|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 16주차 | **기간** | | 2025.12.28 ~  2026.01.04 | **지도교수** | (서명) | |
| **이번주 한일 간단 요약** | 1. 언리얼 엔진 최신화  2. 전선 작업  3. 캐릭터 작업  4. 자석 C++ 제작  5. GIT LFS 설치 | | | | | | |
| **상세 내용** | **1. 언리얼 엔진 최신화**      정식 개발을 위해 언리얼 엔진을 최신 버전(5.7)으로 업데이트했습니다.  **2. 전선 작업**    전기 요소 개발을 위해 전선(스플라인) 연결 구조를 구성했으며, 배터리를 OFF하면 연결된 전선의 전원 전달이 중간에서 끊기도록 구현했고, 또한 경로 중간의 철(매개체)이 제거되거나 이탈하면 해당 구간 이후로 이어진 전선들도 전기가 차단되도록 처리했습니다.    여기 배터리 범위에 들어가서 상호작용을 하게되면    이렇게 전기가 끊기게 됩니다    중간에 철 매개체를 잃어버리면 전기가 이어지지 않아서 자연스럽게 끊어지게 됩니다.  **3. 캐릭터 작업**    모델러가 제작한 캐릭터 모델을 프로젝트에 적용했습니다. 현재 애니메이션 리소스가 없는 상태라 기본 포즈로 세팅해두었으며, 애니메이션 연동 및 캐릭터 기능 구현은 추가로 개발 중입니다.  **4. 자석 C++ 제작**    기존에 실험용으로 만들었던 블루프린트(BP) 버전 자석을      이후 동일 기능을 C++ 버전으로 재구현하여 확장성을 강화했습니다.    사진 기준 위에 있는게 블루프린트로 만든 자석이고  밑에 있는 자석이 C++로 만든 자석 입니다  지금 자석 메쉬가 따로 준비되지 않아 똑같이 큐브로 만들었습니다.    기능도 동일합니다.  5. GIT LFS 설치    저번 주간 회의에 말씀 하신 것 처럼 Git LFS를 설치하고 Unreal Engine 프로젝트의 대용량 에셋(.uasset, .umap)을 Git LFS로 관리할 수 있도록 설정하였습니다.  전선, 캐릭터, 자석 결과 영상입니다.  <https://youtu.be/EiYcuK9cns0> | | | | | | |
| **다음주차** | 17주차 | | **다음기간** | | | | 2026.01.04 ~  2026.01.11 |
| **다음 주 할 일** | 1. c++ 개발 및 머터리얼 변환 작업 | | | | | | |
| **지도 교수의**  **피드백** |  | | | | | | |