|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2021.2.3~ 2021.2.9 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | LoadingPhase 파일을 수정하여 플러그인 로드 오류를 해결하고 다음에 붙힐 게임 시스템을 고민하여 아이템과 총 기능 구현 중 아이템에 대한 자료를 조사하였다. | | | | |

<상세 수행내용>

저번 주에 발생하였던 플러그인 로드 문제를 구글링을 통해 이유를 알아냈다. LoadingPhase를 Default로 해놓으면 플러그인 로드보다 블루프린트 로드가 빨리 되기 때문에 문제가 발생하였던 것이다. 따라서 LoadingPhase를 EngineInit으로 수정하니 해결되었다.

와이어 액션이 완성은 아니지만 다른 기능이 구현되어 있어야 가능한 작업만 남았기 때문에 총 기능과 아이템 중 아이템에 대한 자료들, Youtube 영상들을 보며 어떻게 클래스 구조를 짤지 고민하였다.

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 오류 해결과 자료 수집에 시간을 너무 많이 사용하였다. | | |
| **해결방안** | 열람한 자료들을 이용해 다음 구현 기능을 최대한 빨리 완성한다. | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 2021.2.10 ~ 2021.2.16 |
| **다음주 할일** | 아이템 획득 기능을 구현한다. Health와 Power 수치를 화면에 띄워 아이템 효과가 정확히 적용되는 것을 확인한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |