|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 8 주 | 2022. 2. 13 ~ 2022. 2. 19 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  02. 08 회의  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 애니메이션 블렌딩 모두 구현** 2. **~~플레이어 idle 구현 및 idle 애니메이션 버그 수정~~** 3. **플레이어 회전 쿼터니언 사용으로 변경** 4. **카메라 회전 위아래 (Right 축) 회전 구현 (마우스 움직임에 따라 회전하도록)**   **진행률:**  **작업 내용**   1. **플레이어 공격모드 idle 추가 및 idle 애니메이션 안되는 문제 해결**      1. idle 애니메이션 안되는 문제 해결 : 이동입력이 없으면 idle 상태로 바꾸는 부분인데, 빨간 줄친 부분이 없으면 현재 idle 상태일때도 idle로 애니메이션을 바꾸기 때문에 애니메이션의 프레임이 진행이 안됐다. 빨간 줄친 부분을 추가하여 idle 상태에서는 애니메이션을 바꾸지 않도록 했다. 2. 플레이어 공격모드 idle 추가 : m\_bBattleOn 변수를 추가하여 현재 전투 중이면 IDLE로, 전투 중이지 않으면 IDLE\_RELAXED로 하도록 함. (IDLE\_RELAXED 상태에서도 공격은 가능해서 불필요하면 IDLE하나만 사용하는 방법도 생각중...) | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  주간 목표 | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주** | | |