|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 43주차 | **기간** | 2023.05.29~ 2023.06.04 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 슬라임 이동방식 변경 작업 완료, 2페이즈용 오브젝트 추가, 헌터 플레이어 퀄리티 증가를 위한 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주차는 슬라임 액터의 조작감 개선을 위한 새 무브먼트의 버그를 대부분 수정하고, 슬라임과 헌터의 공수가 교대되었을 때 헌터의 탈출에 필요한 여러 소도구를 일부 제작하고, 헌터 플레이어의 플레이 퀄리티 증가를 위한 빨아들이기 효과의 추가 작업을 진행했다.

저번 주차에서 수정할 점으로 첫째로 탐색 거리가 너무 길다는 점은 해당 탐색이 슬라임 액터가 있어야 할 바닥면을 검사하는 용도로 쓰이는 함수이므로 액터의 아래를 향하도록 조정한 뒤, 너무 긴 거리도 줄여 멀리 있는 바닥을 건드리지 못하게 해 공중에서 날아다니는 버그를 최대한 줄였다. 이동 시 메쉬의 회전하는 것이 반대로 돌아가는 부분에 대해서는 바뀌기 전의 이동 방식과 달리 벡터 하나가 아닌 그리드 여러개를 한꺼번에 받아서 생긴 문제로 해당 문제는 기존 방식을 수정하기 보다는 새로운 방법으로 슬라임 액터의 이동 방향을 받아 액터 자체는 미리 움직이지만, 슬라임의 몸체를 나중에 따라오게 만들어 그리드 여러 개 중 하나를 고르는 작업을 하는 대신 액터의 중앙의 한 점을 보고 따라오게 만들어 겉으로 보이는 방향을 통일시킴과 함께 카메라의 랙 효과를 준 것처럼 보이게 해 자연스럽게 했다.

(사진)

수정을 완료하고 발생한 버그로는 점프 중 방향 전환을 너무 잘하는 문제와 슬라임이 너무 잘 움직인 나머지 가끔 맵의 미세한 틈을 비집고 지나가는 문제가 있다.

추가 오브젝트 제작은 현재 슬라임이 2페이즈로 전환할 때 사용할 아이템과, 헌터가 탈출할 탈출 구역의 문 오브젝트를 제작하고, 탈출에 필요한 아이템을 획득할 방법에 대해서는 팀원들과의 의논 이후에 제작할 수 있도록 하겠다.

(사진)

헌터 액터의 빨아들이기 효과의 퀄리티 개선을 위해 하는 작업은 다음과 같다.

- 작은 오브젝트(무게 변수가 1 이하인 오브젝트)는 바로 빨려들어가게 한다.

- 무게가 1보다 큰 오브젝트에 대해서는 약간의 버티는 시간을 가진 뒤 서서히 빨려들어가게 한다

- 이때 빨려들어가는 오브젝트를 플레이어가 빨아들이고 있다는 체감이 들도록 빠르게 하거나 추가적인 효과를 준다.

여기서 첫번째와 두번째 기능은 기존에 비슷한 기능을 하는 함수가 준비되어 있어 해당 부분을 수정하면 되었다.

세번째 기능에 대해서는 빨려오는 오브젝트를 빠르게 하는 것만으로는 부족한 듯 하여 추가적인효과 추가를 해야 하겠는데, 아직 만족할 만한 결과를 내지 못해 여러 가지를 시도해 보고 가장 맞는 것으로 결정해야 한다.

(사진)

다음 주차에는 이번 주차에 마저 하지 못했던 헌터 액터의 빨아들이기 효과의 퀄리티를 개선하는 작업을 마저 진행하고, 일정대로 2페이즈(공수교대) 슬라임 액터의 추가적인 콘텐츠 제작을 하겠다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 버그 수정 이후 새 버그가 발생한 문제 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 43주차 | **다음기간** | 2023.05.29-2023.06.04 |
| **다음주 할일** | 헌터 액터의 빨아들이기 퀄리티 개선, 후반부(2페이즈) 플레이 - 슬라임 액터 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |