|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2020.03.15~ 2020.03.21 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 플레이어 이동, 공격 몽타주, 무기 제작, 회피, 애니메이션, 트레일, 사운드,  AI, 이펙트, 넉백, 카메라 흔들림, 데이터 테이블, 맵 생성기 | | | | |

<상세 수행내용>

기본적인 이동과 그에 따른 예외처리 완료

플레이어의 기본 콤보공격을 구현하였음

소켓에 무기를 장착하였고 자잘한 버그 수정 및 콤보공격마다 타격 범위를 다르게 하는 등의 보완 수행

공격 시 카메라 방향에 따라 실시간으로 해당 방향을 바라보도록 하였음

즉시발동 가능한 회피기능(구르기)를 추가하였음

플레이어에게 전투모드와 비전투모드 상태를 부여해 애니메이션과 취할 수 있는 액션을 나누었음

플레이어의 배틀모드 스왑시 플레이되는 애니메이션 도중 Dodge를 할 수 없도록 예외처리

기존에 한 오브젝트만 Hit판정을 내는 SweepSingle에서 모든 오브젝트에 Hit판정을 검사할 수 있는 OverlapMulti로 변경

AI 클래스를 계층적으로 나누어 생산성과 효율성을 높임. 또한, AI 노드들의 특정 값을 BehaviorTree에서도 수정할 수 있도록 변경해 유동적으로 노드를 사용가능하게 함.

커스텀으로 파티클 컴포넌트를 만들어 이펙트들을 편리하게 관리하도록 함

적이 데미지를 입으면 넉백 애니메이션이 재생되면서 뒤로 밀리게끔 구현. 이 기능은 적의 재생중인 몽타주가 없을 시 발생

에디터 플레이시 생성되던 디버그용 객체들을 특정키에 바인딩시켜 ON / OFF가 가능하게 하였음

플레이어가 적 타격에 성공할 때마다 카메라가 흔들리도록 구현함

csv파일과 연동시킨 데이터 테이블을 통해 캐릭터의 스텟을 설정하고, 이를 토대로 캐릭터간의 상호작용 구현

플레이어가 사망시 애니메이션을 슬로우 모션으로 재생하도록 구현

공격시 사운드와 타격시 사운드를 추가하였음

enum class를 이용하여 기존에 흩뿌려져 있던 몽타주 재생 함수들을 한 군데로 모았음

맵 생성기 추가 후 Present Time 확인 (이상없음)

플레이어의 발자국 소리를 추가하고 코드 리팩토링 진행

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 독립형 게임 resize 문제 | | |
| **해결방안** | 간헐적으로 발생하는 마우스 인식 불가 문제는 윈도우 경계선에서 커서가 창크기를 resize하려 했기때문에 발생. 윈도우 경계선을 없애주어 문제 해결 | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2020.03.22~ 2020.03.28 |
| **다음주 할일** | 최종보스 1페이즈, 중간보스 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |