|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.2.15~ 2021.2.17 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임메뉴 추가, 오브젝트 피킹 연습 | | | | |

<상세 수행내용>

기획서에 따라 게임시작시 커스터마이징 기능을 제공하는 에디터를 사용할 수 있는 게임메뉴 생성. 커스터마이징을 누르면 나오는 에디터 전용 레벨에서 오브젝트 피킹 기능을 추가할 생각이었으나 오브젝트 피킹의 기능은 PlayerController 클래스에서 정의되는 것이고 그에 따라 GameMode 클래스의 변경 가능성도 있을 것 같아서 일단 개인 연습용 프로젝트에 구현 후 커밋. 원래 목표는 유저가 월드내에 배치된 오브젝트들을 마우스로 드래그해서 움직이게 하는 것이었으나 미완성이고 이번주는 Actor가 클릭에 반응하는 것까지 구현.   
<https://www.youtube.com/watch?v=578TmlvBLz8&feature=youtu.be>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 드래그기능미비 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.2.18 ~ 2021.2.24 |
| **다음주 할일** | 드래그 기능 추가 및 월드 내 액터의 변경된 데이터 출력 및 에디터 껍데기 만들기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |