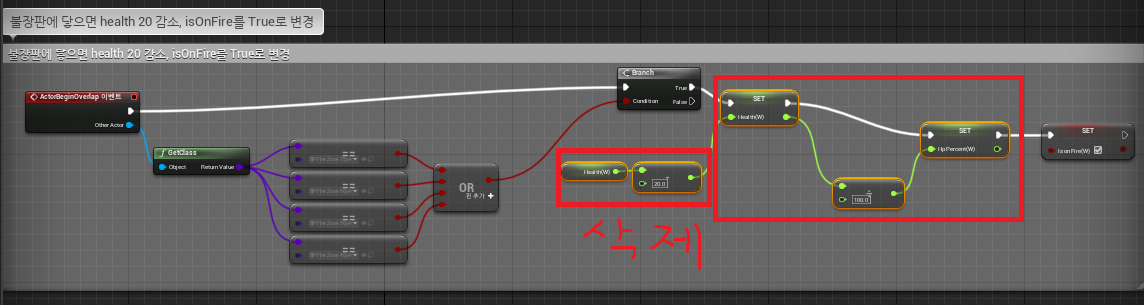
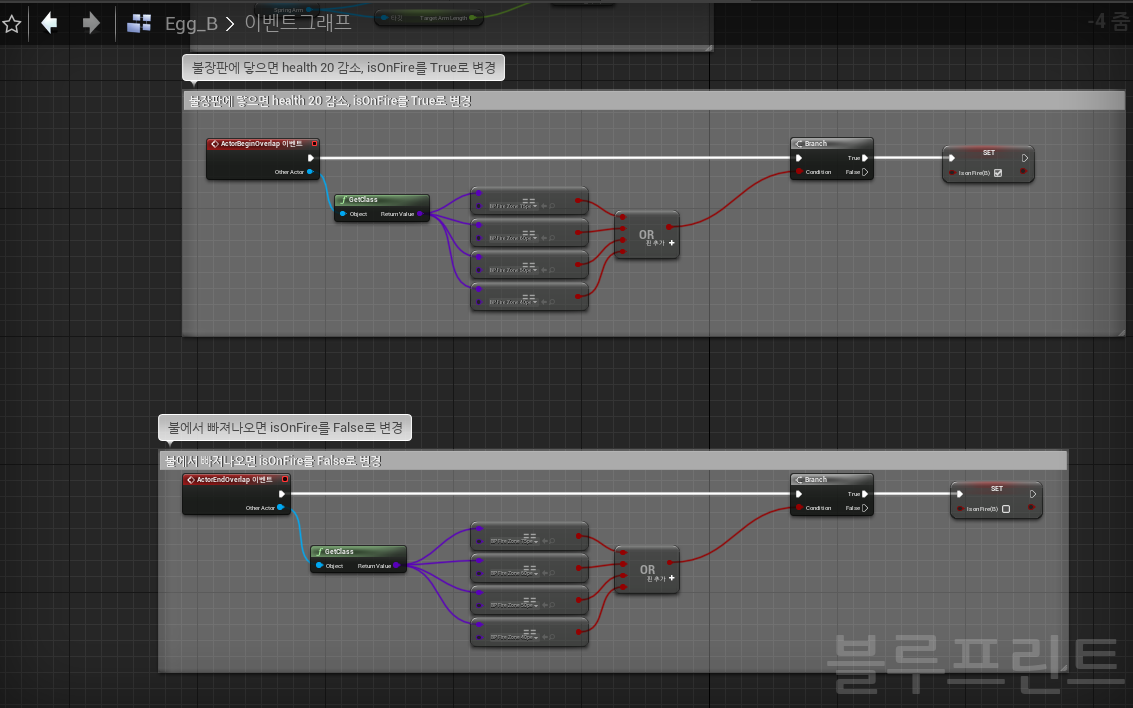
프로젝트 변동사항 12월 1일

1-1 Egg(B)에서 :  
- bool 변수 ‘isOnFire(B)’ 추가  
- 함수 ‘Take Fire Damage(B)’ 추가  
- 불에 닿았을 때 즉시 체력이 20 감소하는 노드 삭제

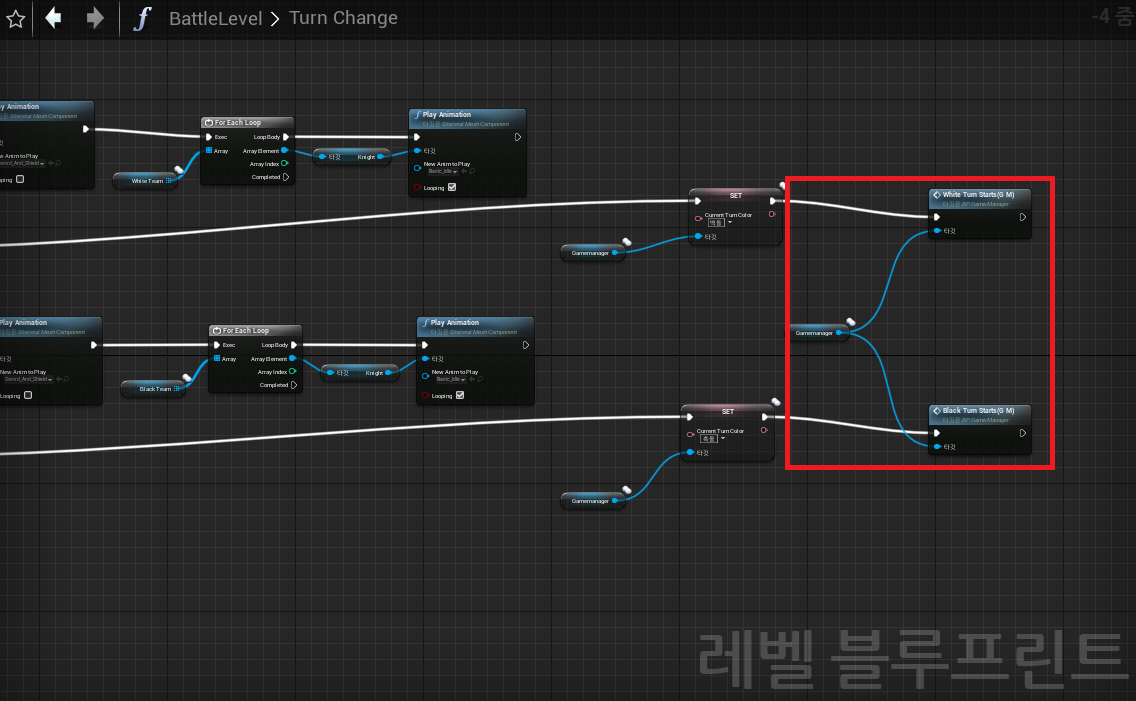


- 불에 닿으면 ‘isOnFire(B)’가 True로, 불에서 빠져나오면 False로 설정되는 노드들 추가

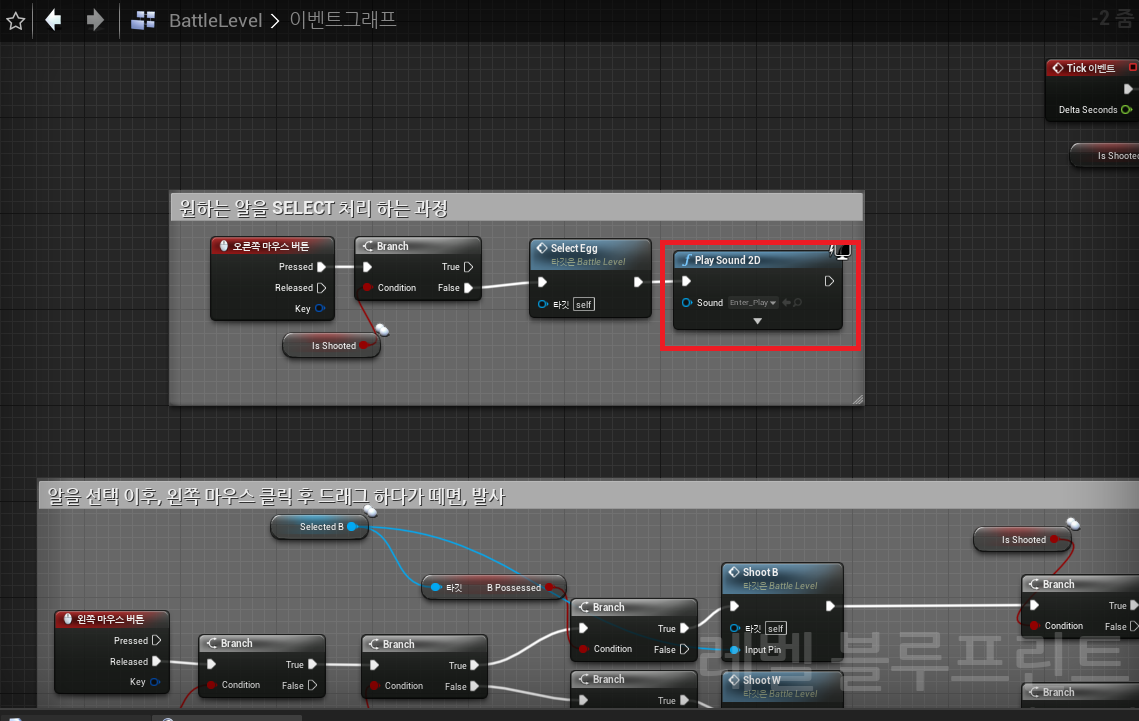


1-2 Egg(W)에서 :   
- bool 변수 ‘isOnFire(W)’ 추가  
- 함수 ‘Take Fire Damage(W)’ 추가  
- 불에 닿았을 때 즉시 체력이 20 감소하는 노드 삭제  
- 불에 닿으면 ‘isOnFire(B)’가 True로, 불에서 빠져나오면 False로 설정되는 노드들 추가  
- 함수 ‘Set Unit Dead(W)’ 추가

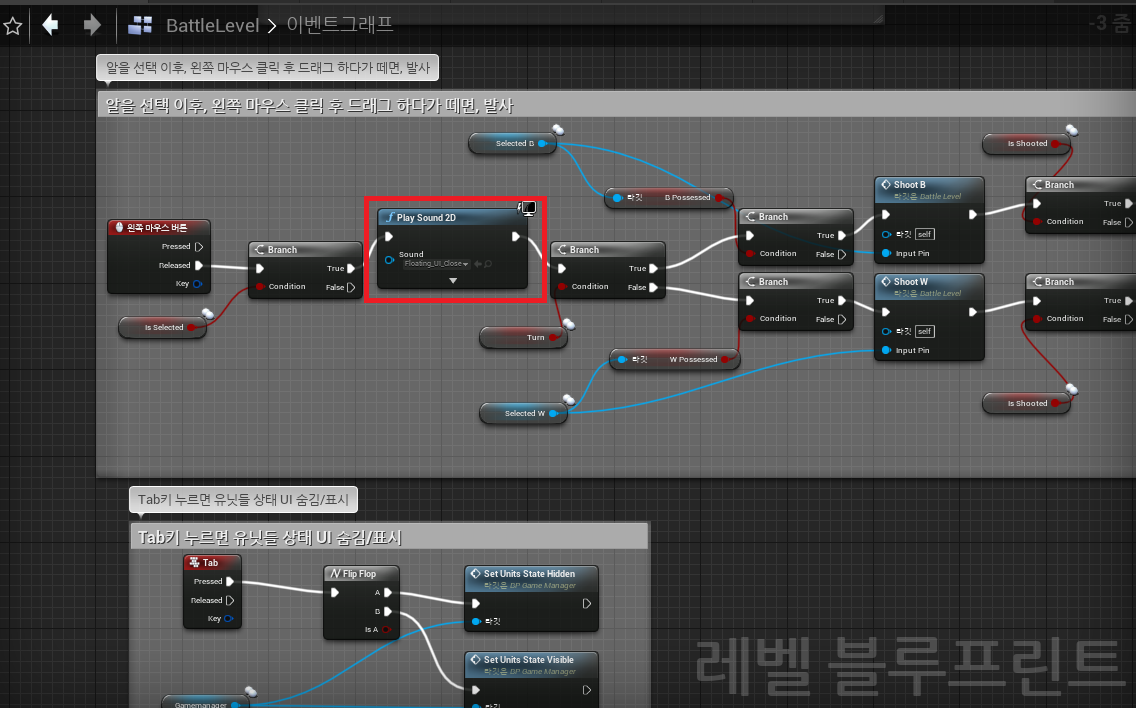
2 BattleLevel에서 :

- ‘Turn Change’함수 이벤트그래프에서 게임매니저의 커스텀이벤트가 실행 되도록   
노드추가

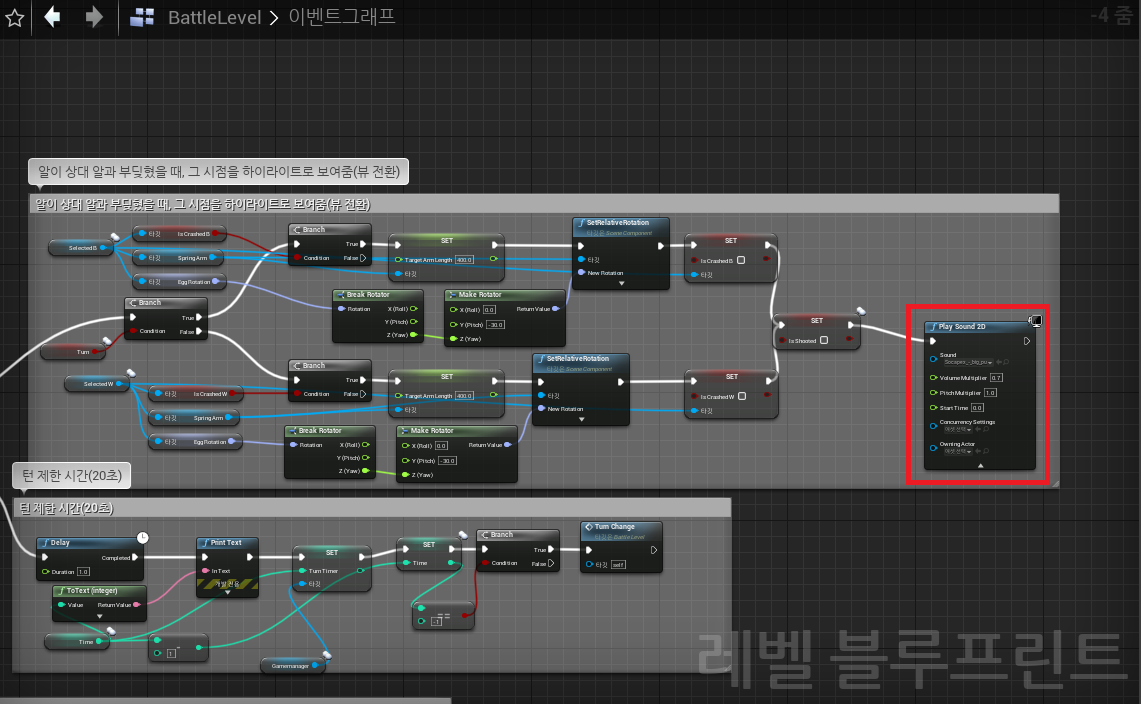
- 유닛 선택시 사운드 재생하는 노드 추가



- 유닛 발사될 때 사운드 재생하는 노드 추가

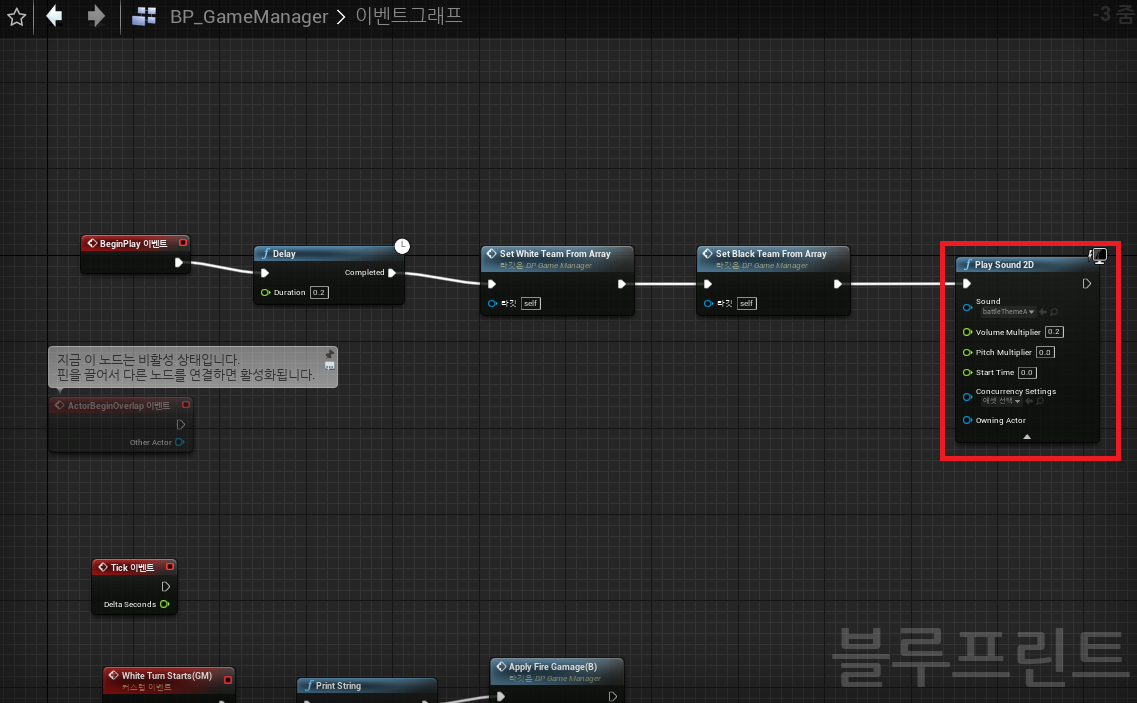


- 유닛 충돌 시 사운드 재생하는 노드 추가



3 GameManager에서 :

- 함수 ‘Apply Fire Damage(W)’ 추가  
 - 함수 ‘Apply Fire Damage(B)’ 추가  
- 커스텀이벤트 ‘Black Turn Starts(GM)’ 추가  
- 커스텀이벤트 ‘White Turn Starts(GM)’ 추가  
- 함수 ‘Check Units Survival’ 추가  
 - 함수 ‘Black Wins’ 추가  
- 함수 ‘White Wins’ 추가  
- 게임 시작 시 배경음악 재생하는 노드 추가



4 BP\_Level\_UI 에서 :   
 - 화염지대 생성 알림 텍스트 안보이게 설정  
 - 차례 알림 텍스트 가운데로 오게 수정

5 콘텐츠 브라우저에서 :   
 - 위젯 블루프린트 ‘BP\_Black\_Win’ 추가  
 - 위젯 블루프린트 ‘BP\_White\_Win’ 추가