|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **14** | **기간** | **2022.04.10~2022.04.16** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영: 태양 Blueprint->C++, 서버에서 클라로 전송하는 온도 크기 변경, 건물 짓기** * **김강휘: 밤에 시민 AI 구현, House건물 기능 추가, 자원 소모** * **김지호: 상단 UI 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

열화상카메라 모드를 할 때, 태양 빛을 꺼야 제대로 보이므로 blueprint로 작동하던 태양을 C++로 옮겨 열화상카메라 모드일 때 태양 빛을 끄게 했다.

온도를 서버에서 보낼 때부터 기존의 1/4만을 보내게 했다 4칸의 평균을 내어 1칸에 입력. 데칼의 개수를 줄여 사양을 줄이기 위함.

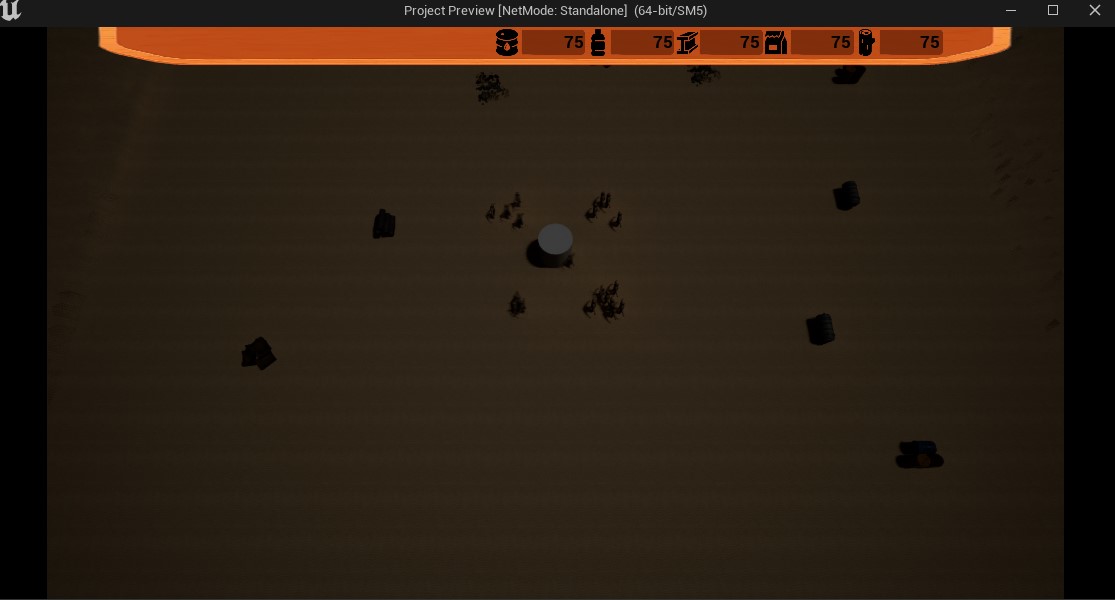
건물 모델링 3가지 추가

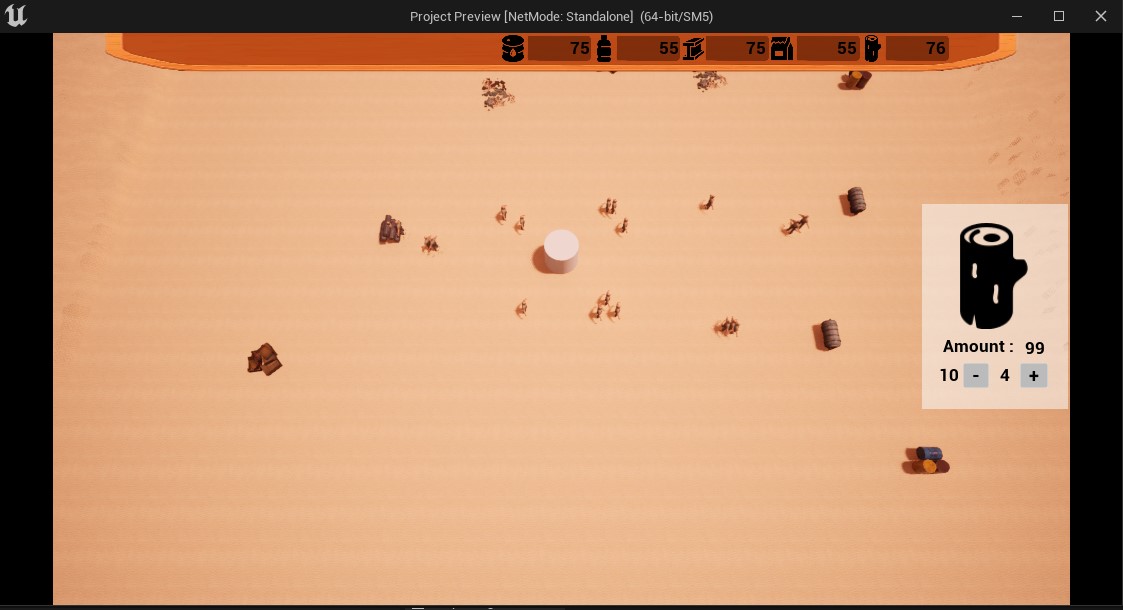
건물 생성 모드에서 1,2,3,4를 눌러 4가지 건물 중 하나를 선택해 선택된 그리드에 짓기 구현(네트워크 없이 클라 내에서만)

서버의 클래스화, 패킷 생성 후 전송 구현했으나, 지금은 버려 짐.

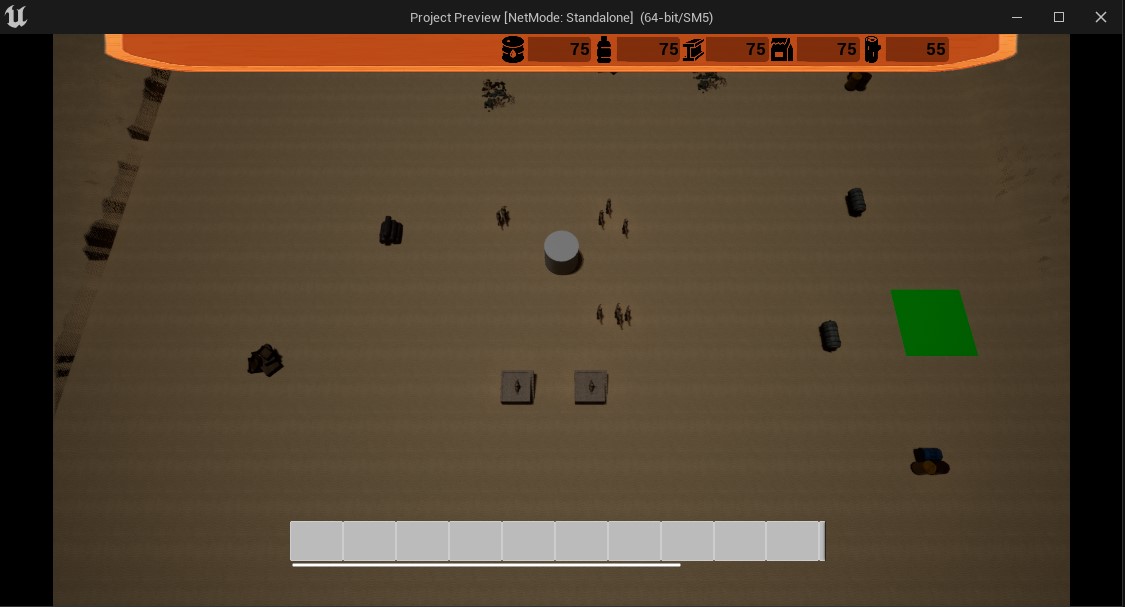
김강휘:

일단 House가 없거나 House에 빈 자리가 없을 때 밤이 되면 시민들이 마을 중앙으로 가게 하였다.



아침이 밝아오면 직업이 있는 citizen은 직장을 찾아가고 직업이 없는 citizen은 마을 중앙에서 대기한다.

House에 빈 자리가 있는 경우 마을중앙으로 가지 않고 House로 이동한다.



건물 건설할 때 자원을 소모하게 하였다.

건물에 종류에 따라 자원 소모량이 다르다.

시민에 수에 따라서 식량과 물을 소비한다.

시민은 포만감과 물 충족감을 가진다. 이 수치가 0이 되면 시민은 사망한다.

김지호: HUD의 상단에 있는 재료가 얼마나 들어있는지 알려주는 UI를 제작했다.



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **15** | **다음 기간** | **2022.04.17~2022.04.23** |
| **다음주 할 일** | 윤우영:  김강휘: 시민이 죽었을 때 클라이언트에서 삭제, 건물 UI추가, 건물 종류 추가  김지호: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |