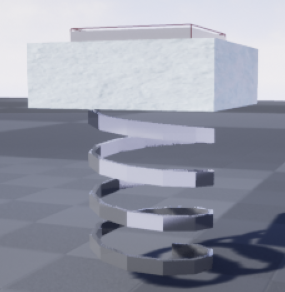
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 21주차 | **기간** | 2022.5.18~ 2022.5.24 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 스프링발판 기능 및 메시 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스프링발판을 구현하였다. 메시와 머티리얼은 언리얼 에디터 상에서 간단하게 제작하였다. 캐릭터가 발판을 밟으면 스프링이 늘어나고 캐릭터는 높이 튀어오르도록 하였다. 이때 캐릭터가 이동하던 방향으로 힘을 받아서 튀어오르도록 하였다. 스프링은 최대크기까지 늘어난 후 일정시간이 지나면 원래의 크기로 다시 돌아오도록 하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 22주차 | **다음기간** | 2022.5.25 ~ 2022.5.31 |
| **다음주 할일** | 산탄총 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |