|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 32주차 | **기간** | 2024.01.30 ~2024.02.05 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 건물 붕괴 로직 재구현 및 에러 해결  더미맵 제작 맵 배치 로직 구현  타이머 시스템 및 아이템과 맵(붕괴) 연결 – 진행중 | | | | |

* 프로토타입 영상  
  <https://www.youtube.com/watch?v=hJppDn_kTsA>  
  (전체 구현 영상,  
  0:00~0:09 – 맵이 만들어질 때 마다 다른 생성 규칙에 따라 생기는 것을 확인  
  0:11~0:18 – 게임 시스템 1차 붕괴가 일어나 맵이 지름 5칸이 되도록 축소 및 해당 타일에 있던 건물 or 부유타일 전체 붕괴  
  0:18~0:24 – 게임 시스템 2차 붕괴  
  0:25 ~ - 게임 시스템 3차붕괴 시작 후 타일이 랜덤하게 하나씩 떨어지는 과정 진행
* 건물 붕괴 로직 재구현 및 에러 해결  
  기존 Geometry Collection을 Sleep 으로 뒀다가 Chaos Field 를 이용해 활성화 시키려고 했으나, Sleep 이후에도 건물이 움직이는 현상 및 하드코딩, 에러가 발견되어 방식을 변경  
  현재는 Static Mesh로 전투를 진행하다가 붕괴 진행시 Geometry Collection으로 변경하여 붕괴가 진행되도록 변경  
  또한 해당 붕괴 로직으로 변경하는 과정에서 널값 참조 등의 에러가 발견되어 수정
* 더미맵 제작

하늘, 구름, 야외, 가구이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

육각타일과 건물, 부유타일로 구성된 더미맵 제작 완료

* 맵 배치 로직 구현  
  기존 서로 다른 육각타일 37개, 빌딩 1층에 대한 static mesh 5개 를 제공받았으나,  
  게임 이용시 육각타일이 서로 다른 static mesh를 사용하면 구현이 어려워져  
   스크린샷, 텍스트, 달, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명스크린샷, 지도, 그래픽 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명 스크린샷, 텍스트, 그래픽 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명   
  Construction Description을 통해 육각타일을 배치하고,  
  스크린샷, 라인, 회로이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명  
  게임 시작 시 건물, 부유타일 이 배치되도록 구현
* 타이머 시스템 및 아이템과 맵(붕괴) 연결 – 진행중  
  타이머 시스템 및 맵 붕괴 간 연결만 하면 끝나며,  
  아이템 습득에 대한 처리만 진행하고 효과로 연결하면 끝난다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 34주차 | **다음기간** | 2024.02.13 ~ 2024.02.19 |
| **다음주 할일** | 맵 시스템 마무리  아이템 제작 및 게임 사이클 마무리 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |