|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 20주차 | **기간** | 2021.5.12~ 2021.5.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 중간 발표 준비, 포션 스포닝, 캐릭터 모델링, 애니메이션 적용, 와이어 발사 가능 지점 포인트라이트, 보스 화염구 발사 구현, 게임메뉴 디자인 | | | | |

<상세 수행내용>

- 포션 스포닝 구현: 세 종류의 포션을 Pickup클래스의 하위 클래스들로 생성하였고 각각의 모델링/머테리얼을 적용하였다. 포션 획득 후 5초 후 스폰 (조정 예정), 현재는 효과가 체력 회복으로 통일

- 캐릭터 모델링, 애니메이션 적용: 캐릭터 모델링, 머테리얼 적용, 기존 캐릭터에서 사용하던 애니메이션을 리타게팅하여 바뀐 모델링에 적용되게 만들었고, 후에 제작된 애니메이션으로 대체 예정이다.

- 와이어 발사 가능 지점 포인트라이트: 와이어 발사의 제한 거리를 설정했고, 와이어 발사가 가능한 경우 해당 지점에 포인트라이트를 표시하여 플레이어에게 알려주게 하였다.

- 보스 화염구 발사 구현: 보스의 공격 패턴 중 하나인 화염구 발사를 구현하였다. Fireball 클래스를 만들고 Boss 클래스에서 스폰되게 만들었고, 스폰될 때 캐릭터의 위치를 판단 후 해당 지점으로 발사된다. 암석이나 캐릭터에 오버랩되면 화염구는 소멸되고 폭발 파티클을 생성하며, 오버랩된 객체가 캐릭터 객체라면 해당 캐릭터의 체력이 달게 하였다.

- 게임 메뉴 디자인: 기존에 버튼만 존재하던 게임 메뉴를 간단한 로고를 넣고 색을 입혔다.

- 중간 발표 전 작업을 마무리하고 패키징하여 실행파일로 만드려고 했는데 알 수 없는 오류들이 많이 떠서 시간 내에 실행파일을 만들지 못하였다.

영상: <https://youtu.be/vGRc-pMgczs>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 패키징을 통해 실행파일로 만들지 못 함 | | |
| **해결방안** | 패키징 오류를 해결한다. | | |
| **다음주차** | 21주차 | **다음기간** | 2021.5.20 ~ 2021.5.26 |
| **다음주 할일** | 패키징 오류 해결, 꼭대기 올라가는 애니메이션 받아서 적용 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |