|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 2021.3.17~ 2021.3.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 등반 상태에서 좌우 이동 시 암석 기둥의 코너를 감지하여 다음 면의 벽으로 이동하는 기능 구현, 꼭대기 올라가기와 합쳐 등반에서의 이동 작업 마무리 | | | | |

<상세 수행내용>

- 암석 기둥 등반을 할 때 좌우 이동 시 벽의 코너에 도착해도 회전하지 않고 허공을 등반하는 상태였는데 기둥의 코너를 감지하여 다음 벽으로 캐릭터가 회전하는 기능을 적용하였다. 플레이어 캐릭터에 Arrow Component를 두 개 추가하여 이 벡터값을 기반으로 SphereTrace를 각각 만들었고, 등반 상태에서는 이 두 SphereTrace가 충돌 상태인데 벽의 오른쪽 끝이나 왼쪽 끝에 캐릭터가 도착하면 충돌이 비활성화되게 된다. 그럴 경우 캐릭터의 Floating Rotation을 다음 벽의 법선 벡터로 변경하는 방법으로 구현하였다.

- 이전에 암석 기둥의 꼭대기를 오르는 기능과 벽에서 이동하는 기능이 같이 작동하지 않았다. 꼭대기에 오르는 기능의 원리는 파악하고 있어서 기존의 꼭대기를 오르는 기능을 모두 삭제하고 벽에서의 이동과 같이 작동하도록 살을 붙혀 작성하는 방식으로 다시 만들었다. 등반 상태에서 플레이어 캐릭터의 발 부분에 SphereTrace를 추가하고 꼭대기에 도착했을 경우 Climbing 상태를 비활성화 해주었으며 이로 인해 기존의 꼭대기를 오르는 애니메이션이 삭제되어서 다시 연결하는 방법은 다시 알아봐야 할 것 같다.

영상: <https://www.youtube.com/watch?v=TSCYFF5CUe0>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 꼭대기에 올라가는 애니메이션을 적용하는 방법을 못 찾음 | | |
| **해결방안** | 애니메이션 적용에 대한 자료를 찾아본다. | | |
| **다음주차** | 13주차 | **다음기간** | 2021.3.24 ~ 2021.3.30 |
| **다음주 할일** | 캐릭터의 외적인 기능은 모두 마무리하였으므로 조금 더 자연스럽게 보이도록 여러 수치 조정 작업을 한다. 게임의 플레이라고 느껴지는 게임 시작, 게임 오버 이벤트를 만든다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |