|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 03.02~03.08 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 빛 블록 제작, 테스트 맵 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 빛 블록 구현

2. 테스트 맵 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 캐릭터 이동이 이상함, 화면 이동 시 렉이 걸림 | | |
| **해결방안** | 이동 개선, 빛 반사 수정으로 오버플로우 감소 | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 03.09~03.15 |
| **다음주 할일** | 테스트 맵 내 블록 빛 반사 수정  캐릭터 관련 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 03.09~03.15 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 테스트 맵 내 블록 빛 반사 수정  캐릭터 관련 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 테스트 맵 내 블록 빛 반사 수정

2. 점프 체공 시간, 입력 시간, 힘 조정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 커맨드 블록을 위한 UI가 없음 | | |
| **해결방안** | UI 제작 | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 03.16~03.22 |
| **다음주 할일** | 커맨드 블록을 사용을 위한 리스트 UI 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 03.16~03.22 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 커맨드 블록을 사용을 위한 리스트 UI 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 커맨드 항목 추가를 위한 데이터 테이블 작성

2. 위젯 틀 구현

3. 스크롤 기능 및 마우스 가시화

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 블록 메테리얼 부족 | | |
| **해결방안** | 블록 메테리얼 추가 | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 03.23~03.29 |
| **다음주 할일** | 메테리얼 리소스 추가 및 엔진 적용, 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 03.23~03.29 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 메테리얼 추가 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 블록에 사용할 리소스 추가

2. 리소스를 활용하여 메테리얼 구현

3. 만든 메테리얼을 활용하여 블록 구현

4. 만든 블록을 게임 내에서 배치할 수 있도록 데이터 테이블 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 게임 시작 UI가 없음 | | |
| **해결방안** | 게임 시작 UI 제작 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 03.30~04.05 |
| **다음주 할일** | 게임 시작 UI 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 03.30~04.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임 시작 UI 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 타이틀 레벨 생성

2. 진입점 변경

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 04.06~04.12 |
| **다음주 할일** | 커맨드 블록 세부 내용 설정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 04.06~04.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 커맨드 블록 세부 내용 설정 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 커맨드 블록 베이스 위젯 생성

2. 컨트롤 방식 수정

3. 대기 커맨드 추가

4. 이동 커맨드 속도 추가

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 04.13~04.19 |
| **다음주 할일** | 타이틀 UI | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 04.13~04.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 타이틀 UI | | | | |

<상세 수행내용>

1. 타이틀 게임 시작 위젯 생성

2. 게임 시작 동작에 따른 새 UI 연동

3. UI 작동에 따른 레벨 변경

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 캐릭터 충돌 체크 문제 발생 | | |
| **해결방안** | 캐릭터 캡슐 수정, vrm 파일 추가 | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 04.20~04.26 |
| **다음주 할일** | 캐릭터 폰 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 04.20~04.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 캐릭터 폰 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

1. VRM 파일 수정

2. 캐릭터 충돌 캡슐 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 타이틀 UI 컨셉 | | |
| **해결방안** | 이미지 파일 새로 제작 | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 04.27~05.03 |
| **다음주 할일** | 이미지 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 04.27~05.03 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 이미지 파일 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

1. UI 이미지 파일 제작

2. UI에 이미지 적용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | UI 작동감이 전혀 없음 | | |
| **해결방안** | 마우스 입력 및 이동에 따른 이미지 변경 | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 05.04~05.10 |
| **다음주 할일** | 마우스 입력 및 이동에 따른 이미지 변경 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 05.04~05.10 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 마우스 입력 및 이동에 따른 이미지 변경 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 마우스 움직임 이벤트 감지, 타이틀화면 전환에 사용

2. 이미지 추가 제작

3. 이벤트 감지에 따른 이미지 변경 적용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 플레이 모드 UI가 없어 메이커 모드와 동일 | | |
| **해결방안** | 플레이 모드 UI 제작 | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 05.11~05.17 |
| **다음주 할일** | 플레이 모드 UI 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 11주차 | **기간** | 05.11~05.17 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 플레이 모드 UI 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 플레이 모드 UI 기획

2. 기획에 따른 이미지 제작

3. 플레이 모드 UI 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 중간 발표 | | |
| **해결방안** | 많은 시행과 발표자료 준비 | | |
| **다음주차** | 12주차 | **다음기간** | 05.18~05.24 |
| **다음주 할일** | 발표 자료 준비  데모 맵 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 05.18~05.24 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 중간 발표 준비 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 중간 발표를 위한 발표 자료 제작

2. 중간 발표를 위한 데모 맵 제작

3. 중간 발표를 위한 시나리오.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 몬스터가 없음 | | |
| **해결방안** | 몬스터 기획 | | |
| **다음주차** | 13주차 | **다음기간** | 05.25~05.31 |
| **다음주 할일** | 몬스터 기획 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 13주차 | **기간** | 05.25~05.31 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 몬스터 기획 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 기본적인 몬스터 AI 기획

2. 총 12종의 다양한 아이덴티티를 가진 몬스터 기획

3. 직접적인 공격이 아닌 처치 방법 기획

4. 몬스터 에셋 적용.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 06.01~06.07 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |