|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 39주차 | **기간** | 2024.03.20 ~2024.03.26 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 게임 메인 레벨의 로직 (캐릭터, 공격 시스템, 근접공격, 원거리공격, 경직, 다운, 체력, (훈련장)적군 캐릭터) C++ 리팩토링 완료 및 테스트 완료 | | | | |

1. 메인 캐릭터 리팩토링  
   Skyscraper\Source\Skyscraper\MainGame\Actor\Character  
   SkyscraperCharacter 추가
2. CombatSystem Component 리팩토링  
   Source\Skyscraper\MainGame\Component\Combat  
   기존  
   1. 무기 변경 로직  
   2. 락온 기능(우클릭 에임 고정 기능)  
   3. 경직 및 다운 로직
3. MainMeleeComponent 및 MainRangeComponent 리팩토링

Source\Skyscraper\MainGame\Component\Combat\Melee/Range

컴퍼넌트 생성시의 키 인풋 추가 기능 구현 및  
공격 애니메이션 재생, 공격 로직 구현

1. HealthComponent를 통해 체력 시스템 관리 및 체력바 위젯 추가  
   Source\Skyscraper\MainGame\Component\Health  
   HealthComponent의 Health 값을 토대로 플레이어의 Living 상태 / Dead 상태의 애니메이션 구현 및  
   Dead 상태가 될 경우 Input 이 적용되지 않게 구현
2. 적군 캐릭터 구현

Source\Skyscraper\MainGame\Actor\Character  
EnemyCharacter  
1초마다 본인의 RifleComponent를 통해 총 공격 진행  
탄환이 없을 경우 재장전 진행 후 다시 공격 진행

* 노션을 통한 내용 정리(위 내용들)

https://lead-guitar-e0c.notion.site/a4d2b904865e4e81861b30ef023fcdf6

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 40주차 | **다음기간** | 2024.03.27 ~2024.04.02 |
| **다음주 할일** | 이전까지의 로직 6개의 캐릭터에 대해 모두 적용 및  캐릭터 상하체 애니메이션 분리 진행 캐릭터 애니메이션 블루프린트 AnimInstance C++으로 리팩토링 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |