|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2020.3.16~ 2020.3.22 | **지도교수** | 이재영 |
| 이번주 한일 요약 | <클라>  게임 플레이 기본 UI작성 및 캐릭터 기본플레이 구현  캐릭터와 몬스터 CPP구현  각종 머터리얼 및 이팩트(파티클) 구현  맵 제작 시작  <그래픽>  하이폴리곤 모델링 제작  <서버>  플레이어 계정 생성 및 로그인  방의 생성 및 삭제 | | | | |

<상세 수행내용>

이곳에 수행내용을 상세하게 기록

**<클라>**

-캐릭터 CPP 구현

-캐릭터 기본 UI HUD구현

-좌상단 HP,SP바

-하단 스킬 슬롯

-캐릭터 기본 움직임 및 기본 공격 구현

-걷기,달리기,사망 포함한 애니메이션 블루프린트 및 기본 공격 데미지 시스템

-캐릭터 스킬 공격 구현

-스킬 사용시 전방으로 날아가는 파티클 구현

-쿨타임 구현

-캐릭터 콤보 공격 구현

-최대 5콤보 까지 적용

-기본 공격 쿨타임 끝나기 전 기본 공격 키 재입력하면 콤보 이어지는 시스템

-기본 몬스터 CPP 구현

- 머터리얼 얼음호수, 스노우, 파티클 눈보라 제작

- 랜드스케이프를 이용한 맵 기본적인 구상 구현

**<그래픽>**

- 하이폴리곤 모델링 제작(보스몬스터)

- 모델링 작업으로 보스몬스터 뼈대 제작

- 스컬핑

- UV 작업

**<서버>**

MS-SQL와 연동하여 서버에서 플레이어의 계성 생성 및 로그인 지원

- ODBC API를 사용하여 연동

방의 생성 및 삭제

- 플레이어는 방을 만들 수 있고, 방의 인원이 0명이면 방이 삭제된다.

- 방의 관리는 스레드를 통해 이루어진다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 클라 – 문제발생 X  그래픽 – UVMaster 로 UV작업을 하니 몇몇 UV의 이상 발생 | | |
| **해결방안** | 그래픽 – 3Ds Max파일을 옮겨 툴없이 직접 UV를 잘라 이상 해결 | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2020.03.23 ~ 20.03.29 |
| **다음주 할일** | <클라>  로그인 타이틀 화면 구현  서버 구동 테스트  아이템 루팅, 액터 cpp구현  랜더 타겟을 이용한 지형효과 제작  카메라 타겟팅 및 플레이어 게임 모드  맵 제작 보강  <그래픽>  하이폴리곤 모델링을 로우폴리곤 모델링으로 변환 후 UV작업  <서버>  플레이어 방 참가 및 나가기  방 안에서의 레디 및 게임시작  클라이언트 연동 테스트 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |