|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2020.05.11~ 2020.05.17 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 중간고사 공부 2. 서버 준비 중 3. 총알 궤적 최적화 4. 도시 맵 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주는 중간고사였기 때문에 평일에 중간고사 공부를 했음. 주말에 서버를 만지긴 했는데 이렇다할 성과가 없음. 자연 맵의 라이트 빌드 데이터를 깃에 공유했음.

도시 맵 애셋을 구해서 추가하는 작업을 진행했음. 도시 맵의 밋밋한 부분의 메시를 변경했음.

총알 궤적 1, 2, 3번 전부 나오도록 수정하였음. 총알 궤적 계산도 한 번만 하도록 수정하였음.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 지지난 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. 5. 궤적 표시를 총알을 한번 쏴야 표시함 | | |
| **해결방안** | 1. ‘MoveTo’함수를 직접 만들어서 Behavior Tree에 적용해 볼 것. 2. 서버/클라 적용할 것. 3. 게임 시작전에 총알을 한번 쏴서 궤적 연산을 하도록 한다. | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2020.05.18~ 2020.05.24 |
| **다음주 할 일** | 1. MoveTo함수 제작하기. 2. 서버 추가. 3. BluePrint -> C++ 변경 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |