|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2020.04.13~ 2020.04.19 | **지도교수** | 이재영 |
| 이번주 한일 요약 | <클라>  날씨와 날짜 실시간 변화  레이어 블렌딩 수정  언리얼이 지원하는 BP\_SKY 코드 수정  캐릭터 foot print시스템 구현  몬스터 피격 시 경직 추가  캐릭터 UI 수정 및 추가  스킬 타겟팅 시 카메라 버그 수정  <그래픽>  리깅 수정 및 애니메이션 제작  <서버>  A\* 알고리즘 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

이곳에 수행내용을 상세하게 기록

**<클라이언트>**

- BP\_SKY의 소스를 분석하여 날씨와 날짜를 변화 시키는 WeatherController 구현

- 랜드스케이프 레이어 블렌딩 수정을 통해 맵 지형에 높이별로 자동적으로 환경요소를 삽입하게 만듬

- 캐릭터가 이동함에 따라 지역에 발자국을 남기는 foot print 시스템 구현

- 몬스터가 플레이어에게 피격 시 경직되며 원래 위치에서 뒤로 밀려나도록 구현

- 캐릭터 스킬 UI 재 디자인 및 수정

- 스킬 타겟팅 시 카메라가 땅에 박히는 버그 수정

**<그래픽>**

- 리깅 수정

**<서버>**

A\* 알고리즘

- 저번주는 메모리 누수가 일어나서 프로그램이 터졌는데 메모리 해제를 명시적으로 바꾸고 해결됨

- 4방향 탐색

- 장애물을 만났을 때 제대로 회피하지 못함

* 최단거리를 직선으로 인식하여 옆으로 회피하려 하지 않음
* 장애물에 막히면 한 반대 축으로는 이동해도 따라오는데 돌아오지는 않음

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | <클라이언트> - 레이어 블렌딩 수정하고 렌더타깃이 적용된 snow\_mat머터리얼이 맵에 적용되지 않는 현상 발생  몬스터 여러마리 존재 시 타겟팅 하면 남은 몬스터가 타겟팅이 안되는 오류 발생  <그래픽> - 모델링이 찢어지는 현상 계속발생  <서버> - 장애물 회피가 제대로 이루어지지 않음 | | |
| **해결방안** | <클라이언트> - 근처 몬스터를 받아오는 함수 및 배열 수정  <그래픽> - 리깅 추가수정  <서버> - 오픈리스트 검사, 평가함수 수정 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 20.04.20 ~ 20.04.26 |
| **다음주 할일** | <클라>  날짜와 시간에 변화에 따른 맵 상태의 변화  절차적 폴리지 시스템  플레이어 스킬 추가  스킬 타겟팅 몬스터 여러마리 시 생기는 버그 수정  보스몬스터 부위파괴 위한 셋업  <그래픽>  리깅 수정  <서버>  A\* 알고리즘 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |