|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 2020.06.01~ 2020.06.07 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 서버 준비 중 2. 도시 맵 수정 3. 총알 효과 추가 | | | | |

<상세 수행내용>

서버 구현은 계속 늦어지고 있습니다. 고급 그래픽스 효과 수업 들으면서 만든 머터리얼이 적용 가능한 부분이 있는지 찾아봤는데 물 머터리얼 말고는 찾을 수 없었습니다. 물 머터리얼 마저도 직접 구현한 것을 사용하는 것은 너무 비효율적이고 이상하게 보여서 사용할 수 없었습니다.

저번 주에 작업한 총알이 반대방향으로 휘어지는 것을 커스터마이즈 화면에서 적용/비적용 할 수 있도록 수정 완료. 레이저 효과 추가를 위한 사전 작업 완료.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. MoveTo함수를 아직 제작하지 못했음. 2. 서버 아직 만들지 못했음. 3. 몬스터가 죽었을 때 처리할 내용이 필요. 4. 몬스터 공격시 플레이어 피격 미구현 | | |
| **해결방안** | 1. ‘MoveTo’함수를 직접 만들어서 Behavior Tree에 적용해 볼 것. 2. 서버/클라 적용할 것. | | |
| **다음주차** | 13주차 | **다음기간** | 2020.06.08~ 2020.06.14 |
| **다음주 할 일** | 1. MoveTo함수 제작하기. 2. 서버 추가. 3. 몬스터 공격시 플레이어 피격 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |