|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 15주차 | **기간** | 2023.10.17~ 2023.10.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 구현된 내용 보강(2) - 구현된 무브먼트 C++로 변경 시작 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주차에서는 저번 주차까지 구현된 내용들을 C++ 로 만든 액터에 옮기는 작업을 시작했다.

현재는 각 종족 플레이어의 기본 무브먼트 틀을 추가했고, 이후 슬라임 액터의 체력 변동에 따른 형태 변화(이건 나중 나이아가라 이펙트를 쓸 때를 대비해서 내부 숫자만 바뀌는 버전, 현재 쓰는 메시가 변하는 버전 총 두가지로 만들어 둔다), 슬라임 액터에게 벽타기 추가, 인간 액터가 쓸 수 있도록 빨아들이기 기능을 쓰는 청소기 액터 순으로 추가할 예정이다.

물론 현재 여러 부분에서 보완이 필요하기 때문에, 일단은 다른 팀원들의 시험 기간이 끝나고 통합할때까지 완성하는 것을 목표로 하되, 전부 완성되지 않더라도 테스트때는 완성되지 않은 부분을 블루프린트로 만든 액터를 쓰는 방향으로 해서 이번에는 양보하지 않고 만족할만한 결과물이 나올 때까지 작업할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 다른 과목 기획서 제작으로 인해 작업에 쓸 시간이 부족하여 구현을 얼마 하지 못했다. | | |
| **해결방안** | 기획서가 마무리 되었으므로 다음 기획서 제작까지 시간이 있다 | | |
| **다음주차** | 15주차 | **다음기간** | 2023.10.17 ~ 2023.10.23 |
| **다음주 할일** | 현재까지 구현된 내용 보강(3), | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |