|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 겨울 10주차 | **기간** | 2023.2.20 ~2023.2.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 수정/추가  - quickslot | | | | |

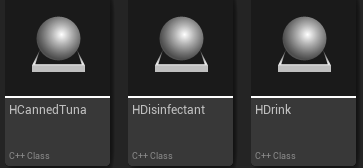
작성자(학번 이름): 2018182037 조상준

팀명:

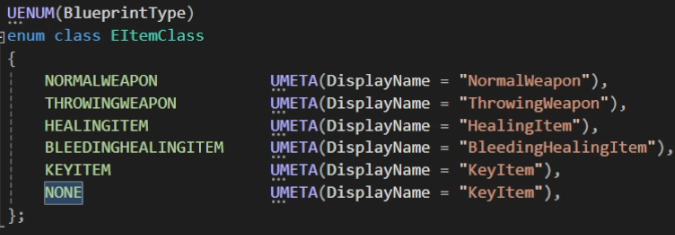
<작업 내용>

1. 수정/추가

- 전체적인 item 클래스들 추가



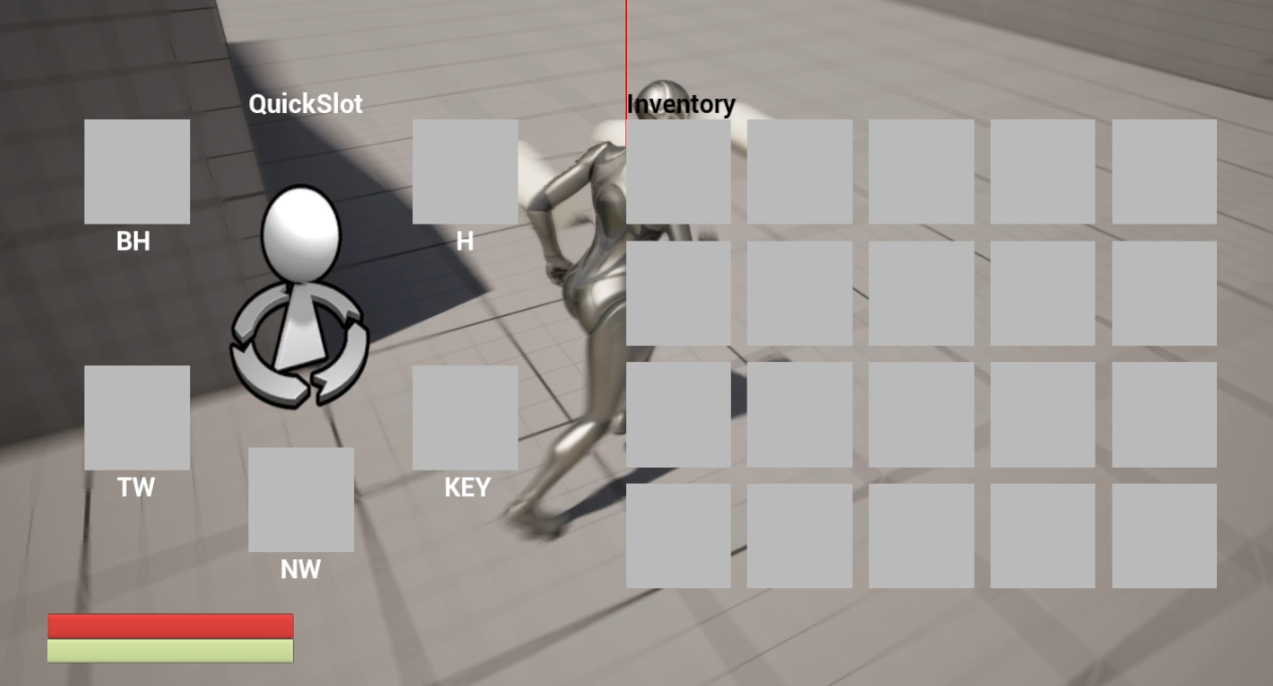
 (기본적인 정보, 컴포넌트 등 작성)



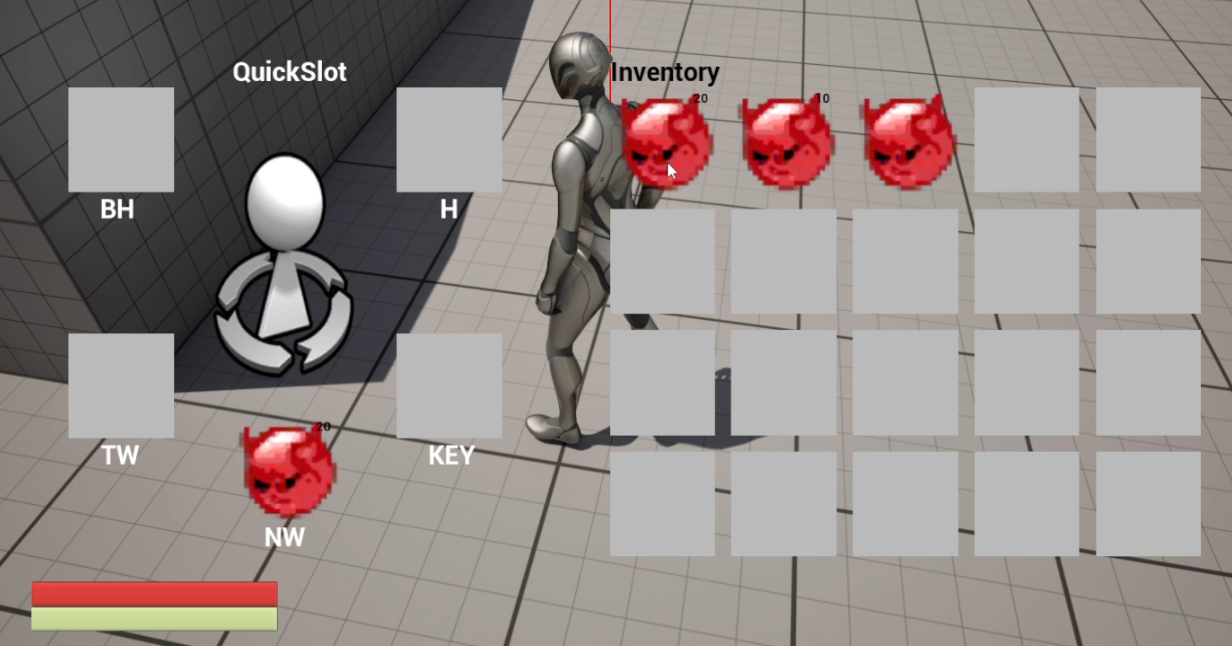
- 캐릭터Jump() 추가

2. 퀵슬롯 작업

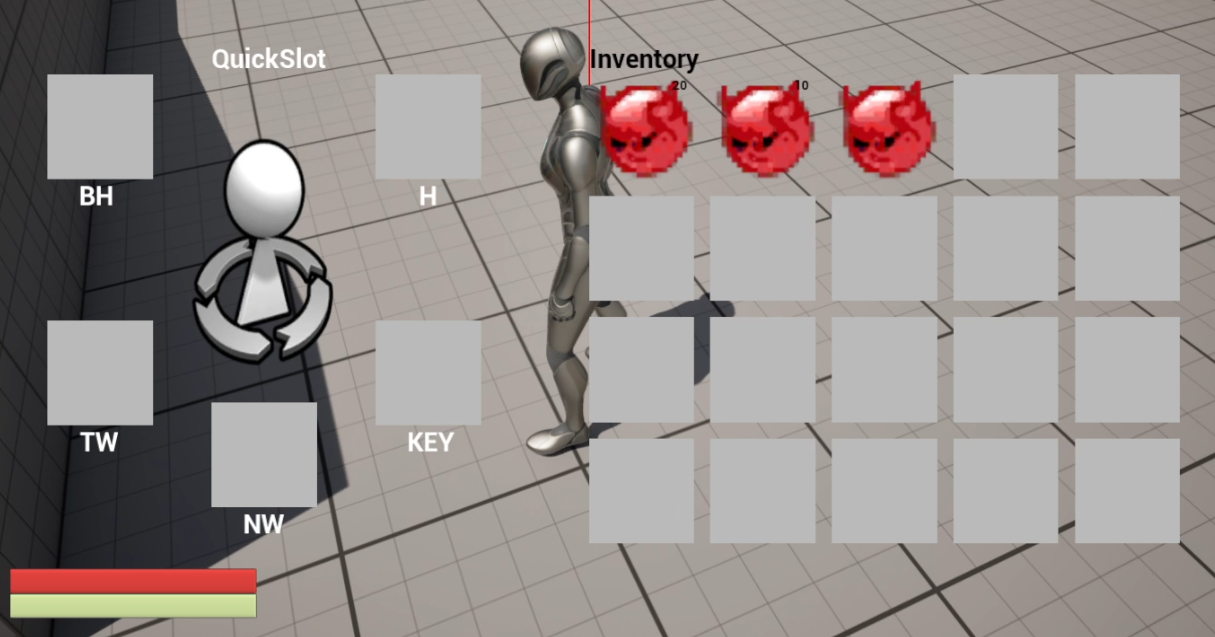
(시작 시 화면)



(인벤토리 우클릭 시 퀵슬롯에 장착)



(다시 한번 우클릭 시 퀵슬롯 해제)



수정사항 SpawnCharacter 실패

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

DefaultPawnClass를 설정해 주지 않고 캐릭터를 생성하고 컨트롤러로 빙의하는 방법으로 진행하려고 했던 부분에서 생겼던 문제를 수정하고자 했으나, 실패. GetLocalPlayer()가 없다고 하는데 해결방법을 찾아봤지만 잘 모르겠어서, DefaultPawnClass를 설정해주고 하려 했으나 게임모드 측에서 캐릭터 위치를 설정해 주고 싶은데 설정이 안되서 수정하려면 시간이 더 필요할 예정

PlayerStart를 언리얼에디터에서 사용하는 방법이 있긴한데 이걸 그냥 써도 되는지, 쓰더라도 PlayerStart가 랜덤한 위치에 생성되게 할 수 있나 잘 모르겠어서 시간이 필요할 예정

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 종합설계 2주차 | **다음기간** | 2023.3.5~ 2024.3.11 |
| **다음주 할일** | - Item 세부 구현  - 퀵슬롯 활성화  - 오류 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |