|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 28 | **기간** | 01.30 ~ 02.5 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 보조무기 구현, 로켓런쳐 못한거 만들기 +2월 계획 | | | | |

<상세 수행내용>

유튜브 : <https://youtu.be/3MDV0053J7Y>

이번주에는 보조무기 3종류와 로켓런쳐를 완성했습니다.

첫번째 수류탄은 던지고 난후 타이머시간이 완료되면 해당 위치에서 폭발하도록 제작하였고

두번째 점액질폭탁은 처음 충돌지점에서 벽이 캐릭터의 forward벡터를 사용하여 생성됩니다.

세번째 부비트랩은 지면에 떨어지고 내 캐릭터가 아니라 다른 캐릭터와의 충돌에만 폭발하도록 만들었습니다.

모든 보조무기는 Spawn될때 해당 캐릭터를 instigator로 지정해서 해당 정보를 이용했습니다.

모든 무기에 파티클하고 사운드도 폭발할때 나오도록 코드로 작성해놨고 아직 에셋은 없어서 해당부분은 효과가 나타나지 않습니다.

그리고 점액질 폭탄의 경우 일단은 그냥 벽이 바로 만들어지는데 이부분은 중점기술을 적용하여 벽이 모프 애니메이션으로 생성되도록 만들것입니다.

2월 계획은 발표시간전까지 업로드하겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 30 | **다음기간** | 01.22 - 01.28 |
| **다음주 할일** | 중점기술(모프애니메이션 제작)예정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |