02/27

3Dアクションガンシューティングゲームを作りたいと言ったが、やり方がわからないので、とりあえずUE公式のLyraサンプルプロジェクトをダウンロードし、実際にソースコードを読んで、装備品設計を真似してた。画面中心に向けてレイを飛ばすことも実装した。（後ほど3Dガンシューティングに使う）

（作業時間１３：００から２３：００、約８時間）

02/28

午後家に帰ってLyraの勉強を続けていた、なかなか難しいので、ネットでLyraの設計ドキュメントを探した。あった！（<https://x157.github.io/UE5/LyraStarterGame/>）

とりあえず拳銃を手にくっ付けることが成功した。（まだアニメーション再生や弾を打つこともできない状態）

引き続きLyraの勉強頑張る！

（作業時間１６：００から２３：００、約6時間）

03/01

今日も引き続きLyraの勉強、に加えてGameplay Tagについても少し理解を深めることができた。自作のプラグインでステートマシンの実装もできました。（Gameplay Tagをベースに※昔UnityでEnumを利用しStateを管理したことがあったが、Gameplay Tagや文字列の方が拡張性が高いと感じてる）。Input ActionとGameplay Tagを結びつく方法についても勉強した。（そろそろ家を出てリラックスしたいなぁ）

（作業時間１３：００から２３：００、約8時間）

03/02

Lyraは難しい！！！今日も進捗がよくない感じがして、ゲームをやれば解消できるかなぁ？

カメラワークについて勉強したけど、Blend　WeightやLyraのCamera　Mode　Stackの仕組みはまだ完全に理解できていないので、もっと勉強する必要がある。GASに関してはPlayer　Stateで管理するように設計してあるが、実際にまだプロジェクトに入れていない。（UEについてわからないことが多く、プロトタイプ制作に遅れちゃうって感じ。）

明日会社説明会がある（10時30分と13時30分かなぁ）。頑張ろう！

制作期間：（１６：００から２５：００、約7時間）

03/03

Lyraのオンライン対応コードが邪魔になっているため、理解が難しい。とりあえずGASを集中して作っていきたいと思う。Attribute　Setが生成するだけで登録されちゃうのは不思議（Ability System Component::InitializeComponentで登録されるらしい（Lyraのコメント）が…）。

明日は移動とジャンプをAbilityにする（上手くいったらいいなぁ）

制作期間：（１６：００から２４：００、約7時間）

03/04

進捗なし

03/05

ASC（Ability System Component）への理解が深まった。OwnerActor（ASC所有者） と AvatarActor（ASC影響対象）を初期化するコンポーネントを作成した。Jump処理をGameplay Abilityに成功した。今度はGameplay EffectやGameplay Cue周りの処理をやる

制作期間：（１３：００から１５：００、１７：００から２３：００、約6時間）