|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 06.24~06.30 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 공부, 코드 살펴보기, 개발환경 세팅 맞추기,  아이템 상호작용 시간 구현하기 | | | | |

<상세 수행내용>

열쇠나 회복아이템 등을 사용할 때 상호작용하기 위한 시간을 구현하기 위해,

먼저, 시각적인 효과로 원형 프로그래스바를 만듬

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

자동 생성된 설명이때 원형 프로그래스바는 언리얼에서 기본으로 제공되지 않기에, 머테리얼 블루프린트에서 TexCoord를 이용하여 구현함

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

자동 생성된 설명해당 프로그래스바 머테리얼을 UMG의 위젯에 연결하여 최종적으로 게임에서 사용가능

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 블루프린트 에디터에서는 작업이 확인이 되지만 상황에 알맞게 화면에 띄우는 법을 아직 잘 모르겠음 2. 상호작용 작업 도중에는 일정시간 플레이어의 키입력을 받지 않도록 만들어야 함 | | |
| **해결방안** | UMG에대해 더 공부  플레이어의 키입력 부분 코드 리뷰, 언리얼 타임 매니저 공부 | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 07.01 ~ 07.07 |
| **다음주 할일** | 해당작업 계속, 마무리  다음 클라이언트 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |