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）