|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 2023.8.7~ 2023.8.13 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 슬라임 게임 프로토타입 제작 (계속), 언리얼 엔진 내부의 포스에 대한 학습 | | | | |

<상세 수행내용>

슬라임 게임 프로토타입 제작(이어서)

지금까지 만들어진 내용을 공유 프로젝트로 옮기고 팀원이 보기 쉽게 정리하는 작업을 진행했다.

이후 저번 주차에서 구현 중이던 슬라임의 오브젝트 운반 및 앞으로 구현할 헌터 플레이어의 기믹 구현을 위해서 언리얼 엔진 내부에서 물리력 작용을 하는 기능에 대한 학습을 진행했습니다.

사용한 자료

<https://www.youtube.com/watch?v=k6oKBVRaLLo> - 물건을 집어들고 옮기기

<https://www.youtube.com/watch?v=bCAlowYEYEI> - 물건 들어 옮기기 2

<https://www.youtube.com/watch?v=LwnDh8u5sGU> - 소프트바디 기능 소개

<https://docs.unrealengine.com/> - 언리얼 노드별 기능 확인

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 막상 만들고 나면 별로 만족스럽지 않게 느껴지고, 수정하려고 해도 해당 내용에 대한 지식이 얕아 별 다른 수정을 하기 어렵다 | | |
| **해결방안** | 만들고자 하는 내용의 초반 정리 및 해당 내용에 관한 레퍼런스를 많이 수집해야 하고, 필요한 기능이나 알아둬야 할 것을 최대한 공부해서 만족스러운 결과가 나오도록 노력한다. | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2023.8.14 ~ 2023.8.20 |
| **다음주 할일** | 슬라임 임시구현(계속), 임시 구현된 서버에 적용시켜보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |