
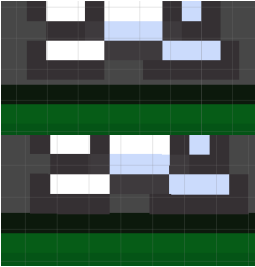


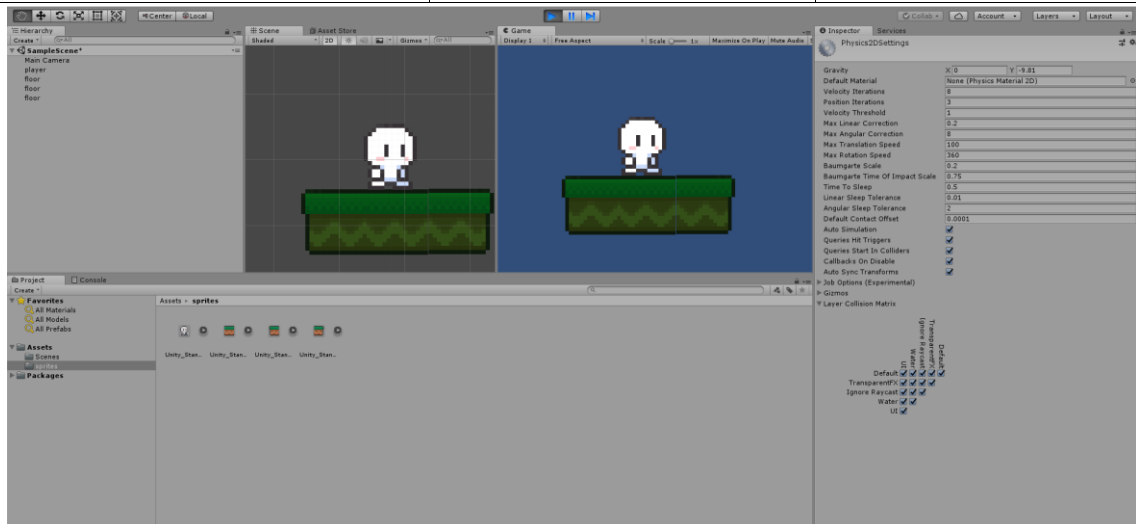
[과제 수행 일지]

과제명	장애물 피하기 게임 만들기
팀명	김호민
조원	
과제수행기간	2020. 9. 6 ~2020. 12. 12

※ 팀 모임 시 수행한 작업과 애로사항, 다음시간 계획을 적어주세요.

※ 칸이 부족할 경우, 복사하여 추가할 것

날짜	수행작업	애로사항	다음시간 계획
11.4	<p>Sprite(InputFieldBackGround)을 생성하여 플레이어와 지형을 만들어줌.</p> <p>Sprite 에 png 파일을 넣고 픽셀 조정을 함.</p> <p>모든 Sprite 에 Box Collider 을 사용해서 물리 적용을 시킴.</p> <p>플레이어 Sprite 는 Rigidbody 를 사용하여 중력 같은 느낌을 줄 수 있음.</p> <p>애로사항 수정.</p>	<p>픽셀 조정: png 파일 원본대로 안 나옴.</p>  <p>충돌 여백: 플레이어와 지형 사이에 여백이 생김.</p> 	<p>스프라이트 애니메이션을 사용할 것임.</p>



참고문헌

※ https://www.youtube.com/watch?v=v_Y5FH_tCpc&list=PLO-mt5lu5TeYI4dbYwWP8JqZMC9iuUIW2&index=15