|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 13주차 | **기간** | 2020.06.08~ 2020.06.14 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 서버 준비 중 2. 도시맵 건물 업데이트 | | | | |

<상세 수행내용>

직접 만든 머터리얼로 캐스케이드 파티클 구현해 보았음. LUA 스크립트 엔피시 간단한 AI 구현해 보았음. 클라 서버 DB 연동 과제 진행 중. 이번 주도 서버 준비 약간 한 것 빼고는 진행한 것이 별로 없습니다.

도시 맵에 빌딩을 3개 만들어서 배치했습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | 14주차 | **다음기간** | 2020.06.15~ 2020.06.21 |
| **다음주 할 일** | 1. MoveTo함수 제작하기. 2. 서버 추가. 3. 몬스터 공격시 플레이어 피격 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |