|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **28** | **기간** | **2022.07.17 ~ 2022.07.23** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영: sprinkler 완성, 건물 사이즈 서버에 지정, 건물 에셋 제작, 온도에 의한 hp, 불만 조정, 시민 상태 UI, 공사 가능 인원 있을 때만 건설, 시간 UI** * **김강휘: Army AI 추가, 불만 조정, sandstorm 추가, 조작키 추가** * **김지호: 오류 수정, asset 추가, UI 수정.** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

Sprinkler UI를 제작하여 켜고 끌 수 있고, 물 자원이 부족하다면 모든 sprinkler가 꺼진다.

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

건물 사이즈를 게임내의 건물 모델링에 맞춰 서버에 지정해줘서, 온도가 건물 사이즈에 딱 맞게 조정.

모델링을 구해서 조합하여 좀더 나은 건물 모델링을 제작.

장난감, 축적 모형, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2차원 온도 배열에서 시민의 위치의 온도를 구해서, 덥다면 시민의 HP가 내려가고, 불만이 상승하게끔 제작.

게임 UI에 현재 시민 수, 군인 수, 배고픈 시민 수, 더운 시민 수를 표시.



건물을 지을 때, 공사를 할 수 있는 인원이 있을 때만 지어 지게끔 조건 추가.

게임에 시간 UI를 추가.

텍스트, 스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

김강휘:

Army의 AI를 추가하였다.

* 마을 내 적군이 약탈 시 자동 방어 및 이동 구현

불만 수치 조정

시민이 굶거나 수분을 섭취 못했을 때 불만수치 증가

SandStorm Day 추가

6~8일 주기로 SandStorm이 오도록 추가

SandStorm 기간에는 시점이 마을로 고정된다

SandStorm 기간에 외부 유닛이 마을 밖에 있을 때 외부 유닛은 사망한다.

조작키 추가

Q와 E 버튼을 이용해서 마을과 외부유닛의 위치로 바로 이동 할 수 있다.

김지호:

sprinkler 물 추가.

UI 일부 변경, 온실 완료.

Asset 추가.

건물 클릭 UI 수정.

Animation 추가, Army HPbar 그림자 삭제.

UI 추가 수정, 온도 버튼 추가.

Army 클릭 잘 되게 수정(Army 주변에 투명 액터 생성).

Enemy Animation 오류 수정.

Citizen 걷는 속도 수정.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | 윤우영:  김강휘:  김지호: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |