|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 14주차 | **기간** | 2020.06.15~ 2020.06.21 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 서버 준비 중 | | | | |

<상세 수행내용>

전체적으로 코드 가독성↑

학기말이라 전체적으로 이번주는 수행 내용이 없습니다.

클라이언트의 경우 6월 22일부터 다시 작업 진행 예정이고 서버도 이번주 내로 작업 시작하겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | 15주차 | **다음기간** | 2020.06.22~ 2020.06.28 |
| **다음주 할 일** | 1. MoveTo함수 제작하기. 2. 서버 추가. 3. 몬스터 공격시 플레이어 피격 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |