|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2023.6.26~ 2023.7.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 졸업작품 지도회의, 제안서 내용 수정 회의 및 개인 학습용 교재 구입 | | | | |

<상세 수행내용>

6/26 - 졸업작품 지도회의 참석 - 제안서에 대한 피드백을 받았다

- 엔진을 이용해서 구현할 경우 블루프린트로 구현할 내용과 C++코드를 이용해서 구현할 내용에 대한 구분이 필요하다.

-서버 구현 시 미리 더미 프로그램등을 이용해서 미리 서버의 시험 운용을 해 봐야 한다

6/27 ~ 6/30 - 광주에서 개인 학습용 교재 탐색 및 개인일정(병원)

- 충장로의 알라딘 서점, 영풍문고 등을 돌아다니며 개인 학습용으로 쓸 교재를 탐색했으나 찾지 못하고 인터넷(교보문고 홈페이지)를 이용해

언리얼 엔진 5 블루프린트 비주얼 스크립팅

C++를 사용한 언리얼 엔진 4 개발 2/e

게임 프로그래밍 패턴

Unreal Engine 5 Shaders and Effects Cookbook - Second Edition

3D 게임을 움직이는 수학과 물리

위 교재의 주문을 하였고 현재 배송 대기중에 있다.

6/30(2) - 졸업작품 기획 방향에 대한 팀별 회의 (온라인 진행)

현재 제안서에 쓰인 게임의 장르 및 게임 방벙에 대한 회의를 간략하게 진행했다.

- 이전의 퍼즐 게임에서 인간vs슬라임으로 진행하는 비대칭 형태의 pvp가 제안되었고, 후에 세부 사항을 결정하기로 하였다.

7/1 - 시흥 복귀

7/2 - 졸업작품 기획 방향에 대한 팀별 회의 (오프라인 진행)

이전 온라인 상에서 했던 이야기를 바탕으로 제안서의 수정을 진행했다.

- 비대칭 pvp형태로 게임의 방향을 바꿨으며 이에 이전 부분에서 필요로 하지 않는 부분 등을 수정했다. - 퍼즐 관련 내용 삭제 등

- 6/26에 피드백 받은 점을 바탕으로 블루프린트를 이용해서 만들 부분과 C++코드를 이용해 만들 부분을 정하는 논의를 진행했다. - 슬라임의 움직임, 주변 오브젝트(가구 등) 과의 상호작용, 헌터의 무기의 기믹 등을 C++소스로 진행하기로 했다.

- 게임의 대략적인 진행을 예상해 보고, 이에 필요한 맵의 형태 등을 논의했다. - 멀티플레이를 몇 명이서 진행할 것인가, 그에 따른 플레이 방식의 변화, 슬라임과 사람 중 한 쪽만 유리하게 진행되지 않게 하려면 어떻게 해야 할 지 등의 요소는 이후 기획 특강에 참여하면서 팀원과의 수정이 필요하다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 제안서에 부족한 내용을 아직 보완하지 않았다 | | |
| **해결방안** | 2주차부터 있을 기획 특강 시간을 이용하여 팀원과 제안서를 더욱 수정할 수 있도록 한다. | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2023.7.3 ~ 2023.7.9 |
| **다음주 할일** | 구입한 교재를 이용해 언리얼 엔진의 블루프린트 사용법을 숙지하고, 간단한 게임 등을 만들어 보며 숙달한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |