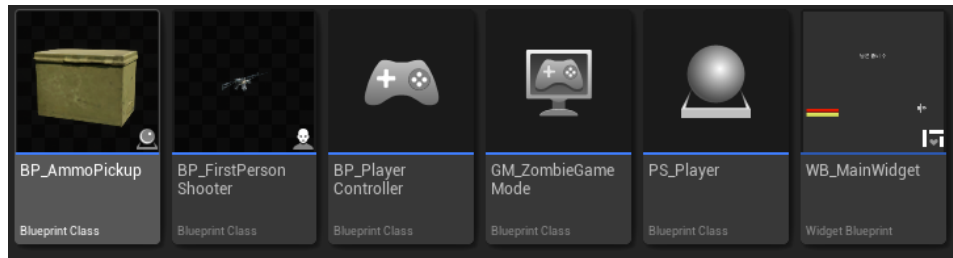


팀프로젝트 작품 구현 설명

제출자: B977004 김민규



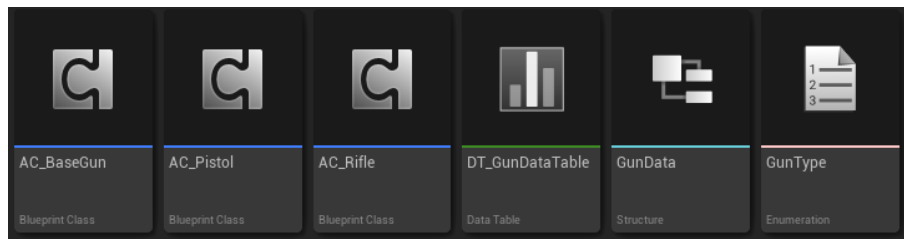
좀비 생성, 탄약 박스 생성은 GM_ZombieGameMode에 구현했습니다.

BP_PlayerController에서 키입력을 받아 타 클래스의 기능을 작동시킵니다.

플레이어 변수는 PS_Player에 생성하여 관리합니다.

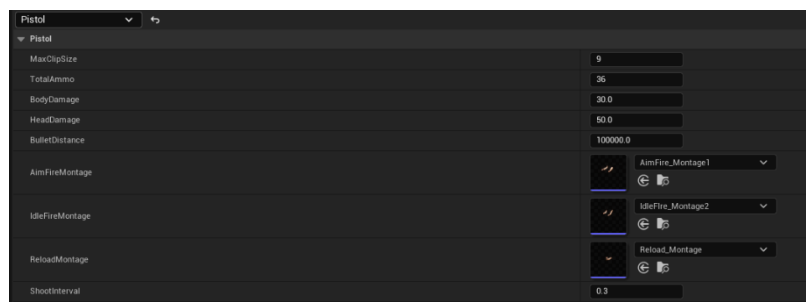
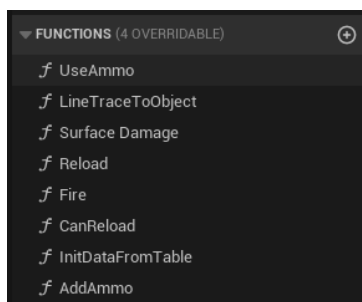
플레이어 이동, 공격은 BP_FirstPersonShooter에 구현했습니다.

WB_MainWidget에는 데이터를 받아서 화면에 출력하는 로직만 존재하게 구현하였습니다.



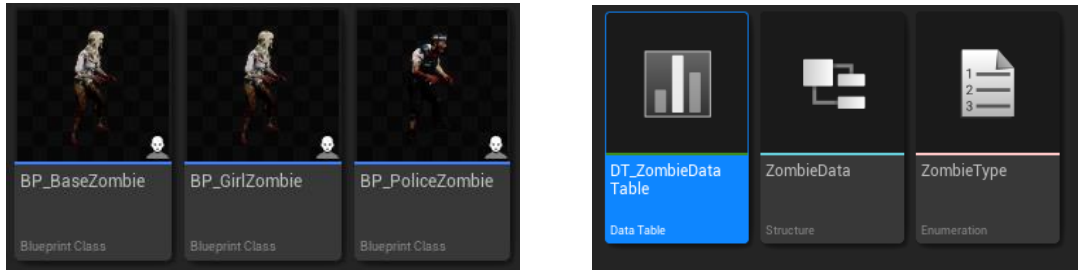
Actor Component를 사용해서 총기 기능을 구현하였습니다.

AC_BaseGun을 상속하여 AC_Pistol과 AC_Rifle을 만들어 권총, 소총 기능을 구현하였습니다.



AC_BaseGun에서 기능마다 함수를 만들어서 총기 발사를 구현하였습니다.

모든 총기 데이터는 DT_GunDataTable에서 받아와서 사용합니다.



하나의 BaseZombie 클래스를 상속받아서 2개의 좀비 클래스를 만들었습니다.

좀비 또한 모든 데이터를 DT_ZombieDataTable에서 받아와서 사용하도록 구현하였습니다.