|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2021.2.24~ 2021.3.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 저번 주에 하던 발사체 적용 마무리. 총 발사에 라인트레이스가 더 적절하다고 판단되어 라인트레이스로 다시 개발. 와이어 발사와 총 발사에서 있었던 버그 고치기. | | | | |

<상세 수행내용>

- 총 발사를 위하여 작업하던 발사체를 마무리하였다. 개발 도중 3인칭 슈팅게임에서 발사체로 총알이 날아가게 하면 생기는 문제를 발견했다.

문제 동영상: <https://www.youtube.com/watch?v=sRIymXwjuII>

위 영상을 보면 캐릭터와 충돌 지점의 거리가 가깝거나 멀어지면 화면 상의 크로스헤어대로 충돌되지 않는 현상을 볼 수 있다. 1인칭이라면 화면 가운데가 총알 발사 지점이 되지만 3인칭은 화면 상에서 약간 아랫 쪽이 발사 지점이 되기 때문에 발생하는 문제라고 판단, TPS 게임에서는 라인트레이스로 총 발사를 구현해야겠다고 생각했다.

- 총알 충돌 지점에 파티클 이펙트를 적용하였다. 또 그 파티클 이펙트를 캐릭터 블루프린트 안에서 파티클 이펙트를 수정할 수 있게 코드를 작성하였다. 발사되는 총알 간의 시간 간격도 같은 카테고리에서 값 수정이 가능.

적용 동영상: <https://www.youtube.com/watch?v=vbv0UJdVS9g>

- 캐릭터가 벽을 등지고 있을 때 와이어 발사와 총알 발사 시 벽에 바로 충돌되어버리는 버그가 존재했다. SpringArmComponent 때문에 발생하는 문제였고 라인트레이스를 할 때 시작 지점을 카메라 위치 + ( 카메라의 전방 벡터 \* 일정 값 )로 대체하여 해결하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 총 발사 시 캐릭터의 상체는 방향이 다름 | | |
| **해결방안** | 마우스 움직임 시 캐릭터의 상체만 방향을 전환하는 방법을 찾아본다. | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2021.3.3 ~ 2021.3.9 |
| **다음주 할일** | 총을 캐릭터에 장착시키고 애니메이션을 붙힌다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |