박성우 언리얼엔진 포트폴리오

**기간 |** 24. 08. 12 – 24. 08. 30 (18일)

**기능 |**

**플레이어 |** 시작 시 플레이어 클래스 선택. 선택한 플레이어로 시작.  
I 키 입력을 통해 인벤토리 창 열고닫기  
아이템을 주우면 아이템이 인벤토리의 한 칸을 차지  
칸을 차지한 아이템 클릭 시, 인벤토리 상단 쇼윈도에 이미지와 이름 표시  
쇼윈도에 표시된 아이템 사용, 버리기  
NPC에게 다가가면 상호작용 활성화

**AI |** 타깃 접근 시 추격  
근접 시 공격  
아군 AI는 피격 시 도망쳤다가 재추격

**보스 전투 |** 보스구역에 진입 시 시작  
진입 시 범위 내에 랜덤한 위치에 랜덤한 클래스의 아군 AI 소환  
보스는 자신에게 가한 데미지 총량이 가장 많은 아군 AI 우선 공격

**최적화 |** 파티클 시스템의 오브젝트 풀링

**핵심 기능 |**

**시작 시 플레이어 클래스 선택 |** 플레이어 클래스를 가지고, enum에 따라 해당하는 클래스를 불러와주는 PlayerManager를 만듦.

**인벤토리 관리 |** 인벤토리 속 아이템을 지울 때, 지워지는 칸의 인덱스 정보를 저장하는 큐를 만듦.  
이후 아이템 획득 시, 큐가 비어 있지 않다면, 큐에서 사출한 인덱스부터 아이템을 채움.

**보스 공격 우선순위 |** 플레이어별로 보스에게 준 데미지 총량을 저장하게 함.  
공격을 받을 때 마다 그들 각각이 준 데미지 총량을 정렬함.