|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 13주차 | **기간** | | 2024.11.24 ~ 2024.11.30 | **지도교수** | (서명) | |
| **이번주 한일 간단 요약** | 1. 물리 플러그인 탐색  2. 프로토타입  3. 기획 회의 및 피드백 | | | | | | |
| **상세 내용** | **1. 물리 플러그인 탐색**  저번 종설기를 바탕으로 해서 언리얼에 자기장, 전기, 녹는점 같은 물리 플러그인이 있는지 없는지 확인을 했습니다.    자기장 부분에서는 UE4 버전으로 비슷한 걸 찾았지만    안드로이드 버전이어서 저희가 추구하는 방향이라는 매우 달랐습니다.  그래서 언리얼에 존재하는 물리 법칙과 현실 물리 법칙과 비교해서 있는 것과 없는 것을 찾아봤습니다.    **2. 프로토타입 구현**  **2.1 온도에 녹는 얼음**    현재 빨개진 큐브 범위 안에 오른쪽 아래에 있는 얼음 큐브가 들어가지게 되면      조금씩 작아져서 녹습니다.  <https://youtu.be/QR2kR8LFnDM>    현재 공식  **2.2 쇠를 끌어당기는 자석**    현재 오른쪽 위에는 자석이 있고, 플레이어 앞에는 메탈이 있습니다  이걸 자석 쪽으로 밀게되면    쇠가 자석쪽으로 달라 붙습니다.  <https://youtu.be/WvPAwv8_O98>  **2.3 프로토타입 문제점**  1. 물체를 현재 밀고만 있고 플레이어가 직접 손으로 옮기는 애니메이션이 부재함  2. 얼음이 녹으면 밑에 물이 생겨야 하는데 그런 이펙트가 없음  3. 현재 녹는 기능만 있을 뿐 다시 얼리는 기능은 없음  **2.4 그 밖의 개발한 것 들**    플레이어가 특정 큐브를 향해 공을 던지면    이렇게 잘게 쪼개지는걸 만들어 보았습니다.  **3. 기획 회의 및 피드백**  회의에서 다음 주 시험 대비로 인한 일정 조율, 자석이 열전도체로 들어가면 망가지기, 전기 기능 구현 등 프로토타입에 필요한 것들에 대해서 회의를 진행했습니다. | | | | | | |
| **다음주차** | 14주차 | | **다음기간** | | | | 2024.12.01 ~  2024.12.08 |
| **다음 주 할 일** | 1. 프로토타입 제작 및 문제점 파악 및 피드백 | | | | | | |
| **지도 교수의**  **피드백** |  | | | | | | |