|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2020.04.06~ 2020.04.12 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 충돌처리 및 HPBar 위젯 생성 및 C++코드화 2. 총알 커스터마이즈 이펙트 추가 3. Projectile Path 구현 중 4. Overlapped I/O 서버 프레임워크 수정 작업 5. 레벨 디자인 세분화 6. 몬스터, AI BP🡪C++ 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

저번 주 충돌처리가 C++코드로 작동되지 않았던 문제점 해결 및 HPBar UI 위젯과 연동하여 HP에 상태에 따라

HPBar 위젯이 작동하도록 작업. (현재 플레이어와 적 HP UI 완료 )

총알 커스터마이즈 맵에서 시각적 도움을 위한 이펙트 추가.

총알을 커스터마이즈하고 게임 플레이 맵에서 커스터마이즈 된 총알이 어떻게 나가는지 궤도를 미리 보여주는

작업을 하고 있는데 생각보다 잘 안됨.

Overlapped I/O 서버 프레임워크를 C++로 예쁘게 잘 정리하였음. 레벨 디자인 세분화에 대해 다시 회의했으며, 그 결과 특정 맵의 크기나 적 NPC 배치 위치, 그에 대한 엄폐물 위치가 정해짐. 몬스터와 AI Blueprint를 C++로 바꾸는 작업은 아직도 진행 중임.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 총알 커스터마이즈 맵에서 마우스로 컴포넌트를 드래그시 마우스를 빠르게   드래그하면 마우스 커서가 빠르게 컴포넌트를 벗어나 컴포넌트와 마우스가  따로 노는 문제 발생   1. Projectile Path 작업이 생각과는 달리 갈피가 안 잡힘. 2. Overlapped I/O 서버를 정리하였지만, IOCP는 아직 배우지 않아 완성하지 않았음. 3. NPC와 엄폐물의 배치 위치는 정해졌는데, 아직 배치하지 않았음. 이는 배치만 하면 되는 문제라 후일로 미뤘음. 4. 배치 문제보다 급한 C++ 코드화에 초점을 두고 작업하는데 아직 진행이 더딤. | | |
| **해결방안** | 1. 마우스 드래그속도에 따라 컴포넌트도 그 속도에 맞춰서 같이 이동 필요 2. Projectile Path에 대한 다양한 자료 참고 3. 다음주차에 IOCP 학습. C++ 코드화 가속화. | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2020.04.13~ 2020.04.19 |
| **다음주 할 일** | 1. Projectile Path 완성 2. 총알에 작용하는 물리효과에 다양화 및 복잡화 3. 다음주차에 배울 IOCP와 IOCP 서버 구현을 토대로 서버 프레임워크 완성. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |