|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TPS\_LongTermProject | | **작성자** | **2015182017 신재욱** | **팀명** |  |
| **주차** | **9주차** | **기간** | **2022.05.31~2022.06.06** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **신재욱:**   * **Crosshair UI에 공격이 정확히 안 맞는 문제 해결** * **TargetBoard를 제한 시간 내에 없애지 못할 경우, HP 감소** | | | | |

FindComponent<T>() 함수가 코스트가 너무 높고 많이 호출되어서 해당 함수를 덜 호출할 수 있도록 수정하였다.

1. **Crosshair UI에 공격이 정확히 안 맞는 문제 해결**

총구가 바라보는 방향으로 쏘지 않고, 총구에서 조준점이 가리키는 곳으로 사격하는 방식이 제일 구현하기 쉬울 것 같아 해당 방식으로 구현하였다.

먼저, Weapon Controller Component(이하 WCC)에서 현재 Scene에서 사용되고 있는 Main Camera Component를 갖게 한다.

해당 Camera의 Position과 Lookvector를 구하여 WCC의 CheckCollision()에서 지금 바라보는 화면의 정가운데 지점을 구하여 피탄지점으로 정한다.

텍스트, 벽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. **TargetBoard를 제한 시간 내에 없애지 못할 경우, HP 감소**

일정 시간 내에 팝업된 TargetBoard를 전부 다운시키지 못할 경우, 남아있는 TargetBoard의 숫자만큼 체력을 감소시키기로 하였다.

맵을 한바퀴 돌아 원래 자리로 돌아오거나, 그 전에 죽을 경우, End Image를 출력하며, 누적 Down 수, 걸린 시간을 보여준다. Space를 누르면 다시 재시작 할 수 있도록 한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **10주차** | **다음 기간** | **2022.06.07~2022.06.13** |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |