|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 19 주 | 2022. 5. 1 ~ 2022. 5. 7 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. 기존 맵 충돌을 오브젝트 하나당 충돌하는 방식이였지만, 충돌전용 오브젝트를 배치하고, 이 오브젝트와 충돌 하도록 하였다.      1. 플레이가 충돌한 바운딩 박스의 밑면의 선분4개중에 직선과 점의 거리 공식을 이용하여 가장 가까운 선분을 구하고, 그 선분의 법선벡터 방향으로 선분에 파고든 거리만큼 이동시키게끔 하였다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **코드 병합하기** 2. **발표 강의실에서 테스트해보기**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **시작 화면 추가** 2. **퀘스트 진행 추가** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**   * 몬스터 바닥 이펙트가 갑자기 보이지 않는 버그가 있었는데, 이는 렌더링 순서와 깊이 상태가 달라져서 그런것이였다. | | |