困ったこと

10/20

・Gitの構築に苦戦。

・最初NavMesh Obstacle コンポーネントをPlayerに入れてしまい、ゴールまでの速度が上がってしまった。→壁に入れることで、Playerが壁に当たらないように設定できるようになった。

10/28

・遅刻、事前連絡なしの休みが多いこと。