|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 2020.05.04~ 2020.05.10 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. AI나 enemy 애니메이션에 있어 자잘한 버그 수정 2. 총알 궤적 추가 3. UI 개편 | | | | |

<상세 수행내용>

AI나 enemy 애니메이션에 있던 버그들 대부분을 수정하였고, 교수님이 피드백 주신 피격 모션도 추가하였음.

총알 궤적 추가 및 UI 기계적인 분위기로 개편

총알 궤적의 경우 총알이 날아갈 경로를 미리 계산해서 미리 만들어둔 StaticMesh 배열을 이용해

각각 위치를 대입시키는 방식으로 제작

UI는 리소스를 찾아서 편집하는 방식으로 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 지난 주에 문제점으로 꼽았던 MoveTo함수를 아직 제작하지 못했음. 2. 서버 아직 만들지 못했음. 3. 몬스터가 죽었을 때 처리할 내용이 필요. 4. 몬스터 오브젝트 풀이 있어야 할 듯 함. 5. 총을 한번 쏴야 궤적이 생성 6. 아직 2번총알과 3번총알의 궤적은 안나옴 | | |
| **해결방안** | 1. ‘MoveTo’함수를 직접 만들어서 Behavior Tree에 적용해 볼 것. 2. 서버/클라 적용할 것. 3. 총을 쏠 때 불리는 함수를 게임시작전에 한번 호출해서 궤적 계산을 해준다. 4. 2번 총알과 3번 총알에 똑같은 작업을 해준다. | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 2020.05.11~ 2020.05.17 |
| **다음주 할 일** | 1. MoveTo함수 제작하기. 2. 서버 추가. 3. 궤적 계산을 게임 플레이 전에 한번 호출되게끔 변경 4. 2번,3번 총알 궤적 작업 5. BluePrint -> C++ 변경 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |