|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2017180050 안대훈 | 팀명 | ASSEMBER |
| 주차 | 1주차 | 기간 | 2024.3.4~2024.3.10 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 해당 주차의 목표  캐릭터 선택창 구현하기 | | | | |

<상세 수행 내용>

1. 캐릭터 선택 UI 위젯 제작 - 캐릭터의 선택창의 기본이 되는 UI를 간단하게 버튼을 클릭함으로서 변경되도록 기본적인 기능을 갖춘 UI제작.
2. 캐릭터 선택 클래스 작성 - 각 플레이어의 컨트롤러를 통하여 특정키를 입력하면 UI창이 나타나도록 컨트롤러 클래스에 키입력을 통한 UI출현 기능 추가, 버튼을 클릭하면 기존 캐릭터의 액터 파괴 및 새캐릭터 생성 , 소유권 이전구현.
3. 캐릭터 선택 클래스 와 위젯의 연동

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 | 서버에서의 캐릭터변경 x | 해결방안 | 서성규와의 협업 |
| 다음 주차 | 2주차 | 다음 기간 | 2024.3.11~2024.3.17 |
| 다음주 할 일 | 서버와의 캐릭터변경연동 및 캐릭터 총쏘기 구현 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |