|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Morphosis 작업일지 14주차 | | | |
| 작업 기간 | 18.09.28 – 18.10.02 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내역 | 신재욱  - 테스트용으로 사용하기 위한 로비 레벨 메쉬를 제작하였습니다.  - 프롭 오브젝트들을 간단하게 만들어 넣고 렌더링을 하였습니다.    <테스트용 로비 레벨의 메쉬>  - 유니티에서 레벨의 충돌 맵을 제작하고 이를 export 하였습니다.    <유니티에서 충돌 맵 제작>  - 게임의 시작과 끝을 만들기 위해 프레임워크에서 ChangeScene() 함수를 작성하고 이를 부를 수 있게 Scene의 구조를 변경하였습니다.  - 충돌 맵 테스트를 완료하였습니다.  - 모델 import와 converting 과정에서 문제가 발생하여 수정 중에 있습니다.  - 스킬 구현을 위한 스킬 컨텐츠 내용을 작성하였습니다.  - 플레이어의 HP와 Damage를 구현하였습니다. (UI 파트는 아직 미완) | | |
| 작업 예정 | 신재욱  - Scene 변경을 매끄럽게 완료하고, UI를 띄우고, 플레이 기초 잡기.  - 애니메이션 작업내용을 현재 클라이언트에 merge하기.  - 손준혁 학우와 함께 서버 프로그램 작성하기.  - 스킬 구현을 위한 문서 작성하기. | | |
| 기타 | 신재욱  - 기초적인 부분에서 문제가 발생하여 고치는데 시간이 오래 걸리고 있습니다. | | |