|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 2020.05.04~ 2020.05.10 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. AI나 enemy 애니메이션에 있어 자잘한 버그 수정 2. 총알 궤적 추가 3. UI 개편 | | | | |

<상세 수행내용>

AI나 enemy 애니메이션에 있던 버그들 대부분을 수정하였고, 교수님이 피드백 주신 피격 모션도 추가하였음.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 지난 주에 문제점으로 꼽았던 MoveTo함수를 아직 제작하지 못했음. 2. 서버 아직 만들지 못했음. 3. 몬스터가 죽었을 때 처리할 내용이 필요. 4. 몬스터 오브젝트 풀이 있어야 할 듯 함. | | |
| **해결방안** | 1. ‘MoveTo’함수를 직접 만들어서 Behavior Tree에 적용해 볼 것. 2. 서버/클라 적용할 것. | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 2020.05.04~ 2020.05.10 |
| **다음주 할 일** | 1. MoveTo함수 제작하기. 2. 서버 추가. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |