|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 34주차 | **기간** | 2024.02.13 ~2024.02.19 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 맵(HexagonTile / Building / FloatingTile) C++ 클래스 제작 진행중 | | | | |

맵 C++ 리팩토링 상황

1. HexagonTile C++ Class  
   - 생성자에 따른 배치  
   텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

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

   자동 생성된 설명  
     
   - 초기 세팅 및 건물/부유타일 생성(진행중)  
   텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   BeginPlay에서 진행하는 초기 세팅은 완료했으나,  
   건물/부유타일 생성에 대한 함수에서 건물의 변수가 Spawn 당시에 설정하는 방법을 찾아 리팩토링 진행중

1. Building C++ class  
   - 생성자에서 StaticMesh 배치 완료  
   스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   (하지만 Floor 변수 값에 따라 생성되는 층 수가 다르게 설정하였으나,  
   Floor값이 생성자로 변경할 수 없어 이 값을 변경하는 방법을 찾을 예정)  
     
   - CollapseBuilding(int32 CollapseFloor) 함수 및 SwapStaticToGeometry 함수 제작  
   텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   기존 GeometryCollectionComponent를 런타임에 스폰하여 진행하던 방식으로 코드를 작성 중, 생성될 컴퍼넌트의 LinearDamping(저항력) 값이 조절되지 않아 값이 조절되어있는 Actor를 스폰하는 방식으로 변경  
     
   - Interface를 통한 DoCollapse() 함수 구현  
   텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명
2. FloatingTile C++ class  
   - 생성자를 통한 StaticMesh 배치  
   텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명

* Tick() 로직 구현  
  텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명  
  초기 위치 – 목표 지점 까지 이동하는 로직 구현  
  (테스트용으로 Interface를 통한 붕괴 로직이 작성되어있음)  
    
  - Interface를 통한 붕괴 로직 구현  
  텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 운영 체제이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 블루프린트의 로직을 단순히 리팩토링 하면 될 줄 알았으나, 기능을 위한 접근 방식이 많이 달라져 새로운 지식을 습득하는 시간 + 검색 시간에 많은 시간이 소요되며, 오브젝트를 소환하는 방식이나 파일을 로드하는 과정도 생성자에서와 그 외 함수에서 사용하는 함수가 다른 등 C++로 리팩토링 하는 과정과 생각한 것 보다 어려웠다. 또한 현재는 Building C++ class 의 Floor 변수 값을 소환되는 당시에 바꿀 방법을 찾지 못해 이와 관련하여 검색을 진행중이다. | | |
| **해결방안** | 계속해서 공부하고 진행한다. | | |
| **다음주차** | 35주차 | **다음기간** | 2024.02.20 ~2024.02.26 |
| **다음주 할일** | C++ 리팩토링 계속 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |