|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2021.1.27~ 2021.1.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 캐릭터의 와이어 액션을 구현한다. (발사와 이동) | | | | |

<상세 수행내용>

언리얼 엔진의 케이블 컴포넌트를 이용하여 와이어 발사와 이동을 구현하였다.

진행 상황 유튜브 링크: <https://www.youtube.com/watch?v=gSI9DydSPHM>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 프로젝트를 재실행하면 케이블 컴포넌트가 로드되지 않는 문제 발생 | | |
| **해결방안** | 케이블 컴포넌트는 플러그인의 한 종류이기 때문에 코드로 플러그인을 로드하는 방법을 찾아본다. | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2021.2.3 ~ 2021.2.19 |
| **다음주 할일** | 예전에 와이어 액션을 위해 만들어본 투사체 발사를 이용해서 무기를 들고 총을 발사하는 기능을 구현한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |