|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2021.1.1~ 2021.1.5 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임 시스템의 구현을 위하여 가장 기본이 되는 플레이어 캐릭터의 이동과 3인칭 카메라를 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

단계별 계발을 위해서는 그 기반이 되는 게임 시스템이 먼저 구현이 되어있어야 한다고 생각했다. 플레이어의 이동을 먼저 구현하고 레벨을 만드는 걸로 계획을 잡았다.

언리얼 도큐멘테이션을 열람하며 이동, 카메라까지 개발하였다.

진행 상황 유튜브 링크: <https://youtu.be/J4xU2YSPxps>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 중력을 아직 적용하지 않음 | | |
| **해결방안** | 자료를 찾아본다. | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2021.1.6 ~ 2021.1.12 |
| **다음주 할일** | 점프를 만들지 못했기 때문에 중력을 적용시키고 점프를 구현한다.  또 와이어 액션을 위한 물리적 알고리즘 짜기를 시작한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |