|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 23주차 | **기간** | 11.28~12.04 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 패키징 오류 수정 및 버그 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

- 노트북 패키징이 안 되던 문제를 해결했습니다.

- 다른 클라의 캐릭터 애니메이션이 원격으로 했을 때 끊겨보이는 문제를 해결했습니다.

- 엔딩씬에 사용하는 킬 카운트가 제대로 측정이 안되던 문제를 해결했습니다.

- 서버 (좀비 BT) 최적화 작업을 하였습니다. -> 플레이어가 없는 층에 존재하는 좀비는 BT 잠깐 쉬도록

- 샤우팅 좀비 샤우팅 시에 발견한 플레이어 쪽으로 시선을 계속 따라가도록 수정했습니다.

- 좀비 애니메이션이 idle로 다시 돌아가지 않던 문제를 해결했습니다.

- 샤우팅 좀비를 한 마리만 스폰 할 시에 애니메이션이 이상하게 재생되는 버그를 수정했습니다.

- 좀비 피격 애니메이션이 중복 재생되고 피 생성도 2번 중복 생성되는 버그를 수정했습니다.

- 타격 무기로 좀비를 죽일 시 피가 생성 안되던 버그 수정했습니다.

- 다른 클라가 좀비를 죽일 때 좀비 사망 피 생성이 안되던 문제를 해결했습니다.

- 게임 서버에서 좀비 BT 관찰, 디버깅용 로그들을 한번에 관리할 수 있게 ‘전처리기 디렉티브’ 설정을 하였습니다.

- 좀비 BT 플래그 값이 초기화 안되던 문제를 발견해, 좀비가 어디든 도착지점에 도착하면 무조건 모든 플래그 값들을 싹 다 초기화해서 다음 BT 싸이클에서는 초기 상태에서 다시 검사/작업을 하도록 수정하였습니다.

- 좀비가 도착지점에 도착을 하고도 멈추지 않고 계속 지나갔던 지점을 왔다 갔다 하는 버그를 수정하였습니다.

- 쓰지 않는 폴더 및 프로젝트들을 삭제하고 사용하는 프로젝트들의 위치 조정 및 전체적인 정리 작업을 하였습니다. (gitignore 설정도 업데이트 하였습니다.)

- 플레이어가 키를 사용 중이면 움직이지 못하도록 하는 작업을 넣어주었습니다.

- 좀비를 직접 죽일시에 직접 죽여서 생성하는 피와 동기화를 위해(다른 클라가 좀비를 죽일 때 생성시키는 피) 넣은 피 이펙트가 또 생성되어 중복 피 이펙트가 생성되는 오류를 수정하였습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 아직 남은 수정이 필요한 버그들)   1. 무기 아이템 착용이 착용 칸에 제대로 표시가 안되는 버그 2. 캐릭터 죽는, 아이템 줍는, 회복아이템 사용, 키 사용 등등 애니메이션들 클라 동기화 작업 3. 아이템 줍기 관련 동기화 문제 4. 아이템 떨구기 관련 버그들 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 24주차 | **다음기간** | 12.05 ~ 12.11 |
| **다음주 할일** | 남은 중점 연구분야 – n번 절단 구현하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |