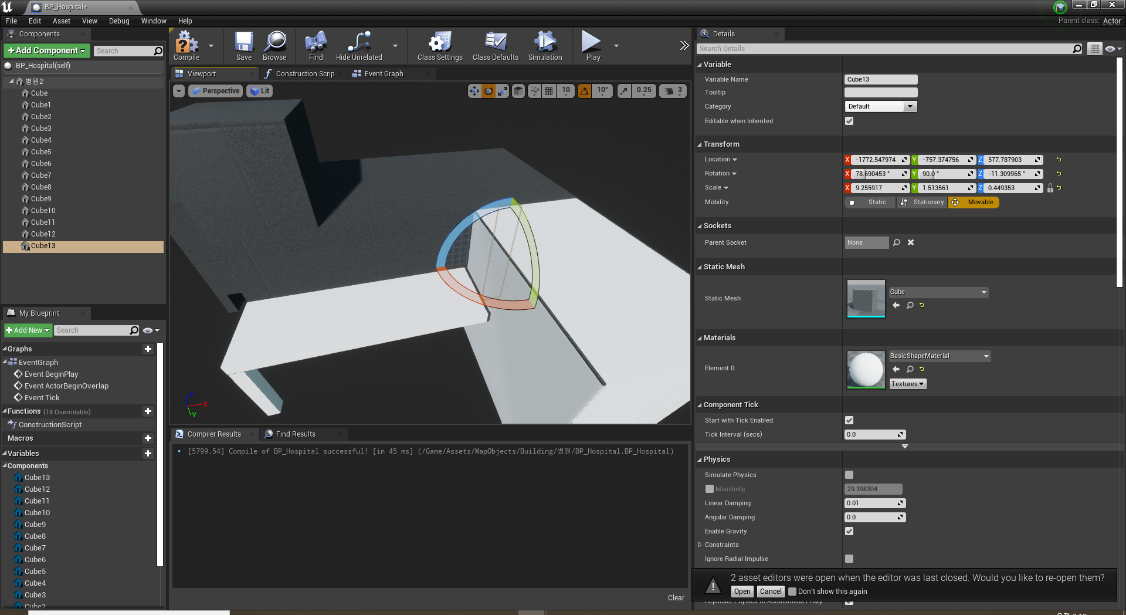
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180012 박주용**  **2017180029 이예준**  **2017182030 이수민** | **팀명** | FruitsPangPang |
| **주차** |  | **기간** | **2022.01.31~2022.02.06** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **박주용 AI 캐릭터 랜덤 Move, 건물 Coliision 구현, 맵 일부 수정, 애니메이션 추가 및 수정, 새 ai프로젝트 생성 후 test** * **이예준**   **토마토 흘러내리는 파티클 이미지 제작, 찌그러진 토마토 생성 작업**   * **이수민**   **플레이어 사망 및 부활 처리, HotkeySlot 작업, 코드 정리** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* + **박주용**  
    텍스트, 실내, 스크린샷, 컴퓨터이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명

AI 랜덤 Move: 네비게이션 메쉬 내에서 장애물을 제외한 지형을 랜덤하게 돌아다님. 기다리고 길을 찾고 움직이고 반복. (Behavior 트리 이용, C++ 구현)



건물에 대해 충돌처리를 하기위해 건물들을 블루프린트화 시켜서 블루프린트 내에서 문을 제외한 건물의 외/내벽과 바닥을 규격에 맞게 cube, plane으로 감싸고 invisible 처리.

텍스트, 모니터, 스크린샷, 전자기기이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

애니메이션 블루프린트 Locomotion 수정: JumpStart, Jump\_OnAir, JumpEnd 추가

* + **이예준**

잔디, 실외, 풀로덮인, 무성한이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

옆에서 봤을 때 파티클 이미지가 입체로 보인다는 문제점이 있다.

* + **이수민**

텍스트, 잔디이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

hp 기능 도입(hp 데이터는 코드 상으로만 존재)

Bomb을 C++로 관리해야 하기 때문에 Projectile C++ Class를 만들고 이것을 상속받도록 구조 변경, 이후 Bomb을 맞으면 피격 처리

hit 패킷과, update\_userstatus패킷 추가

코드정리 - 안쓰는 패킷 제거 및 수정 ex) test패킷 삭제, dir패킷 삭제 move패킷 내의 변수이름 value->speed

죽었을 때 행동 - 클라는 몸이 뒤집어짐.

리스폰 신호 - 서버에서 카운트다운 한 다음 신호를 보내 리스폰

아이템 슬롯 자유변경 기능 추가 - 기존의 1슬롯에서만 던질 수 있었던 점을 2슬롯까지 사용 가능하게 확장. 슬롯변경 이후 아이템 사용 클라와 서버간 동기화

텍스트, 스크린샷, 모니터, 실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

아이템 슬롯 변경 시 선택된 슬롯 시각화

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. AI 캐릭터 애니메이션 작동x 2. 토마토가 흘러내리는 파티클은 2d에 가깝기 때문에 언리얼의 cascade를 쓰기에 적합하지 않다. 그렇다고 단순히 애니메이션이 되는 머터리얼로 표현하기엔 작업 난이도가 너무 낮음 | **해결 방안** | 1. 애니메이션 블루 프린트 내에서 BP\_AICharacter를 추가로 cast해서 speed에 따른 애니메이션이 작동되도록 해결. 2. Houdini의 flip fluid 효과를 이용해 흘러내리는 이펙트를 제작하여 문제를 해결할 예정 |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** | **2022.02.07~2022.02.13** |
| **다음주 할 일** | 1. Hp UI 작업 2. Houdini를 통해 흘러내리는 효과 구현. 3. 현재는 토마토 destructible 메시가 던짐과 동시에 쪼개지는데 이것을 벽에 맞으면 쪼개지는 작업을 할 것. 4. 캐릭터가 토마토에 맞은 후 이동시 파티클이 흩날리는 효과 5. AI 캐릭터 추격 기능 및 공격 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |