|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2020.04.12~ 2020.04.18 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 최종보스 2페이즈 패턴추가, 유닛 테스트용 레벨, 플레이어 행동, 캐릭터 잔상 효과 | | | | |

<상세 수행내용>

최종보스 2페이즈 공격패턴 하나, 회피패터 하나 추가

테스트용 레벨을 맵 전용과 오브젝트 전용으로 분리하였음

플레이어 행동추가: 스매시 어택 'Right Mouse Click' 스킬1 '1' -> 전방으로 대쉬공격 스킬2 '2' -> 빠른 연속 공격 스킬3 '3' -> 공중에서 내려찍기 공격 스킬4 '4' -> 차징후 강한 광범위 공격

모든 Character들 잔상 효과 추가

애님노티파이를 활용하기위해 StartInit과 EndInit 노티파이 생성 추가적으로 일반 몬스터 넉백에 대한 보강을 진행

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 잔상 (고스트트레일) 최적화 이슈 | | |
| **해결방안** | GhostTrail을 Material을 받을 수 있게 했으며, TT\_STOP\_GHOSTTRIAL(SkeletalMeshComponent) 를 통해 GHOSTTRAIL을 멈출 수 있게함 ( 이는 내부적으로 static singleton 을 사용 중 ) 최적화 요소를 위해 Material 들을 StaticLoadObject 를 했음 | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2020.04.19~ 2020.04.25 |
| **다음주 할일** | 고스트 트레일, 캐릭터 스킬 파티클, 경로 정리 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |