|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | | 2024.09.28 ~ 2024.10.04 | **지도교수** | (서명) | |
| **이번주 한일 간단 요약** | 1. 언리얼 C++ 외부 강의 시청  2. 프로토타입 캐릭터 기초 제작  3. 기술 요소 탐색 및 구상(Targeting system) | | | | | | |
| **상세 내용** | 1. 언리얼 C++ 외부 강의 시청    SweepSingleByChannel : 시작점에서 끝점까지 구체나 캡슐 같은 충돌체를 쓸어 이동시키며, 그 경로 중 가장 먼저 닿은 액터를 감지하여 충돌 정보를 반환하는 물리 탐색 함수다.  2. 프로토타입 캐릭터 기초 제작    현재 계획된 기초를 바탕으로 해서 왼쪽 위에 미니맵을 생성했지만, 여러 번 테스팅 해본 결과 오른쪽에 두는게 가시성이 더 좋아보여서 오른쪽에 미니맵을 보이게 했습니다.    이동을 해서 원소가 할당되어 있는 큐브 객체도 보여서 향후 큰 맵을 통해서 플레이 할 때 유용하게 쓰일 것으로 예상이 됩니다.  <https://youtu.be/fPVghwyZAto>  3. 기술 요소 탐색 및 구상  언리얼 플러그인 Targeting System (타겟팅 시스템)  설명 : 언리얼 엔진의 Targeting System (타겟팅 시스템)은 플레이어나 AI가 공격하거나 상호작용할 대상을 자동으로 탐색·필터링·정렬하는 타겟 관리 시스템 입니다.  구체나 박스 등 다양한 모양의 형태로 플레이어 주변 타겟 후보들을 수집하고, 거리, 시야, 태그 등의 조건으로 걸러내거나 타겟의 상태나 속성, 팀 구분 등 다양한 규칙을 조합해서 전투 판단, 타격 판정, 상호작용 오브젝트 탐색을 해주는 데이터 기반의 재사용 가능한 방식을 제공해주는 플러그인이다.  <https://dev.epicgames.com/documentation/ko-kr/unreal-engine/gameplay-targeting-system-in-unreal-engine>    현재 거리순으로 정렬한 결과 오른쪽에 있는 적이 더 가깝다고 판단을 해서 초록색 큐브를 디버깅 했다    이제 움직이면서 중앙에 있는 적에게 다가가면 가까이 있는 적은 오른쪽이 아닌 중앙에 있는 적으로 판별한다.  이런식으로, 우선순위를 정하는 복잡한 과정을 표준화하고 모듈화하기 위해 만들어진 플러그인입니다.  이 플러그인을 통해서 생각해 낸 기술 요소 후보들  **1. 예측 타겟팅**  적의 이동 방향을 계산해 미래 위치를 자동 조준하는 시스템  Targeting System이 현재 위치만 보는 한계를 개선 적의 속도와 방향을 이용해 몇 초 뒤의 예측 좌표를 계산 투사체형 스킬이나 발사무기에서 효과 구현  **2. 위협 반응 타겟 이펙트**  플레이어의 전투 위협도(킬 수, 명중 수, 공격 빈도)를 계산해 위협이 높은 적일수록 빨간색, 낮을수록 파란색 등으로 표시하는 시스템.  Targeting System에 시각적 위협 표현 기능을 추가해 누가 가장 위험한 적인지 직관적으로 구분할 수 있도록 개선.  **3. 타겟 강조 피드백 시스템 (Target Feedback Visualizer)**  플레이어가 특정 적을 여러 번 공격하거나 일정 누적 피해를 입힐수록, 해당 적의 외곽선·색상·이펙트 강도가 점점 강해지는 반응형 시스템.  Targeting System에 공격 누적 기반의 시각적 피드백 기능을 추가하여, 플레이어가 자주 공격한 적을 한눈에 구분하고 우선 타격 대상을 직관적으로 파악할 수 있도록 개선. | | | | | | |
| **다음주차** | 6주차 | | **다음기간** | | | | 2024.10.05 ~ 2024.10.11 |
| **다음 주 할 일** | 1. 회의를 통한 기술요소 구체화 | | | | | | |
| **지도 교수의**  **피드백** |  | | | | | | |