6조 발표 시작하겠습니다.

목차입니다. 개발 진행 상황과 이후 진행 계획 순으로 소개해 드리겠습니다.

우선 개발 진행 상황입니다. 이번 10주차에는 몬스터 검색 구현과 총알 발사 구현, 그리고 유니티 공부를 병행하였습니다.

적이 플레이어에게 접근할 때 캐릭터가 적을 인식할 수 있도록 몬스터 검색을 구현했습니다. 스크립트에서 가장 가까운 대상을 찾는 함수인 겟 니어리스트를 추가해주며 몬스터 인식을 도와주었고, 반복문을 돌며 가져온 거리가 저장된 거리보다 작으면 업데이트를 해주면서 가장 가까운 몬스터를 인식하도록 했습니다.

총알 프리펩을 생성했습니다. 인스펙터에서 총알 스프라이트로 교체하고 프로젝트 창으로 드래고 드랍하여 총알 프리펩을 생성했습니다. 또한 총알 프리펩의 콜라이더에 충돌처리를 도와주는 이스 트리거를 체크해 주었습니다.

다음으로 총알 발사 구현입니다. 앞에 영상을 보시다싶이 총알이 제대로 발사되고 있습니다. 이 총알은 플레이어가 레벨 업을 할 시에 데미지가 증가합니다. 또한 캐릭터가 가장 가까운 적을 우선으로 공격하는 모습도 확인할 수 있습니다.

화면에 보이시는 게 총알 발사 로직입니다.

마지막으로 이후 진행 계획입니다. 다음 주엔 몬스터 타격감 구현과 경험치 게이지, 체력 게이지, 타이머를 포함한 UI를 구현하겠습니다.

이상으로 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.