|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 겨울 9주차 | **기간** | 2023.2.13 ~2023.2.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 오류, 구조 수정  - 인벤토리 제작 | | | | |

작성자(학번 이름): 2018182037 조상준

팀명:

<작업 내용>

1. 오류, 구조 수정

무기부착 수정



기본제공되는 에셋을 쓰다보니 기본캐릭터에 소켓을 쓰지 않고 구현했었으나, 생각해보니 그러면 무기를 활용하지 못할 것 같아서 BP로 기본캐릭터를 복사해서 그 캐릭에 소켓을 부착해 무기를 자연스럽게 들고 있도록 수정

Startlocation – 이전에 구조상 변경으로 쓰지 못했던 StartLocation 쓸수 있도록 수정

손전등추가 – 게임에서는 주변이 밝지 않기 때문에 손전등을 캐릭터 클래스에 추가

ai - ShoutingZombie가 소리치는 애니메이션 후 움직이지 않았던 부분 수정

사용자 입력 구조 변경

- 기존 구조(언리얼4용), 캐릭터 클래스에서 사용자 입력을 받음

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 폰트이(가) 표시된 사진

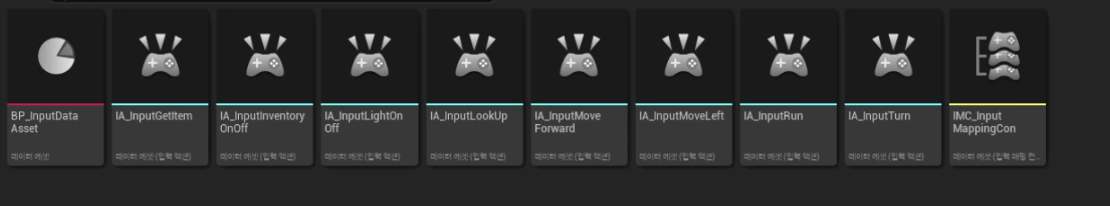
자동 생성된 설명

- 새롭게 변경(언리얼5용), 컨트롤러에서 사용자 입력을 받도록 변경

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

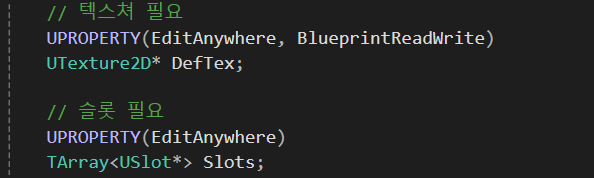
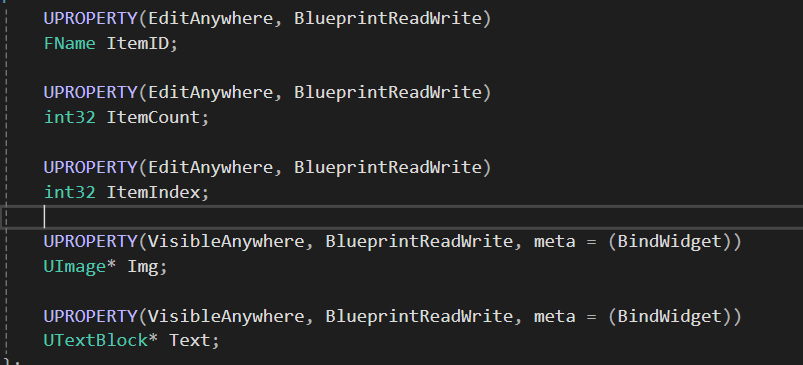
자동 생성된 설명

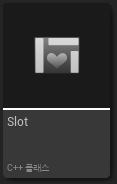
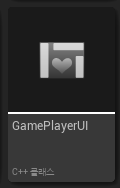
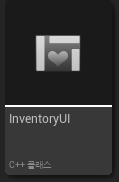
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

항상 캐릭터에서 사용자입력을 받았었는데 컨트롤러에서 사용자입력을 받는 것이 더 좋을 것 같아 수정(강의를 듣고 수정)

2. 인벤토리





인벤토리 부분은 UI, 구조 구현중.

문제점 – 생성한 좀비보다 종류당 하나씩 컨트롤러가 더 생성되는 문제가 있어 해결 필요

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 겨울 10주차 | **다음기간** | 2023.2.20~ 2024.2.26 |
| **다음주 할일** | - 인벤토리 구현 이어서  - 좀비 절단 부분 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |