|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 03.02~03.08 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 에디팅 편의 기능 추가, 계단 오르기 기능, 버그 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 마우스 휠을 통한 블록 선택 기능
2. 좌/우측 버튼 길게 눌러서 블록 배치/삭제 가능
3. 더미 블록 메쉬 변화 기능
4. 캐릭터가 계단을 오를 수 있도록 함

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 드래그 위젯 위치 버그 존재 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 03.09~03.15 |
| **다음주 할일** | 단축키 추가  커맨드 블록 기능 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 03.09~03.15 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 단축키 추가, UI 하이라이트 추가, 커맨드 블록 데이터 테이블 추가 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 단축키를 통한 빠른 퀵슬롯 세팅 지원
2. 블록 마우스오버시 하이라이트 기능 추가
3. 커맨드 블록 데이터 테이블 구현

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 03.16~03.22 |
| **다음주 할일** | 커맨드 블록 위젯 추가  커맨드 블록 적용 기능 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 03.16~03.22 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 커맨드 블록 위젯 제작, 드래그를 통한 추가 지원 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 커맨드 블록 위젯 제작, 최소화 최대화 기능 추가
2. 드래그를 통한 커맨드 블록의 추가 기능

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 블록별로 커맨드 블록 적용 필요  커맨드 블록 저장 기능 필요 | | |
| **해결방안** | 블록에 커맨드 블록의 인덱스, 데이터 자료구조 저장 | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 03.23~03.29 |
| **다음주 할일** | 서버 제작 지원 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 03.23~03.29 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버 제작 지원 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 서버 프로토콜 정리
2. 서버 블록 배치 / 삭제 기능 재설계

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서버에서 다른 종류의 블록 삭제시 문제 발생 | | |
| **해결방안** | 삭제 시 블록의 클래스 체크 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 03.30~04.05 |
| **다음주 할일** | 블록별 커맨드 블록 추가, 저장 기능 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 03.30~04.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 블록별 커맨드 블록 추가, 저장 기능, 커맨드 블록 제거 기능, 세이브 파일에 커맨드 블록 저장 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 블록별 커맨드 블록 추가 및 저장 기능 구현
2. 블록에 적용된 커맨드 블록 제거 기능 구현
3. 세이브 파일 저장 시 블록의 커맨드 블록 자료도 함께 저장
4. 세이브 파일 로드 시 저장된 커맨드 블록 적용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 커맨드 블록의 기능이 구현되지 않음 | | |
| **해결방안** | 블록 기능 실행할 함수 추가 | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 04.06~04.12 |
| **다음주 할일** | 커맨드 블록 기능 구현  커맨드 블록 내용 설정 및 저장 기능 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 04.06~04.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 커맨드 블록 기능 구현, 커맨드 블록 내용 설정 및 저장 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 4종의 커맨드 블록 기능 구현
2. 커맨드 블록의 내용 설정(ex. 이동 블록의 이동량)
3. 커맨드 블록 내용 저장
4. 에디터 모드와 플레이 모드 분리

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 커맨드 블록 내용 저장에 버그 존재 | | |
| **해결방안** | 위젯이 닫힐 때 커맨드 블록의 정보를 무조건 저장하도록 수정 | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 04.13~04.19 |
| **다음주 할일** | 캐릭터 텍스쳐 플러그인 적용  커맨드 블록 순서 변경 기능 추가 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 04.13~04.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 플러그인 적용, 커맨드 블록 순서 변경 기능 추가 | | | | |

<상세 수행내용>

1. VRM4U 플러그인 추가 / Git에 올려도 문제 없이 작동하도록 수정
2. 커맨드 블록의 순서 변경 버튼 추가

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 게임 시작시 로드 기능 필요 | | |
| **해결방안** | 게임 시작시 로드 화면 띄우기, 파일 선택 | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 04.20~04.26 |
| **다음주 할일** | 맵 파일 선택 후 save/load 기능 추가 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 04.20~04.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임 시작시 로드 화면 띄우기, 세이브 기능 강화, 커맨드 블록 기능 강화 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 세이브 파일의 개수 제한 제거
2. 세이브 파일의 이름 지정 가능
3. 게임 시작 시 로드할 파일 선택 가능
4. 커맨드 블록 저장 버그 주성
5. 커맨드 블록의 이동 속도, 대기 시간 저장 및 적용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 기존 시간 마법 적용 구현이 프로그램 구조 변경으로 안됨 | | |
| **해결방안** | 버섯에 변경된 블록 구조를 적용 | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 04.27~05.03 |
| **다음주 할일** | 시간 마법 구현 : 버섯 / UI 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 04.27~05.03 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 시간 마법 구현, UI 개선 | | | | |

<상세 수행내용>

1. Git에 잘못 올라간 파일 삭제
2. 커맨드 모드 / 배치 모드 UI 추가
3. 크로스헤어 변경
4. 버섯 블록에 시간 마법 적용 및 충돌 영역 버그 수정
5. 더미 블록 관련 버그 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 위젯이 포커스를 잃을 때 버그 존재, 시간 마법 대상 선택 UI 필요 | | |
| **해결방안** | 위젯이 포커스를 잃을 때의 처리 추가 | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 05.04~05.10 |
| **다음주 할일** | 디버깅  UI 개선 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 05.04~05.10 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 단축키 추가, UI 개선, 디버깅 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 퀵슬롯 UI 개선
2. 가이드 UI 추가
3. 일부 위젯에 블러 효과 추가
4. UI와 LineTrace 버그 수정
5. 에디터 모드와 플레이 모드 간의 UI 변경 적용
6. 시간 마법 대상 선택 UI 추가
7. 작은 버섯 / 큰 버섯 블록 추가(시간 마법이 이미 적용된 블록)
8. 위젯에 단축키 추가 및 포커스를 잃을 때의 처리 추가(바깥을 클릭하면 위젯이 닫히는 등)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 중간발표를 위한 데모 맵 제작 필요 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 05.11~05.17 |
| **다음주 할일** | 데모를 위한 기능 추가  발표자료 준비  비주얼 개선 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 11주차 | **기간** | 05.11~05.17 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 시간 마법 시각 효과 개선, 디버깅 및 최적화 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 플레이 모드로 들어가더라도 퀵슬롯의 내용이 초기화되지 않도록 변경
2. 라이팅 효과 변경과 그림자 설정 변경을 통해 드로우콜 최소화
3. 배치된 액터들의 틱을 필요한 경우에만(플레이 모드일 때만, 커맨드 블록이 적용된 블록일 경우만) 켜도록 하여서 성능 개선
4. 물 블록의 액터 생성 함수 오버헤드 개선
5. 시간 마법이 1초에 걸쳐서 적용되도록 시각 효과 추가
6. 다양한 버그 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 액터 개수 최적화 필요, 에디팅 기능이 없는 맵 플레이 기능 추가 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 12주차 | **다음기간** | 05.18~05.24 |
| **다음주 할일** | 노트북에서도 프레임이 떨어지지 않도록 최적화 작업  싱글 플레이 추가 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 05.18~05.24 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 물 블록 비주얼 개선 / 카메라와 상호작용 변경 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 물 블록 머티리얼에 투명값 적용 및 굴절 효과 추가
2. 기존 물 블록과 카메라와의 충돌 설정을 block하지 않도록 수정, 이에 따른 블록 배치 및 삭제 알고리즘이 카메라 채널이 아닌 Visibility 채널을 사용하도록 알고리즘 변경

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 13주차 | **다음기간** | 05.25~05.31 |
| **다음주 할일** | 시간 마법 비주얼 개선 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 13주차 | **기간** | 05.25~05.31 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 시간 마법 비주얼 개선 – 모핑 | | | | |

<상세 수행내용>

1. Niagara Emitter System을 활용한 모핑 애니메이션 제작
2. 현재 샘플 메쉬 2종을 설정하면 메쉬가 파티클로 쪼개진 후 해당 파티클들이 메쉬의 머티리얼과 위치 정보를 바탕으로 보간을 통해 두 메쉬 사이에서 변화되는 과정을 나타냄.
3. 만들어진 이펙트의 게임 내 추가와 충돌 관련 처리 필요.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 만든 이펙트의 게임 내 추가와 충돌 관련 처리 | | |
| **해결방안** | 시간 마법을 사용하면 해당 위치에 이펙트 추가  충돌 체크 처리 관련 논의 필요 | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 06.01~06.07 |
| **다음주 할일** | 모핑 마무리 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |