|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2020.04.06~ 2020.04.12 | **지도교수** | 이재영 |
| 이번주 한일 요약 | <클라>  날씨의 실시간 변화, 날짜의 실시간 변화  폴리지 시스템을 통한 주변환경조성 및 돌,나무등의 액터 CPP구현  스킬 오토 타겟팅 구현  스태틱 메쉬 슬라이스 구현  <그래픽>  보스 몬스터 리깅 및 기초애니메이션 제작  <서버>  몬스터 기본 AI 작성  A\* 알고리즘 | | | | |

<상세 수행내용>

이곳에 수행내용을 상세하게 기록

**<클라>**

-스킬 오토 타겟팅 구현 : 타겟팅 중인 몬스터의 발밑에 원이 생기며 카메라가 타겟팅

캐릭터의 메쉬가 몬스터의 방향을 따라가지 않았었는데 카메라가 몬스터를 바라보는 벡터를 추출해서 캐릭터 로테이션을 그 방향으로 돌리는 식으로 구현.

- 각종 액터 CPP구현

- 폴리지 시스템을 이용해 페인트로 자연환경조성

**<그래픽>**

- 리깅

- 걷는 애니메이션

- 뛰는 애니메이션

- 공격 모션 2종류 제작

**<서버>**

몬스터 기본 AI 작성

- 몬스터의 추적 범위에 플레이어가 들어오면 추적한다.

- 최대 추적 범위를 벗어나게 되면 다시 원래의 자리로 돌아간다.

- 직선상으로만 이동하기에 고저차가 있으면 진행이 막힌다.

- 언리얼 기본 맵에서 높이를 근사치로 구하여 계단 등을 올라갈 수 있다.

- 추적 중 공격범위에 들어가면 공격을 하는 것이 텍스트로는 나타나지만 클라이언트와 연동은 되어있지 않음

A\* 알고리즘

- 플레이어 추적을 A\* 알고리즘을 사용하여 구현

- 현재 움직이는 것이 어색하고 탐색이 여러 번 반복되면 프로그램이 터진다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | <클라>  눈이 내리는 효과를 나이아가라 에디터로 만들어 이미터를 BP로 부를수 없음 날씨 시스템 적용을 위해 다른 방식이 필요.  날짜의 변화를 구현해 해가 지고 뜸을 만드려했지만 언리얼에 기본적으로 지원해주는 BP\_SKY의 수정이 필요함. 이벤트 그래프의 수정이 아닌 스크립트에 매크로를 추가 하여야함  스태틱 메쉬슬라이스 에서 메쉬가 잘리지만 잘린후 메쉬끼리 떨어지지 않음  <그래픽>  모델링이 찢어지는 현상 발생  <서버> A\* 알고리즘 실행하다가 터진다. | | |
| **해결방안** | <클라>  날씨 변경해결방안 발견하지 못함  BP\_SKT의 스크립트를 수정중  메쉬가 잘린후 충격량을 높여 문제를 해결  <그래픽>  찢어지는 부분의 리깅을 다시 하기 또는 모델링이 찢어질 때 마다 찢어지는 부분 수정  <서버>  처음 생긴 문제는 list의 길이가 너무 길어져서 문제가 생겼었는데 일정 길이를 넘어서면 아직 다 찾지 못하더라도 리스트를 반환하고 최종 자리에서 다시 추적하도록 하였다.  메모리를 사용하고 해제하지 않았는지 확인하고 이를 수정 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 20.04.13 ~ 20.04.19 |
| **다음주 할일** | <클라>  절차적 폴리지 시스템구현  플레이어 캐릭터의 스킬 추가  플레이어 캐릭터의 방어를 통한 패링시스템 구현  날씨의 실시간 변화, 날짜의 실시간 변화  플레이어 캐릭터의 발자국이 일정 지형에 남는 foot print 시스템 구현  <그래픽>  리깅 수정 및 애니메이션 제작  <서버>  A\* 알고리즘 수정  - 메모리 확인  클라이언트 담당에게 오브젝트 생성부 확인하고 신호를 받아 오브젝트를 생성할 수 있도록 한다 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |