|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2020.03.30~ 2020.04.05 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 충돌처리 및 이펙트 추가 2. UI - HPBar 위젯 생성 3. Overalpped I/O 서버 프레임워크 구현, 간단한 클라이언트와 연동 완료 | | | | |

<상세 수행내용>

블루프린트를 통해 충돌처리 작업을 진행했다. 각각 엑터에 태그를 지정해 어떤 태그를 갖고있냐에 따라

다르게 충돌이벤트가 일어나도록 작업했다.

HPBar위젯을 생성해 캐릭터와 적들의 HP를 나타낼 수 있도록 했다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 충돌처리를 위한 로직이 내가 생각한 것과 반대로 작동… 2. 블루프린트를 이용해 만든 것이라 C++코드화 필요 3. HPBar 위젯에 바인딩한 함수가 작동을 안함 4. Overlapped I/O 서버 프레임워크를 너무 급하게 짜다 보니 정리가 덜 되어 있음 | | |
| **해결방안** | 1. 충돌처리에 C++ 코드화를 통한 문제 해결 2. 함수 작동을 위한 수정 필요 3. 프레임워크 다듬기 작업 필요 | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2020.04.06~ 2020.04.12 |
| **다음주 할 일** | 1. 충돌처리 C++ 코드화 2. HPBar 위젯 바인딩 해결 3. 몬스터 블루프린트 C++ 코드화 4. IOCP 서버 프레임워크 작업 지속 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |