|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 38주차 | **기간** | 02.27~03.19 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 최종 작업 마무리 | | | | |

<상세 수행내용>

- 플레이어 발소리 추가

- UI 수정 (폰트, 버튼 이미지 추가)

- 좀비 AI 수정

- 샤우팅 좀비 플레이어를 실제로 포착하고 샤우팅 재생하도록 수정 (시야 포착 확률 고려해서)

- 좀비 공격 직후 블랙보드 초기화로 다시 플레이어를 포착하려고 확률 돌릴 때 더 쉽게 다시 포착할 수 있도록 일시적 확률버프 추가

- 좀비 움직임 부드럽게 수정

=> BT 인터벌 0.1->0.05초로 수정하여 플레이어를 쫒아올 갈 때 더 빨리 path가 수정, 동기화가 되어 부드러워짐

& 좀비 위치 동기화에 보간을 넣어 자연스럽게 움직이도록 함 (약간 순간이동하는 일이 있더라도 보간이 이를 잡아줌)

- 좀비 제자리 걸음 하는 버그 수정

- 연속 숨돌리기 중인 좀비 플레이어를 바로 앞에 두고도 계속 포착 못하는 (무시하는) 버그 수정

- 플레이어 공격 씹히는 버그 수정

- 캐릭 선택창에서 레디를 캔슬 할 시에 모든 캐릭 버튼이 다시 활성화되어 중복 캐릭을 선택 할 수 있게 되는 버그 수정

- 로비 채팅방 엔터 눌러도 계속 포커스 유지 해주는 기능 추가

- 플레이어 움직임 끊겨 보이는 현상 수정

=> 플레이어 움직임 통신 주기 0.011초에서 0.016초로 변경 (90분에 1초에서 60분에 1초로 -> 60프레임이 방어되면 연속으로 패킷 뽑기 발생X(순간이동 현상X))

& 플레이어 위치 동기화에 보간을 넣어 자연스럽게 움직이도록 함

(순간 60프레임이 방어가 되지 않았을 때 약간 순간이동하는 일이 발생하지만 보간이 이를 잡아줌)

- 좀비 부활 클라 & 서버 작업 (원시 상태로 초기화)

- 이펙터들 메모리에서 쌓이던 거 자동 삭제하도록 수정

- 캐릭터들 각자 크기 재설정 (맵, 지형과 좀비에 비해 좀 작아서 수정함)

- 좀비들 크기도 재설정

- 호드 사운드가 거리 상관없이 가까이에서 들리던 문제 해결

- 좀비 피격, 사망 사운드 원격에서는 재생 안되던 오류 수정

- 피 이펙트 지형에 충돌하면 데칼(혈흔)을 남기는 기능 적용

- 좀비 부활에 이펙터 추가

<https://drive.google.com/file/d/1myvMEJRAvxYUlNUUsMsZ_uz2cvXUiHDZ/view?usp=sharing>

* 절단 & 부활 데모 영상

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 00.00 ~ 00.00 |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |