

[과제 수행 일지]

과제명	게임 기획 및 제작
팀명	팀
조원	홍석환
과제수행기간	

날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
12-05	<p>폭발하는 타겟이 폭발하는 효과를 구현. 적 타겟들이 나오는 패턴을 구현. 두 대 이상 맞아야 터지는 타겟을 구현.</p>	<p>두 대 이상 맞아야 터지는 타겟을 분리되는 타겟으로 구현하려 했으나 그 방법을 찾지 못하여 타겟을 변경</p>	<p>타겟을 죽일 때 점수를 얻고 추가적인 인터페이스 작업을 할 계획</p>

