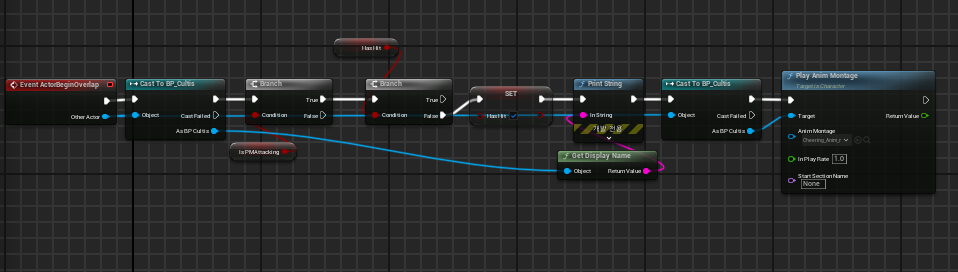
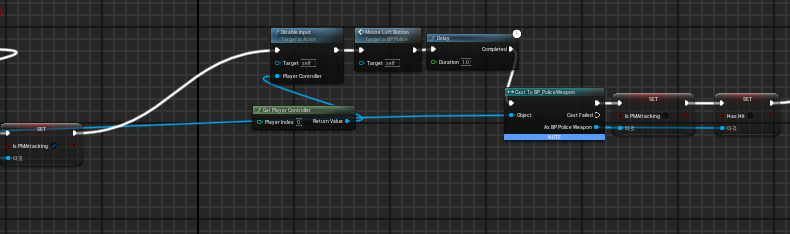
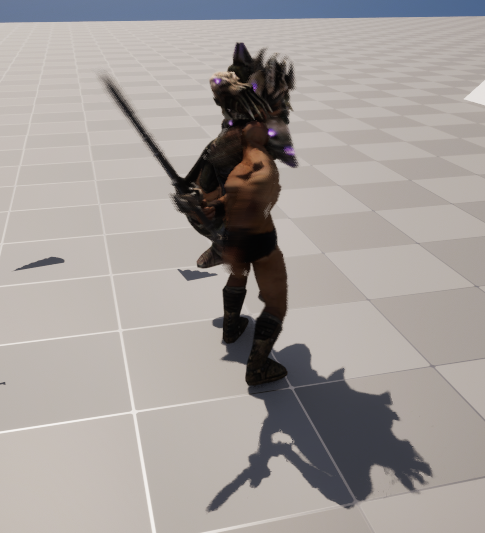
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 16주차 | **기간** | 2024.10.09  ~2024.10.15 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | police근접공격 - 무기와 cultis간의 상호작용 | | | | |

구현내용  
- 근접공격 피격효과

<Police클래스의 근접공격에 대한 상호작용>  


BP\_PoliceWeapon  
- 매쉬를 삼단봉과 비슷한 얇은 매쉬로 변경하고 콜리전 영역을 추가해주었다.  
  
BP\_PoliceWeapon의 변수   
중복을 방지하기 위해서 오브젝트와의 충돌여부를 다루는 HasHit 불리안 변수를 두었다.  
공격을 할때에만 피격처리를 하기위하여 IsPMAttacking 불리안 변수를 둔다.  
  
생성한 변수를 바탕으로 Police클래스의 공격으로 인해 PoliceWeapon과 Cultis클래스의 캐릭터간의 충돌이 일어날 시 피격애니메이션을 실행하도록 하였다.  
  
  
   
이 과정에서 Police클래스의 근접공격에 블루프린트 노드를 추가하였다.  
1. 공격 시 BP\_PoliceWeapon의 IsPMAttacking을 true로

2. 공격애니메이션이 종료되면 IsPMAttacking과 HasHit을 false로 설정한다.  
  
이후 BP\_PoliceWeapon에서  
충돌했을 때 IsPMAttacking은 true일때, HasHit은 false일때 피격애니메이션을 실행하며 HasHit은 true로 두어 애니메이션이 진행하는 동안 피격이 중복되지 않도록하고(이 작업을 하지 않을 시 2번 피격됨.) 애니메이션이 끝나면 Police에서는 IsPMAttacking과 HasHit이 false로 설정되어 한 번의 근접공격의 과정이 끝나게 된다.

  
  
   
영상 링크

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 17주차 | **다음기간** | 2024.10.16 ~ 2024.10.22 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |