|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 21주차 | **기간** | 2021.5.17~ 2021.5.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 숫자 퍼즐 구현, 몬스터 상태 패턴 업데이트 | | | | |

<상세 수행내용>

* 숫자 퍼즐 구현 - 박스를 들어서 퍼즐의 정해진 위치에 놓아 문제를 해결하면, 다음 스테이지로 가는 문이 열리도록 구현
* 근거리 몬스터, 원거리 몬스터 구현 – 원거리 몬스터는 화살을 쏘아 공격하도록 구현
* 몬스터 상태 패턴 구현
* 몬스터의 기본 상태는 탐색 상태이다
* 플레이어가 시야 범위에 들어오면 공격가능한 범위까지 플레이어를 추적하기 위한 추적상태로 전이한다.
* 추적상태에서 플레이어를 공격 가능한 범위까지 이동 시 공격 상태로 전이한다.
* 공격이 끝나면 다시 탐색 상태로 전이한다.
* 거울 퍼즐 스테이지를 위하여 거울이 화살을 반사하도록 구현
* 지형 위치에 따른 카메라 높이 문제 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 중간 발표에서 문제로 지적 받은 부분에 대한 수정 필요 | | |
| **해결방안** | 구체적인 게임 스테이지를 구현하기 위한 작업 진행 | | |
| **다음주차** | 22주차 | **다음기간** | 2021.05.24~2021.05.31 |
| **다음주 할 일** | 거울 퍼즐 구현 완료  몬스터 및 보스 객체에 애니메이션 적용  클라이언트에 정의된 퍼즐, 적 행동 패턴 등 추가된 내용을 멀티플레이 모드에서도 가능하도록 서버 작업 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |