|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2023.7.24~ 2023.7.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 슬라임 임시구현, + 게임 프로토탑이 제작 계획 논의 | | | | |

<상세 수행내용>

슬라임 구현(임시)

정식으로 게임을 만들기 전 임시로 프로토타입 게임을 만들어 보기 위해 슬라임 객체를 만들기로 했다.

현재 진행중인 내용과 구현된 부분은 다음과 같다.

- 슬라임의 지면 이동 - 점프 구현 진행중, 슬라임이 벽면을 이동하는 내용은 프로토타입에서는 진행하지 않음

- 슬라임의 점프 구현 - 강한 점프(점프 키를 길게 조작 시) 구현 필요

- 슬라임의 충돌 판정 - 슬라임과 오브젝트 충돌 시 슬라임이 오브젝트를 흡수하는 것 구현 필요

- 슬라임 임시 외형 제작 필요함

7.28(금) 조원들과의 논의 요약

\*8월까지 제작할 게임의 프로토타입의 요구사항

- 해당 프로토타입은 기획 단계를 좀 더 수월하게 하기 위해 제작하는 것이 목표

- 슬라임 객체에게 필수로 필요한 기능의 구현이 어느정도 필요함 ( 오브젝트 흡수 )

- 그 외의 기능은 되도록 언리얼 엔진 기본 기능을 활용해서 구현하도록 함

\*슬라임 객체의 행동에 관한 정리 - 오브젝트 흡수, 방출에 관해서

- 흡수 가능한 오브젝트는 각각의 체력을 가지고 있으며, 한 번에 흡수 가능한 오브젝트의 수는 흡수한 오브젝트의 체력의 총 합이 슬라임 객체의 현재 체력을 넘지 않는 범위를 한다

- 흡수한 오브젝트의 방출 기믹을 사용 시 가장 나중에 흡수한 오브젝트부터 방출하도록 한다

- 파괴 가능한 오브젝트에 대한 추가 논의가 필요하다 (Unreal Destructable Meshe 기능 이용)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | - | | |
| **해결방안** | - | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2023.7.31 ~ 2023.8.6 |
| **다음주 할일** | 슬라임 임시구현(계속), 임시 프로토타입 게임 만들어보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |