|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2022.2.02~ 2022.2.09 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 캐릭터가 상자에 도착하면 이를 감지하여 아이템 생성한 후 캐릭터에 부착시키는 기능 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

데이터파일을 불러들여서 데미지를 계산하는 기능과 UI로 체력바를 게임화면에 표시하는 기능을 구현했다.

-실행 화면-

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

서버연결에 대해서는 아직 완벽하게는 구현하지 못했지만 연결방법을 파악하였다.

깃허브에 나온 예제에 오류부분을 고쳐서 클라이언트는 잘 실행되도록 만들었다. 동기화는 서버담당팀원과 매일 회의를 통해서 수정해 나갈 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서버통신구축 미흡 | | |
| **해결방안** | 디스코드로 서버담당팀원과 매일 코드에 대해 소통하기 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2022.2.09 ~ 2022.2.16 |
| **다음주 할일** | 1. 서버와 동기화하는 방법 공부  2. 기술문서 깔끔히 작성, 기획서 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |