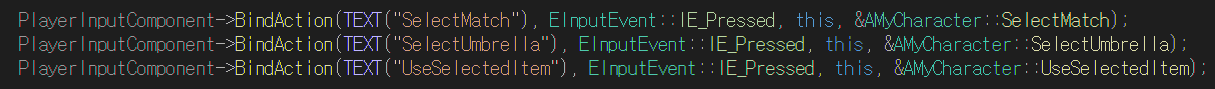
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 19주차 | **기간** | 2022.5.4~ 2022.5.10 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 아이템 선택 바인딩 및 ui로 표시, GameOver UI 제작, 성냥 리소스 제작, 전체적으로 수치 설정 | | | | |

<상세 수행내용>



텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

키입력 1,2를 아이템 선택 함수에 바인딩하였다. 선택된 아이템은 ui로 표시가 나도록 하였고, 성냥 아이템 사용을 구현하였다.

바닥이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트, 눈, 나무, 실외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

성냥 리소스 및 게임오버 UI를 제작하였다. 승패에 따라서 텍스트가 변경(WIN, LOSE)되도록 하였고, QUIT 버튼을 누르면 프로그램이 종료되도록 하였다.

그 외에도 좌클릭으로 공격(눈덩이 던지기)을 할 때 연속해서 클릭하면 공격은 한 번 수행하는데 눈덩이 개수는 여러 개 감소하는 오류를 수정하였다. 그리고 캐릭터의 이동속도, 애니메이션 재생속도, 눈덩이 크기, 속도 등등의 게임 전체적인 수치들을 설정하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 20주차 | **다음기간** | 2022.5.11 ~ 2022.5.17 |
| **다음주 할일** | 우산 머티리얼 설정, 우산 사용 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |