

[Catch Bear (캐치 베어)]			
20 주	2022. 5. 8 ~ 2022. 5. 14	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동 5. 9) 중간발표 5. 12) 정기 회의(20주차) [중간발표 이후 일정 (7월 2주차까지 완성 계획)]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 공통 <ul style="list-style-type: none"> ① 사운드 추가: 배경음, 효과음 · 김우찬 (서버) <ul style="list-style-type: none"> ① 깜빡임 버그 해결: 플레이어 이동 시 깜빡이는 문제 해결 ② 충돌 수정: 오브젝트와 충돌 시 자연스럽게 비껴갈 수 있도록 ③ 로그인&대기실 통신 구현 클라이언트에서 씬, UI 구현이 완성되면 서버 구현 · 박소영 (클라이언트) <ul style="list-style-type: none"> ① 그림자 ② 아이템 이펙트 ③ 다시하기 기능 · 고은비 (클라이언트) <ul style="list-style-type: none"> ① 폰트 추가(시작 화면 IP) ② 로그인&대기실 UI ③ 플레이어 사운드 ④ 맵에 흩날리는 나뭇잎 파티클 		
다음주 할 일	<p>[0] 공동 5. 19) 정기 회의 (21주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 데드레커닝에 대해서 알아보기, 적용할 수 있다면 적용 ② 멀티플레이 접속 시 캐릭터가 깜빡이는 원인 찾기 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 그림자 작업 다시 시작 그림자 되던 때의 프로젝트와 지금 프로젝트 비교부터 해보기 		

	<p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <p>① 폰트 렌더링하는 방법 알아보기 가능하면 추가해서 렌더링만 해보기</p>
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버) 끊김 없는 멀티플레이 이동을 위해서 열심히 해야 할 것 같다.</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트) 이번주는 중간발표 이후로 미뤄왔던 다른 과목들에 집중했다. 중간발표를 무사히 마쳤다고 느낀해지지 말고 두달동안 게임을 더 보완해서 최종 데모까지 무사히 마쳐야겠다.</p> <p>[2] 고은비 (클라이언트) 중간발표가 끝난 후 졸업작품을 많이 쉬었다. 만족스러운 졸업작품을 만들 수 있도록 남은 시간도 후회하지 않게 해야겠다.</p>