|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020180025 오다은**  **2020184004 김규희**  **2021182001 강은혁** | **팀명** | Blockers |
| **주차** | **1** | **기간** | **2024.03.04 ~ 2024.03.17** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **오다은: Chaos Destruction으로 파괴 가능한 블록 생성** * **김규희: 블록크기 수정, 리스폰 기능 추가** * **강은혁: 캐릭터 서버-클라이언트 이동 동기화** | | | | |

**<상세 수행내용>**

오다은:

-Chaos Destruction 이용해서 무너지는 블록 구현



문제점: 키 or 총알로 파괴 불가. 기존에 만든 Chunk를 없애거나 수정해서 파괴될 블록 위치에 무너지는 블록 생성해야 함.

김규희:

-캐릭터 블록 크기 수정

장난감 블록, 건설세트 장난감, 장난감, 픽셀이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

-포탈 에셋을 만듦. 키보드 ‘R’ 입력시 포탈 앞으로 리스폰 되고 캐릭터가 블록모양으로 전환됨.

스크린샷, 직사각형, 사각형이(가) 표시된 사진

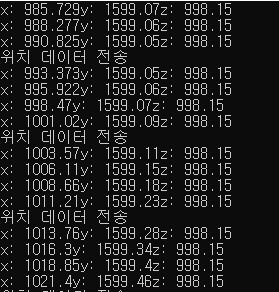
자동 생성된 설명스크린샷, 직사각형, 사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

포탈(왼쪽이 앞, 오른쪽이 뒤)

문제점 : 키보드 ‘R’ 입력 후 블록모양으로 전환되기까지 시간이 걸림. 그동안 캐릭터의 이동이 불가능하도록 조건을 만들어야 될 것 같음. 또한, 엔터키를 입력해야 블록이었던 캐릭터의 모양이 원래대로 돌아오는데 블록캐릭터가 완성되면 바로 본래의 모습으로 돌아오도록 해야 됨.

강은혁: 언리얼 클라이언트와 게임 서버 간의 이동 통신 구현



문제점: 서버에서 받아온 통신 패킷이 클라이언트의 좌표 업데이트에 반영이 잘 안되고 있음.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **2** | **다음 기간** | 2024.03.18~2024.03.24 |
| **다음주 할 일** | 오다은: Chunk 클래스 수정해서 무너지는 블록이 화면 중앙 위치에서 제대로 작동하도록 구현.  김규희: 캐릭터 hp기능 부여. hp소멸시 캐릭터가 리스폰 되도록 구현.  강은혁: 이동 동기화 완전 구현 및 캐릭터 스폰 구현 | | |
| **지도교수**  **Comment** | - 블럭폭발 : Chaos Destrucion으로 총을 맞았을 때 무너지게 구현  - 캐릭터 조립 : 버그 수정 (기존 아바타가 사라지지 않고 겹쳐보임. 블럭 쌓이는 속도가 너무 느림, 블럭 상태에서 이동이 가능한 버그)  - 동기화 : 클라이언트를 2개 실행했을때 상대방 아바타가 생성되고, 이동하는 것이 보이도록한다. | | |