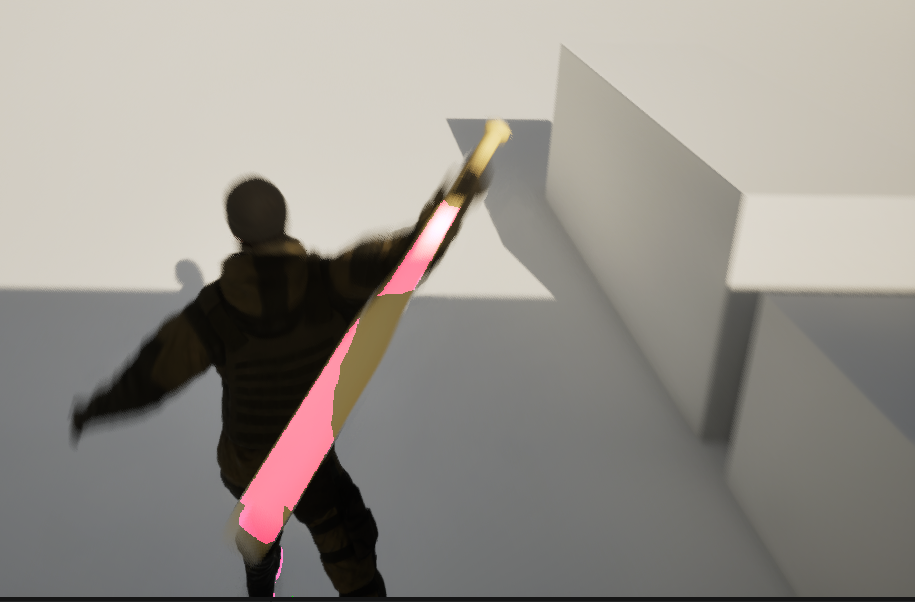
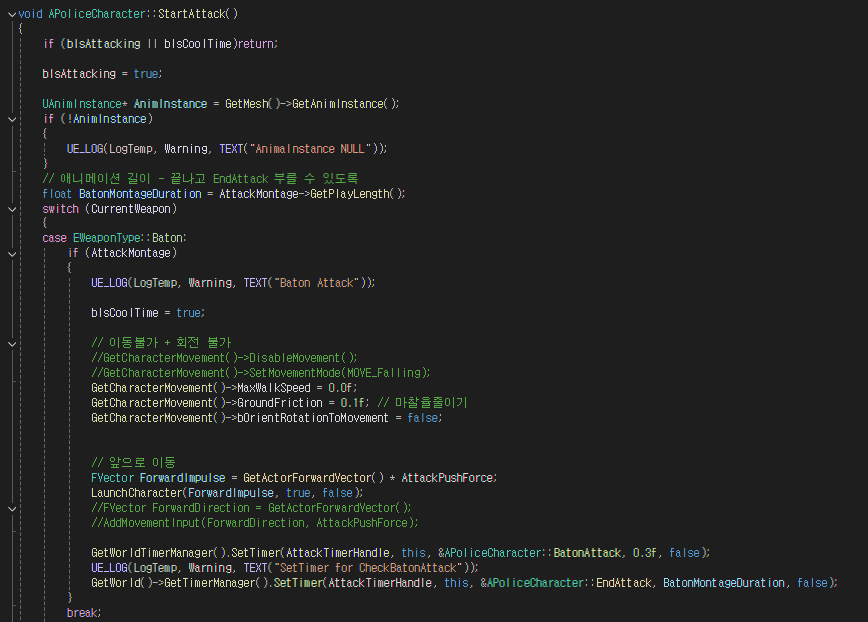
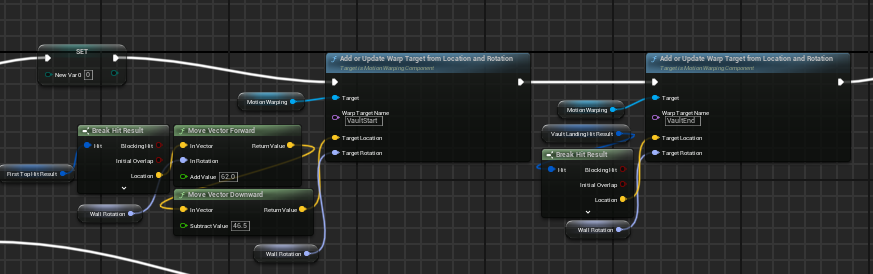
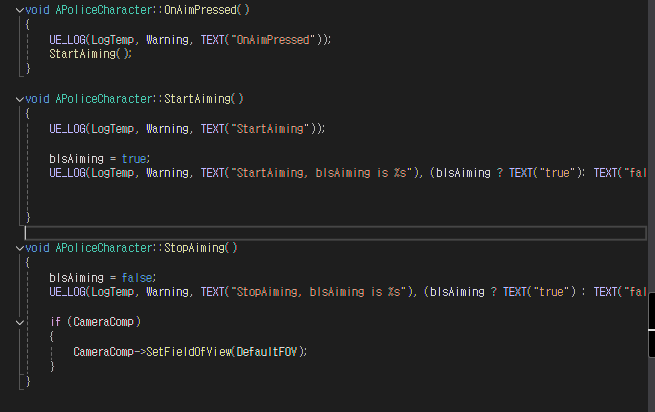
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 38주차 | **기간** | 2025.03.10  ~2025.03.16 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 근접공격 기능 변경 및 근접공격, 파쿠르 애니메이션 작동 | | | | |

- 근접공격  


모작의 근접공격 로직을 구현하기 위해서 LaunchCharacter로 앞으로 나가게 하는 대신,  
완전한 조작 불가가 아닌 카메라에 의한 시점만 허용하기 위하여 Disable이 아니라  
자체이동속도를 아예 0으로 줄인뒤, 입력에 의한 회전을 막아 공격 중 시점변경은 허용하되  
이동, 회전은 불가하도록 작성하였습니다.  
또한 살짝대쉬하는 기능이기에 이것을 공격이 아닌 이동의 목적으로 연타하여 사용하는 경우를 방지학기 위하여 쿨타임을 관리하는 함수를 두어 재사용대기시간이 지나면 변수를 false로 두도록 하여  
다시 공격할 수 있도록 작성하였습니다.

- 파쿠르 수정

  
캐릭터와 벽 간의 높이차이에 의한 동작구분을 결정짓도록 마무리하고,  
위치조정을 위하여 모션에 따라 이동을 조정해주고, 애니메이션시퀀스에서의 모션워핑을 통하여  
도착지점을 조절해주었습니다.



- Aiming오류 수정 :  
위 코드와 SetupInputComponent로 입력을 바인딩하여 변수를 조절하고있었는데, 이것이  
 블루프린트에서 시점변경을 제어하는 부분이 겹쳐 BP 에서의 InputConsume해제 및 InputAction에서 추가호출로 C++에서의 함수호출과 병행되지 않고 씹히는 현상을 수정하여 변수가 잘 조정되도록 하였습니다.

https://youtu.be/dcDA70mY7lI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 39주차 | **다음기간** | 2025.03.17  ~2025.03.23 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |