|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 11주차 | **기간** | 2020.05.25~ 2020.05.31 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 서버 준비 중 2. 도시 맵 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

다른 프로젝트에서 서버 진행 중인데 언리얼에서 작업하는 것이 좀 어려워서 난항을 겪는 중입니다. 계속 시도해

보겠습니다. MoveTo 함수는 서버 작업 끝난 후에 만들겠습니다. 이번 주는 서버 작업 하면서 다른 과제 때문

에 진전이 없었습니다.

총알이 휘어지는 것이 재미를 주기위해서 한계가 분명한 것 같아서 기능을 추가했습니다.

키보드 특정 버튼을 누르면 총알이 휘어지는 방향에서 반대방향으로 휘어지도록 기능을 추가했습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. MoveTo함수를 아직 제작하지 못했음. 2. 서버 아직 만들지 못했음. 3. 몬스터가 죽었을 때 처리할 내용이 필요. 4. 몬스터 오브젝트 풀이 있어야 할 듯 함. | | |
| **해결방안** | 1. ‘MoveTo’함수를 직접 만들어서 Behavior Tree에 적용해 볼 것. 2. 서버/클라 적용할 것. | | |
| **다음주차** | 12주차 | **다음기간** | 2020.06.01~ 2020.06.07 |
| **다음주 할 일** | 1. MoveTo함수 제작하기. 2. 서버 추가. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |