|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 58주차 | **기간** | 2023.07.31~ 2023.08.06 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 버그 및 동기화 오류 수정 * 렌더타겟 텍스처의 픽셀 색을 판정하는 것으로 페인트를 감지함   + 헌터가 페인트를 지우면 스킬 게이지가 올라감   + 헌터가 페인트 위에서 속도 감속   + 슬라임이 페인트 자국을 남길 때마다 hp 감소(=크기가 살짝 작아짐) <- 미완성   + 슬라임이 페인트 위에서 속도 증가 hp 감소가 없음 <- 미완성 | | | | |

<상세 수행내용>

* 슬라임이 메시를 페인트하는 방식을 변경했습니다. 파티클로 히트해 영역을 페인트하는 기존의 방식에서 자체 라인트레이스로 히트해 영역을 페인트하는 방식으로 회귀하였습니다.
* Read RenderTarget Pixel 함수를 사용해 렌더타겟 텍스처의 픽셀 색을 감지합니다.  
  이를 활용해 헌터가 페인트를 지우거나 페인트 위에 올라갔는지를 판정해 상호작용을 구현했습니다. 슬라임 캐릭터의 경우, 겹치지 않게 페인트를 했는지를 판정해 슬라임의 크기가 살짝 작아지도록 상호작용을 추가할 예정입니다.
* 대부분의 버그와 동기화 오류를 수정했습니다.   
  남은 문제는 헌터가 빨아들이기 시 오브젝트의 피직스가 제대로 동기화되지 않거나 부자연스럽게 작동하는 버그가 있습니다. 버그가 발생하는 원인을 짐작하고 있는 중이며 빠른 시일 내에 고칠 수 있겠습니다.
* 이어서 게임 모드에서 페이즈를 감지해 그에 따라 위젯의 텍스트, 이미지를 동기화하거나 맵 상호작용이 발생합니다만 게임 모드의 페이즈를 바꾸는 함수를 호출하는 것이 스파게티 코드처럼 작동하고 있어서 델리게이트로 함수를 호출하도록 변경하고자 합니다. 이것을 고치면 플레이어가 시작 시 총을 제대로 장비하지 못하는 동기화 버그 등 또한 고칠 수 있어 안정적인 게임 플레이가 가능해질 것입니다.
* 방학 중 비교과 프로그램이 겹쳐있어 최신 버전에 대해 오프라인에서의 게임 테스트를 진행하지 못했습니다. 그래서 잠재적인 버그가 있을 수 있습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 59주차 | **다음기간** | 2023.07.31 ~ 2024.08.06 |
| **다음주 할일** | * 빨아들이기 시 피직스 버그 수정 * 금요일 오프라인 데모 테스트 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |