|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 28 | **기간** | 01.02 ~ 01.08 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 무기 구현 + ui | | | | |

<상세 수행내용>

무기들을 구현을했습니다 기본적으로 모든 총을 사격할때 카메라 쉐이크를 적용했고

라이플의 경우 사격할때 원을 그리고 그 원의 지름을 기준으로 랜덤하게 총알이 퍼져 가도록 만들었습니다. 그래서 적을 사격할때 더욱 힘들게 만들었고 조준할때는 그 원의 지름을 더 작게 만들어서 더 정확하게 날아가도록 만들려고 하고 있습니다. 라이플의 공격 속도는 0.15초 마다 사격하도록 타이머를 설정하고 데미지의 경우 10으로 정해놨습니다.

샷건의 경우도 라이플과 비슷한 원리로 원을 기준으로 8발의 총알이 랜덤하게 퍼져 가도록 만들었고 조준할때는 원의 지름을 줄여서 정확하게 사격하도록 만들고 샷건의 공격 속도는 0.4초로 정하였고 데미지는 한발당 7로 정해놨습니다.

로켓런쳐의 경우는 기존의 로켓포 처럼 날아가는게 아니라 사격하면 통통 팅기면서 날아가는 것을 구현하고 있는데 아직 완성하지 못했습니다. 방식을 다르게 하려고 해서 시간이 걸리고 있습니다. 로켓런쳐의 경우 1월 4주차에 보조무기를 만들면서 다시 제작할 예정입니다.

모든 무기에는 코드상으로는 탄환과 충돌했을때 파티클과 사격할때 나오는 파티클을 적용했고 실제 파티클을 나중에 만들어서 적용만 하면 나오도록 만들었습니다.

ui도 아직 디자인된 ui텍스쳐 들이 없어서 그냥 대충 만들어진 에셋들을 사용해서 기능적으로만 연결해 놨습니다.

유튜브 : https://youtu.be/R2vp03SY3r8

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 로켓런쳐 미완성 | | |
| **해결방안** | 1월 4주차에 다시 제작한다 | | |
| **다음주차** | 29 | **다음기간** | 01.09 - 01.15 |
| **다음주 할일** | 탈출 도구 구현(모프애니메이션) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |