프로젝트 진행 상황

24년 12월

241225

기능 구현

* 캐릭터 이동(걷기, 뛰기, 앉기) + 8방향 이동 설정

241227

오류 수정

* 애니메이션이 조금 더 잘 연동되도록 수정
* 앉기가 정상적으로 진행되지 않는 오류 수정

기능 구현

* 맵 임의 구현-1
* 1~5번 키 누르면 총 스위칭 구현 -> 무기 변환할 떄마다 좌클릭 함수 변화
* 클릭으로 발사/중지 설정
* Weapon(라이플, 스나, 권총, 칼, 수류탄, c4) 프리팹 설정
* 장전 구현
* 총알 구현
* 수류탄 투척 구현 중

241229

오류 수정

기능 구현

1. 수류탄을 투척할 수 있도록 기능 추가 (데미지도 들어감)

2. 캐릭터에 Status를 max, cur로 2개 가지도록 설정

3. IDamage를 통한 피해계산 설정

4. 총, 수류탄 이펙트 추가

5. 사망 모션 추가

6. 데미지 받도록 설정

7. 달릴 때 총 못 쏘도록 설정

8. 관련된 UI 추가

241230

오류 수정

기능 구현

1. 미니맵 구현(적 Red, 플레이어 Green)
2. UI -> UIManager에서 다루도록 모두 프리팹화 진행]
3. 상황판 Tab으로 on/off 설정
4. 무기 변환하면 weaponUI 출력 + 3초 뒤 끄기 설정
5. HP 표시 설정 진행중

250103

목표: 캐릭터/AI의 행동 구체화

오류 수정

1. 총알이 멀리 나아가지 못하고 중간에 떨어지는 문제 해결
2. 발사 이펙트가 조금 이상하게 나가는 문제 존재

작업 내역(UI)

1. 임시로 UI가 출력되는 tempUICaller 추가

작업내역(캐릭터)

1. 플레이어 총 위아래 바라볼 수 있도록 구현(해당 포지션 에이밍 필요)
2. 플레이어/AI Randoll collider를 통해 헤드 추가 데미지 구현

작업내역(무기)

1. 최대 소모량과 현재 보유량, 장선지 최대 소모량 감소 설정
2. 탄 다 쓰면 장전 불가 설정
3. 남은 탄창/최대 탄창 UI 설정
4. 보유 무기 이름 UI 설정

250108

목표: 캐릭터/AI의 행동 구체화

오류 수정

1. 총을 맞아도 데미지가 들어가지 않는 버그 수정

작업 내역(UI)

작업내역(캐릭터)

1. 플레이어 라이플 리깅 작업 추가
2. AI의 State 구현 중

250114

목표: 캐릭터/AI의 행동 구체화 - 2

작업내역(캐릭터)

1. AI의 Search State 구현
2. AI 사망 후 삭제 구현
3. AI가 소리를 들으면 TakeWarning으로 상태 전이 + 탐지된 위치로 이동
4. TakeWarning에서 목표 지점까지 이동했는데 플레이어 없으면 Search로 상태 변환
5. Battle 상태 구현

250114

목표

1. 캐릭터/AI의 행동 구체화 – 3
2. UI 연결
3. 맵 구현

오류 수정

1. Battle 상태에서 플레이어를 처치하였을 때 Battle, Search 상태를 반복해서 왔다갔다하는 오류 수정
2. 사망했을 때 총을 쏘는 버그 수정
3. 사망했을 때 이동하는 버그 수정

작업내역(캐릭터)

1. Battle의 함수를 AI스크립트에서 작업하도록 위치 이동
2. 적이 Search, TakeWarning, Battle, Die를 자유롭게 이동하도록 구현
3. CrosshairUI 추가