|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 2024.08.05~ 2024.08.11 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 맵에 필요한 에셋 제작하기  - 캐릭터 선택창 UI 완성하기 | | | | |

<상세 수행내용>

스크린샷, 텍스트, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

가구, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이번주에는 맵에 필요한 에셋들을 제작하였다. 위에서부터 에스컬레이터, 푸드코트 매대, 모니터이다. 다음주에는 다른층에 필요한 매대들과, 메테리얼과 텍스처 적용을 할 예정이다.

캐릭터 선택창 UI는 우선 캐릭터를 선택하면 UI가 제거되던 문제를 해결했고, 다른 모든 플레이어로부터 Ready신호가 서버에 도착했을 경우에 UI를 제거하고 게임서버로 넘어가도록 하였다. 하지만 현재 다른 플레이어 캐릭터 선택 정보가 화면에 표시되지가 않는데, 클라이언트와 서버가 주고받은 통신은 로그를 찍어봤을 때 문제가 없었지만, UIWidget 클래스에서 Tick을 사용한 부분이 제대로 작동을 안하고 있어 문제가 발생하였다. 다른 방법을 찾아 다음주에 수정하도록 할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 2024.08.12~2024.08.18 |
| **다음주 할일** | - 맵에 필요한 에셋 제작하기  - 캐릭터 선택창 UI 완성하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |