|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.3.11~ 2021.3.17 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 본 이름 출력 및 그 본의 위치 변경 | | | | |

<상세 수행내용>

마우스로 드래그한 위치로 선택된 본만 이동되게끔 하기 위해서는 UPoseableMeshComponent가 필요하다. 처음에는 피격체에 UPoseableMeshComponent를 추가해 스켈레톤 트리를 설정해주고 클릭이 일어나면 BoneName을 전해줘서 본을 이동시키려 했으나 마우스 클릭은 직접 충돌이 아닌 쿼리이기 때문에 피격체에 FHitResult를 알려줄 방법이 없었다. 드래그를 하는 주체인 Player Controller에서 충돌체의 컴포넌트를 얻어와서 메소드를 호출하는 방식으로 선택된 본의 이름을 출력하고 해당 본이 마우스 커서에 따라 움직이도록 하였으나 많은 문제점이 있었다.   
문제점:  
1. 자식 본들까지 통째로 생성된다.   
2. 히트를 받는 스켈레탈 메시는 그대로 남고 새로 본이 월드에 그려진다.  
3. 마우스 커서의 위치보다 아래쪽에 생성된다.

<https://youtu.be/gmEmnoGiPlw>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.3.18 ~ 2021.3.24 |
| **다음주 할 일** | 본 이동을 제대로 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |