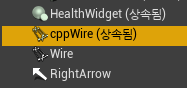
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 16주차 | **기간** | 2021.4.14~ 2021.4.20 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 와이어 시스템 C++로 이식함과 동시에 작동 방식 개편 | | | | |

<상세 수행내용>

- 저번 주에도 진행했던 블루프린트로 되어있는 와이어 시스템을 C++로 이식하는 작업을 마저 진행하였다.



기존 블루프린트로 만들어진 Wire 컴포넌트를 기반으로 cppWire 컴포넌트를 코드로 추가, 내부 알고리즘을 이식하였다.

- 와이어 시스템이 기존엔 발사 후 자동으로 Launch Character를 실행하는 방법이었는데 기획 의도였던 공중 액션을 느끼기엔 많이 부족한 방식이라고 느껴 와이어를 스파이더맨 처럼 부착만 한 후 공중에서 호를 그리며 날 수 있게 만들었다.

현재 와이어 부착 후 호를 그리며 날 수 있는 것까지 완성, 다음 주까지 Launch Character를 적용시켜 공중에서 호를 그리며 날고, 추진하고 싶을 경우 캐릭터를 발사시키는 것까지 구현할 계획이다.

영상: <https://youtu.be/VSxBjWeuyek>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 캐릭터 발사 기능이 없고, 등반과도 완전히 호환되지 않음 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 17주차 | **다음기간** | 2021.4.21 ~ 2021.4.27 |
| **다음주 할일** | 캐릭터 발사 기능으로 공중 액션을 완성한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |