|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6 | **기간** | 7.31 - 8.6 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 시간 되돌리기 기술 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

작업물 : <https://www.youtube.com/watch?v=Y5p2cYY3vBE>

시간을 되돌리기위해 필요한 데이터들을 구조체로 만들고연결리스트에 각 프레임마다 정보들을 저장하고 이후 다시 연결리스트의 정보를 반대로 가져와서 시간을 되돌리는것처럼 기술을 만들었습니다.

특정 키를 누르면 언리얼의 델리게이트 시스템을 이용해서 메세지를 보냅니다. 메시지는 제가만든 엑터 컴포넌트를 가지고있는 모든 엑터에게 보내지고 해당 엑터에서 메시지에 따라서 시간 되돌리기 기술이 발생합니다.

이론자체가간단해서 금방만들줄 알았는데 엑터의 위치벡터,회전벡터,LinearVelocity, AngularVelocity들을 가져오는데 함수들을 찾고 또 해당함수를 쓸려면 필요한 헤더파일을 추가하고 등등 여러 문제점들이 있었고 언리얼 델리게이트를 사용하는데도 약간의 규칙이 있었는데 제가 몰랐어서 또 시간이 좀 걸렸습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 7 | **다음기간** | 8.7 - 8.14 |
| **다음주 할일** | 시간 되돌리기 기술 구현을 진화해서 플레이어pawn을 되돌리도록 변경하고 여러 효과들 적용하기/ Actor클래스 보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |