**작성자:** 2015180006 김용민, 2015184024 장윤수, 2015184029 차민호

**팀명:** 김민수 팀 (Just Stop The Monster: 몬스터를 막아라)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 15주차 | **기간** | 20.06.22~20.06.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 인스턴싱 및 이동경로 알고리즘 연구 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 인스턴스 버퍼에 Mesh를 넣어 오브젝트를 그리도록 코드를 수정하고 있습니다.
2. 몬스터의 이동경로를 더욱 자연스럽게 만들기 위해 여러 곳에 배치하여 비교해보면서 수정하고 있습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** |  |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

**- 김용민**

3D 모델이 여러 개 그려지지 않는 문제를 해결해서, 인스턴싱 구현을 위해 코드를 수정하고 있습니다.

기존에는 모든 오브젝트를 렌더링 할 때마다 다 버퍼를 하나하나 만들어서 넣어줬는데, 같은 모델을 렌더링하는 클래스는 인스턴스 버퍼에 정점을 넣어 렌더링할 예정입니다.

**- 차민호**

Trap 리소스들에 대해 유니티상 애니메이션 추가하였습니다.

추가적으로 몬스터 출몰 위치 범위 조정하였습니다.

**- 장윤수**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 개강 15주차 | **기간** | 200622~200626 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | trap과 몬스터 충돌처리 | | | | |

<상세 수행내용>

Trap 풀에 있는 함정과 몬스터 풀에 있는 몬스터의 충돌 처리

몬스터 스레드에서 함정과 거리가 일정거리상 가까워지면 충돌하도록 처리

트립에게 충돌한 몬스터는 일정시간 트랩 무적상태가 됨