|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 32주차 | **기간** | 2023.01.30~ 2023.02.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | - 전체 페인팅 가능한 프로토타입 레벨 제작  - 페인팅 퍼포먼스 개선  - 맵 전체 페인팅에 버그없이 동작함을 확인 | | | | |

<상세 수행내용>

1월 31일날 팀 오프라인 회의에서 게임 아이디어과 프로토타입 맵(전체 메시에 렌더타겟을 참조해 페인팅 가능), 향후 작업 우선순위 등에 대해서 이야기를 가졌다.

추가적인 작업을 거쳐 프로토타입 맵을 만들었고, 멀티플레이 테스트를 진행할 예정.

기숙사를 퇴관하며 본가에 내려가는 동안 일정이 지연되어서 본격적인 멀티플레이 테스트를 진행하지 못했다.

(무작정 멀티플레이 테스트를 해야 한다고 결심했지만 슬라임과 청소부 인간 간의 상호작용이 구현된 것이 없다는 것을 뒤늦게 깨달았다.)

렌더타겟에 접근해 청소기로 페인팅을 지우는 메커니즘을 추가하면서 본격적으로 멀티플레이를 만들어낼 것이다.

현재는 데디케이트 서버 방식으로 멀티플레이를 만드는 것을 목표하고 있다.

다음 주에는 설 연휴가 있어서 부족했던 멀티플레이 개발 튜토리얼을 공부하면서 본 게임에 사용할 리소스를 제작할 계획이다.

[UE5 자동문 기믹] <https://youtu.be/QA4SIMZ-Bcw>

* 매터리얼 파리미터 콜렉션으로 캐릭터 위치를 받아서 로직 수행
* 매터리얼 인스턴스에서 파라미터 수치 조절할 수 있음

[UE5 멀티플레이 세팅 준비] <https://youtu.be/sM-4tplDGSw>

* 전체 페인팅 가능한 프로토타입 맵 제작 완료 (1층 구역)
* 안정적으로 페인팅이 동작됨을 확인

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 졸작 목적인 R&D를 충실히 실천하기 위해서 기록을 잘하는 습관이 중요하다. 개발 중에 흐름이 깨지거나 정신이 없어서 기록이 뜸해지는 경우가 흔하다. | | |
| **해결방안** | 저녁 시간에 편안한 마음가짐으로 노션 팀 프로젝트에 작업한 내역을 기록하는 여유를 갖는 것이 효과가 있을 것 같다. (개발도 중요하지만 R&D인 만큼 기록도 중요하다)  해당 작업일지도 그러한 결과물이다. | | |
| **다음주차** | 33주차 | **다음기간** | 2023.02.06 ~ 2024.02.12 |
| **다음주 할일** | * 페인팅 파티클 후디니 튜토리얼 참고해 제작 * 플레이어 개별마다 렌더타겟 감지해 상호작용 구현 시작 * 멀티플레이를 할 수 있도록 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |