|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180012 박주용**  **2017180029 이예준**  **2017182030 이수민** | **팀명** | FruitsPangPang |
| **주차** |  | **기간** | **2022.01.24~2022.01.30** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **박주용 캐릭터 언리얼로 임포트 작업, 버섯 집(리스폰 존), 울타리 모델링&텍스처링, 과일 및 구급상자 텍스처링, 작업한 에셋들 전부 언리얼로 임포트 작업** * **이예준**   **과일 및 구급상자 모델링**   * **이수민**   **인벤토리 ui제작, 나무 파밍과 ui 연동, 과일 랜덤 리스폰, 프로젝트 옮기기** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* + **박주용**  
    텍스트, 스크린샷, 컴퓨터, 전자기기이(가) 표시된 사진

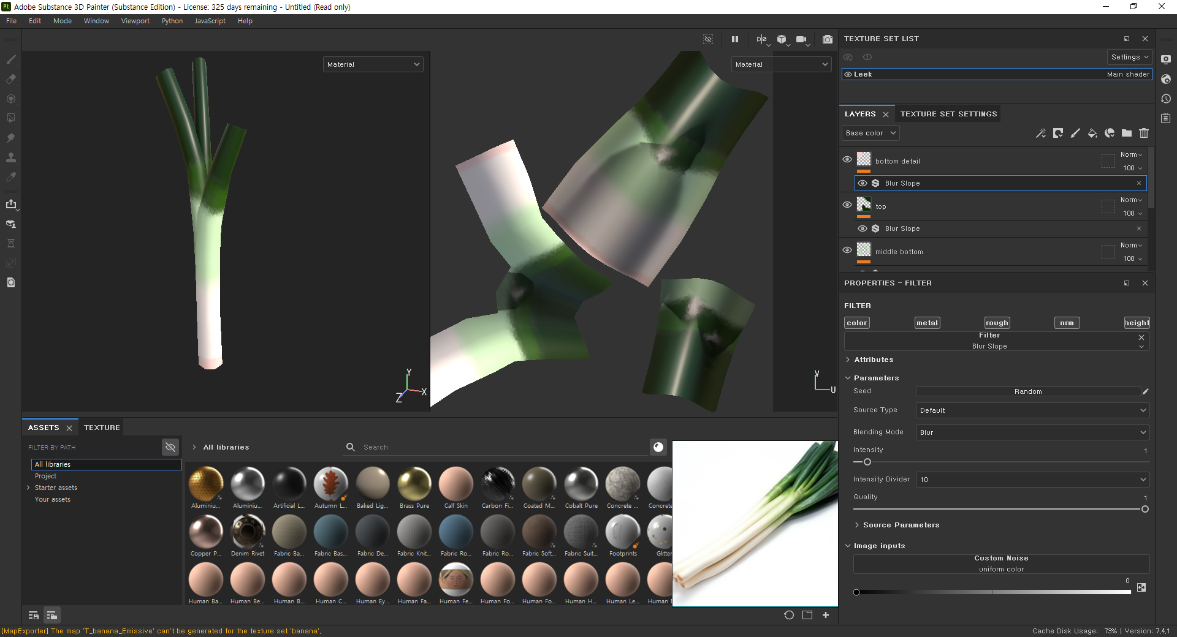
    자동 생성된 설명

언리얼로 캐릭터 임포트 작업(주 캐릭터로 적용, 애니메이션 Blueprint, Montage 제작, 애니메이션 키 프레임 수정 등)

텍스트, 실내, 컴퓨터, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

리스폰 지역 건물을 버섯 모양의 집으로 모델링, 텍스처링(메이플스토리의 머쉬맘을 본 따 텍스처링) + 울타리 모델링, 텍스처링



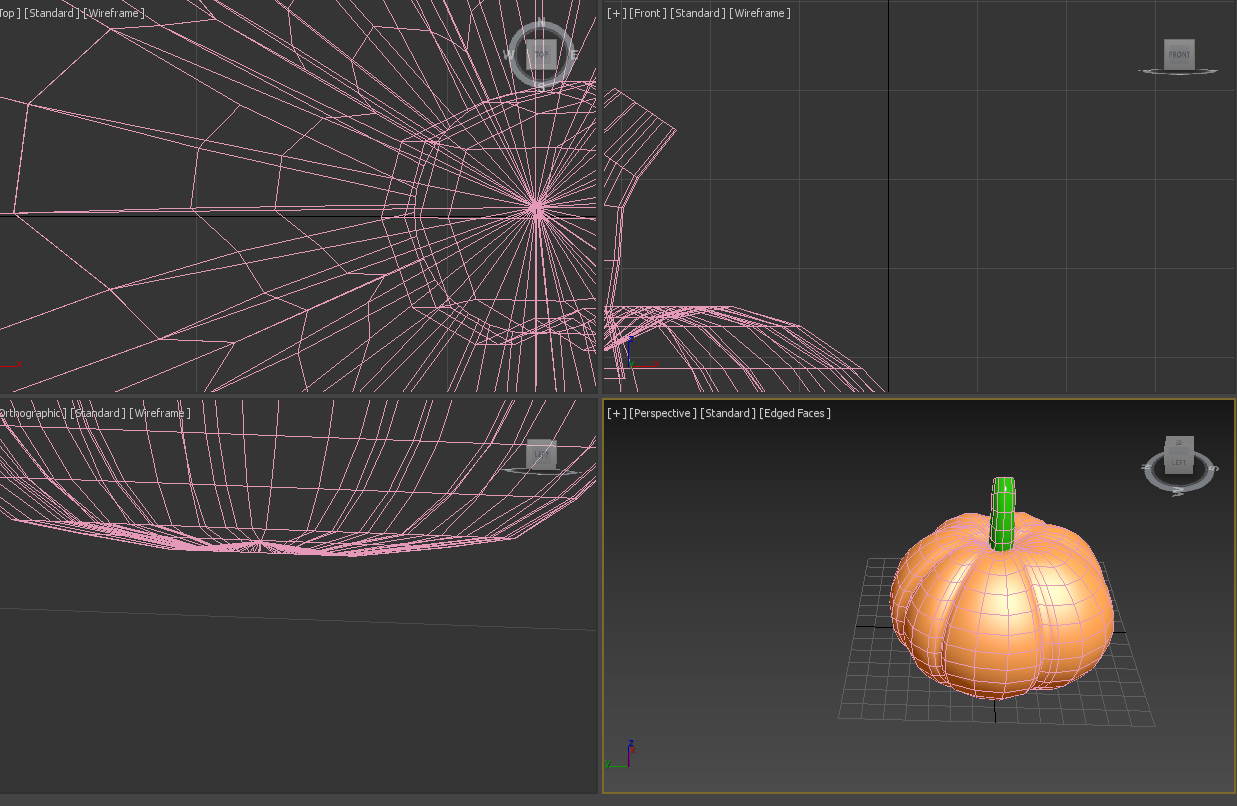
두리안, 밤송이, 바나나, 바나나 껍질, 당근, 호박, 대파, 구급상자 텍스처링

텍스트, 스크린샷, 모니터, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

제작한 에셋들 임포트 작업(임포트 후 크기 조절 및 머티리얼 제작 후 입히기)

* + **이예준**



호박, 두리안, 밤송이, 바나나, 바나나 껍질, 당근, 대파, 구급상자 모델링

* + **이수민**

텍스트, 잔디이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기초적인 Inventory HotKey UI 제작.

Inventory를 class에서 BP화(class를 기반으로 editor상에서 엑터화)-> MyCharacter Class에서 Inventory를 Spawn하는 방식을 class Spawn에서 BP\_ActorSpawn으로 교체.

던질 때 클라이언트의 인벤토리와 UI 동기화

서버와의 인벤토리 동기화 UI에 이미지 넣는 작업.

과일 파밍과 Inventory UI 동기화

나무 종류 Green/Orange 분류 및 서버와의 동기화(아직 서버에서 일방적으로 id를 보내진 않고 서로 id를맞춰주어야함.)

초록 나무에서 파밍했을때 아이템 토마토 or 키위 랜덤으로 생성

기존 Test Project에서 Main Project로 작업 내용 이동.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** | **2022.01.31~2022.02.06** |
| **다음주 할 일** | 1. AI 캐릭터 랜덤하게 이동, 이동시 장애물에 부딪치지 않음. 2. 토마토가 벽에 달라붙기, 토마토가 벽 아래로 흘러내리기 3. 과일 피격시 데미지 구현, HP구현, 사망시 리스폰 (HP UI, 피격 이펙트) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |