|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 17 주 | 2022. 4. 17 ~ 2022. 4. 23 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **진행률:**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. 유니티에서 여러 오브젝트를 직접 배치하여 저장하고, 그 맵을 클라이언트에 배치하였다. 마을 앞쪽은 **회색 돌** 몬스터가 나오므로 회색 돌을 많이 배치하고, 마을 반대편쪽은 **선인장** 몬스터가 나오므로 선인장을 많이 배치하였다.   (전) (후)   1. 소드 트레일의 UV를 다른 텍스쳐의 값을 이용하여 단조롭지 않게 하였다. 2. 맵과 플레이어 충돌 시 스카이 박스가 떨리는 오류를 해결했다. (View 행렬 다시 계산) | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **몬스터 바닥 크래쉬 이펙트 생성** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**     1. **방향성 조명을 받지 않는 면은 조명을 받는 면에 비해 너무 평평해 보인다. 이를 보완할 방법을 찾아야겠다.** | | |