|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 30주차 | **기간** | 2024.01.16  ~2024.01.22 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 계획 세우기  기존 공격 컴퍼넌트 로직 재구현 | | | | |

* 계획 세우기

텍스트, 폰트, 스크린샷, 대수학이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

게임 한사이클을 만들기 위한 전체적인 계획 설정 및

텍스트, 폰트, 스크린샷, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

주차별 계획을 설정하고 진행사항 정리를 하였다.

* 기존 공격 컴퍼넌트 로직 재구현

기존의 방식에선 경직, 다운, 근거리 공격 시스템, 원거리 공격 시스템, 락온, 무기 변경 시스템을 모두 WeaponSystemComponent에서 다뤘는데,  
새로운 무기에 대해 일부 중복작업을 진행해야 하는 점과,  
한 컴퍼넌트에서 너무 많은 일을 담당하는 문제점을 파악하여  
  
기존 WeaponSystemComponent는 경직, 다운, 락온 등의 무기와 상관없는 전투의 기본 로직을 담게 변경하였으며(이후 이름 변경 예정)  
근거리 무기 시스템은 MainMeleeAttackComponent로 메인 근접 무기 컴퍼넌트,  
이를 상속하여 GreatSwordAttackComponent(대검 컴퍼넌트)를 제작하였고,  
원거리 무기 시스템은 MainRangeAttackComponent로 메인 원거리 무기 컴퍼넌트,  
이를 상속하여 RifleAttackComponent(라이플 컴퍼넌트)를 제작하였다.  
  
이후 새로운 무기들에 대해선 각각 Main 컴퍼넌트를 상속해 쉽게 만들 수 있으며,  
무기 교체 시스템은 단순 컴퍼넌트 탈부착으로  
WeaponSystemComponent에서 진행할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 현재까지는 빠른 구현을 위해 블루프린트로 작성하였다. | | |
| **해결방안** | C++를 감안하여 블루프린트를 작성하였기에 빠른 이식이 가능할 것으로 보임 | | |
| **다음주차** | 31주차 | **다음기간** | 2024.01.22 ~2024.01.28 |
| **다음주 할일** | 캐릭터 체력 시스템 로직 재설정 및 캐릭터 스폰 시스템 추가 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |