6조 발표 시작하겠습니다.

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

무기 장착입니다. 화면을 보시면 왼손과 오른손을 담당할 오브젝트를 추가했습니다. 플레이어의 손에 있는 무기가 잘 보이기 위해 왼손 무기는 z축 회전으로 표현하고 오른손 무기는 x축 위치 이동으로 표현했습니다.

반전 컨트롤 구현입니다. 손을 컨트롤하는 스크립트를 새롭게 생성했스니다. 오른손, 왼손 구분을 위한 bool 변수를 선언해주고 플레이어의 반전 상태를 지역변수로 저장합니다. 근접무기인 왼손 회전에는 로컬 로테이션을 사용하고 원거리 무기인 오른손 이동에는 로컬 포지션을 사용했습니다.

레벨업 시스템입니다. 우선 ui를 만들기 위해 바탕 이미지 오브젝트 추가 및 색상 변경을 하고 창의 제목이 될 텍스트를 추가합니다. 그리고 아이템 버튼의 이미지와 텍스트는 왼쪽 기준으로 변경과 위치를 조정했습니다. 오른쪽 스크립트를 보시면 겟 컴포넌트의 순서는 계층구조의 순서를 따라가기에 이에 맞게 작성해주었고 아이템 타입에 따라 스위치 케이스 문으로 로직을 분리했습니다.

창 컨트롤과 기본 아이템 무기 지급입니다. 화면에는 보이지 않지만 레벨업 창은 잠깐 보였다가 플레이어가 선택을 하면 다시 사려자야 하는 시스템이니 보이고 숨기는 함수와 함께 레벨업을 할 때마다 창을 불러오는 로직을 작성했습니다. 기본 무기 지급의 구현에서는 버튼을 대신 눌러주는 함수를 작성하고 아이템에 있는 온 클릭 함수를 가져와서 0번째 아이템을 자동으로 눌러주는 것으로 구현했습니다.

레벨업 시스템의 랜덤 아이템 지급입니다. 아이템 스크립트에 랜덤 활성화 함수를 작성했습니다. 처음엔 모든 아이템을 비활성화 한 후, 레벨업을 할 시에, 랜덤한 아이템 3개가 창을 띄우며 활성화 합니다. 그리고 만렙 아이템의 경우는 다른 소비 아이템으로 대체했습니다.

마지막으로 이후 진행 계획입니다. 다음 주엔 게임 시작과 종료, 플레이 캐릭터 선택, 그리고 캐릭터 해금 시스템을 구현하겠습니다.

이상으로 발표 마치겠습니다..