|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 31주차 | **기간** | 2024.01.23 ~2024.01.29 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 훈련장 전용 적 캐릭터 생성  캐릭터 사망 로직 및 UI 구현 캐릭터 리스폰 시스템 구현  원거리 무기 추가 구현(진행중) | | | | |

* 훈련장 전용 적 캐릭터 생성

스크린샷, 만화 영화, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

일정 초 마다 각 고유의 컴퍼넌트(라이플/대검)의 기능을 사용하며,  
아직 단순 플레이어의 hp 감소를 위한 목적으로 사용  
(오버워치의 훈련장 모티브)

* 캐릭터 사망 로직 및 UI 구현

스크린샷, 텍스트, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

사망시 사망 UI를 출력하며, 이동 제한  
(키보드 입력 제한 및 마우스 커서를 통한 입력 가능하도록 기능은 구현하였으며,  
이후 리스폰 시 무기 교체 시스템을 제작할 예정)  
일정 시간 이후 리스폰 진행  
(훈련장 적을 통해 hp를 감소시키거나, 키 ‘0’ 을 통해 hp를 감소시킬 수 있음)

* 캐릭터 리스폰 시스템 구현

스크린샷, 로켓이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(현재는 따로 이펙트는 없어 StartContents의 불 이펙트를 사용)

리스폰 시 BP\_RespawnPosition을 활용해 해당 위치로 리스폰하도록 설정,  
Tags를 통해 무슨 팀의 리스폰 장소인지 설정 가능

장착하고 있던 무기 및 기타 컴퍼넌트는 모두 제거되고 새로 리스폰 되는 등  
문제사항은 없는 것으로 확인

* 원거리 무기 추가 구현(진행중)

원거리 무기의 로직에   
기획의 요구사항인 연사속도 , 장전속도 등의 로직을 추가 구현하였으며  
(유효사거리 및 장전속도 등은 추가 예정)  
기관단총 무기의 추가 구현 진행중

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 32주차 | **다음기간** | 2024.01.30 ~2024.02.05 |
| **다음주 할일** | 근거리/원거리 무기 한 종씩 추가  리스폰시 무기 교체 시스템 제작 이후 다음 주차 계획 미리 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |