|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.3.18~ 2021.3.24 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | Editor Player Controller 예외처리, 본 회전을 위한 폰 클래스 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

히트한 뒤 본 데이터를 가져오는 것 때문에 스태틱메시와 같이 본이 없는 액터를 드래그 할 경우에 크래시가 나는 현상을 해결하기 위해 에디터 플레이어 컨트롤러에서 히트한 액터의 컴포넌트를 가져오는 부분을 예외처리 하였다.

히트를 받는 메시가 그대로 남아있는 문제는 히트를 받는 컴포넌트도 메시를 가지고 있고 히트 결과를 바탕으로 새로 본을 그리는 컴포넌트도 메시를 가지고 있었기 때문인데 히트를 받으려면 메시가 필요하고 본을 그리는 데에도 메시가 필요하기 때문에 어쩔 수 없는 구조적인 문제이다. 따라서 포저블 메시를 새로 고치던가 히트를 받지 않고 본에 접근하는 식으로 해야 할 것 같다.

히트문제를 해결하는 것은 시간이 더 걸릴 것 같아서 일단 키입력으로 본을 회전시키는 것을 구현하였다. 키입력을 받기 위한 폰 클래스를 추가로 만들었다.

<https://www.youtube.com/watch?v=DggvOBHCFyE>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.3.25 ~ 2021.3.31 |
| **다음주 할 일** | 본 조작 해결 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |