|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2021.3.15~ 2021.3.21 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | Physics 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

1. Cube Object와 Player간 OOBB 충돌처리 구현
2. Gravity 구현
3. Arena Boxing Ring FBX 모델 텍스쳐 설정 및 렌더링

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | Gravity 구현 시 설정한 값을 벗어난 위치로 이동함 | | |
| **해결방안** | Gravity 적용을 미룸 | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2021.3.22 ~ 2021.3.28 |
| **다음주 할일** | UI 및 HP Bar 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |