|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 2021.2.17~ 2021.2.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 아이템 획득 시 캐릭터에 효과 적용(힐팩), 체력바 UserWidget과 연동해 화면상에 표시. 화면 중앙에 크로스헤어 HUD 적용, 총 발사를 위한 투사체 적용 중 | | | | |

<상세 수행내용>

- 저번 주에 구현한 체력바와 연동하여 아이템 획득 시 플레이어 캐릭터의 체력이 차는 오버랩 이벤트를 만들었다. 아이템에 다른 오브젝트와 오버랩되었을 경우 아이템과 충돌된 오브젝트는 액터 클래스로 전달받게 되는데 플레이어 캐릭터는 AWireHunter라는 커스텀 클래스로 되어있기 때문에 효과를 적용하려면 업캐스팅이 필요했다.

- 와이어와 총알을 발사할 때 목적 지점을 나타내기 위한 크로스헤어를 HUD로 만들어 적용하였다.

- 또 지난 달 작업이었던 플레이어 캐릭터가 투사체를 발사하는 것은 와이어 액션을 위한 것이었지만, 와이어는 케이블 컴포넌트로 구현했기 때문에 그것을 총 발사에 적용하기로 하였다. 캐릭터의 조준점에 맞게 투사체를 발사하는 기능을 만드는 중이다.

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 캐릭터에 기본 애니메이션 이외의 애니메이션이 존재하지 않다. | | |
| **해결방안** | 플레이어 캐릭터의 조작에 따라 애니메이션을 붙히는 방법을 알아본다. | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 2021.2.24 ~ 2021.3.2 |
| **다음주 할일** | 투사체 적용을 마무리하고 총을 캐릭터에 달고 와이어액션, 총 발사 시 애니메이션을 적용한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |