|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2020.04.13~ 2020.04.19 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 맵의 세분화에 따른 오브젝트 배치 변경 2. 총알 커스터마이즈에 이펙트 선택 추가 3. 이펙트에 따른 사운드 추가, 총알 발사음 추가 4. 사용했던 머터리얼 bp 재확인 5. 서버/클라 간 사용할 프로토콜 및 로직 재정리 | | | | |

<상세 수행내용>

각 맵에 몹을 배치할 위치 선정을 완료하였고, 이는 엄폐에 따라 선정되었음.

맵의 디자인도 약간 변경했고, 각 맵의 하늘도 테마에 맞게 변경했음.

사용한 머터리얼의 bp를 재확인하며 어떤 방식으로 구동되는지 되새김.

서버/클라 간 사용할 프로토콜 및 로직을 재정리하여 확립했음.

총이 날아가는 궤적을 미리 보여주기 위한 작업 진행중

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 저번 주부터 C++ 코드화를 진행 중인데 아직 진행 작업이 더딤. 이 때문에 몹의 위치는 정해졌는데 배치를 하지 않고 있음. 2. 유적, 도시 맵의 디자인이 약간 허술해 보임. 3. 구매하여 사용하는 머터리얼들의 bp 중 제대로 이해되지 않는 것들이 있음. | | |
| **해결방안** | 1. C++ 코드화에 최대한 초점을 두고 작업. 2. 맵 디자인에 더 손댈 것. 3. 제대로 이해할 수 있도록 자료 조사하며 빠르게 공부하기. | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2020.04.20~ 2020.04.26 |
| **다음주 할 일** | 1. 완료되지 않은 bp를 코드화. 2. 맵 디자인 마무리하기. 3. 총알 궤적 시스템 완성 4. 커스터마이즈 UI 가시성 업데이트 5. 미리 커스터마이즈된 총알 추가 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |