|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4-1 3주차 | **기간** | 2023.3.13 ~2023.3.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 수정  - Lobby UI 구현( LEVEL 이동) | | | | |

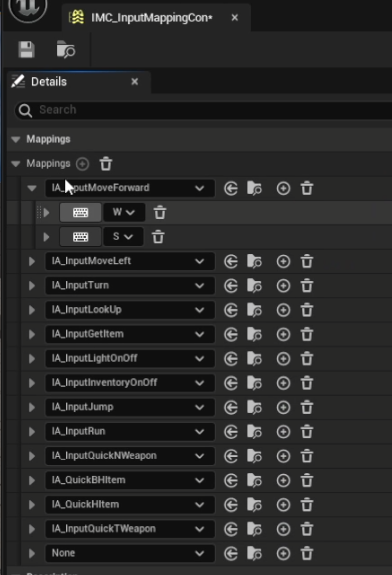
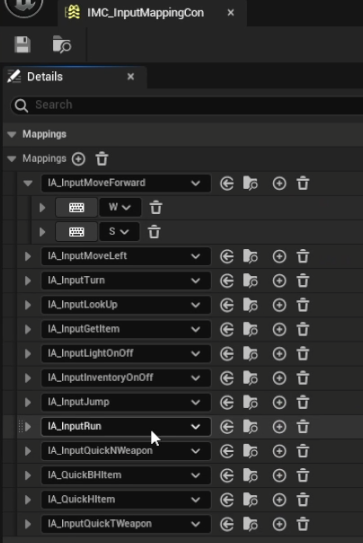
작성자(학번 이름): 2018182037 조상준

팀명:

<작업 내용>

1. 수정

- Inputmapping 수정



Mapping이 10개 제한인줄 알고 추가 못한 단축키들이 있었는데 그냥 Mappings (+) 누른 상태에서 None이 있으면 더 추가가 안되는 간단한 문제.. 해결..

2. Lobby UI 구현( LEVEL 이동)

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(Lobby에서 카메라 역할하는 클래스)

스크린샷, 구름, 하늘, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(시작화면)

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(StartGame 클릭시)

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 3D 모델링, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(원하는 캐릭터 클릭 시 해당 캐릭터로 스폰)

- 문제.. Click이 반응을 안하는 문제 발생

Blueprint에서 OnClicked를 사용해보면 잘 되는데 C++에서 BroadCast가 안되는 건지 잘 모르겠으나 클릭이 먹지 않음

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 종합설계 4주차 | **다음기간** | 2023.3.13~ 2024.3.19 |
| **다음주 할일** | - 수정  - 아이템 랜덤 배치  - 게임진행을 위한 간단한 충돌처리 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |