|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 22주차 | **기간** | 2021.5.27~ 2021.6.1 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 패키징 오류 해결, 보스의 체력 시스템과 피격/사망 구현, 미니맵 구현, 캐릭터 Hand 소켓에 SMG 부착, 총구 파티클 추가, 포션 획득 이펙트 적용 | | | | |

<상세 수행내용>

- 보스의 체력바 UI를 제작하여 보스의 체력을 보며 플레이할 수 있게 하였다.

- 탄창 시스템을 구현하였다. 오른쪽 밑에 UI로 탄창의 수를 나타내주고, 장전할 수 있는 전체 총알은 무한으로 설정하였다. Reload 액션을 R키에 매핑하여 키를 누르면 장전 애니메이션을 재생하고, 애니메이션이 끝날 때 현재 총알을 최대로 만든다.

- VFX 플러그인 제작에 관련한 자료들을 찾아보았다. 플러그인을 제작하는 방법에 대해 조사했고 중간발표 재심사 전에 플러그인의 틀을 만드는 것까지 목표하고 있다.

영상: <https://www.youtube.com/watch?v=J-L4VENPbBI>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 적용된 애니메이션이 부족, VFX 플러그인에 대한 틀이 잡히지 않음 | | |
| **해결방안** | 애니메이션들을 적용하고 플러그인의 기본적인 것을 구현한다. | | |
| **다음주차** | 23주차 | **다음기간** | 2021.6.2 ~ 2021.6.8 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |