|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2020.04.20~ 2020.04.26 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 장전 기능 추가 (애니메이션, 사운드, 기능) 2. 총알 이펙트 효과 추가 3. UI 업데이트 4. AI C++ 코드화 50%... | | | | |

<상세 수행내용>

재장전 기능을 위해 애니메이션, 사운드를 추가하고 코드로 기능 완성 및 UI 바인딩까지 완료

3번째 총알 이펙트 ICE 추가 (현재 총 3개의 이펙트를 선택 가능 [Fire, Lightning, Ice])

몬스터 AI C++ 코드화 진행함. 블랙보드, 비헤이비어 트리 재구성 후 열거형까지 코드화 완료.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 총알의 궤적을 미리 보여주는 작업을 해야 하는데 계속 막혀 있는 상태 2. 커스터마이즈 레벨에 가시성 업데이트가 필요함 3. AI 코드화 너무 어려움. 시간을 과 투자했는데도 아직도 다 못함. | | |
| **해결방안** | 1. 총알의 궤적을 미리 보여주는 작업 진행 2. 커스터마이즈 레벨 가시성 업데이트 작업 진행 3. 아예 일주일 내내 하루 종일 해서라도 끝내야 함. | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 2020.04.27~ 2020.05.03 |
| **다음주 할 일** | 1. 총알의 궤적을 미리 보여주는 작업 2. 커스터마이즈 레벨 가시성 업데이트 3. 레벨 디자인 4. AI 마무리 후 서버 클라 이어보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |