|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020180025 오다은**  **2020184004 김규희**  **2021182001 강은혁** | **팀명** | Blockers |
| **주차** | **7** | **기간** | **2024.05.29 ~ 2024.06.11** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **오다은: 계단 블록 추가, 맵 수정, 블록 관련 버그들 수정, 집 에셋 추가, 총알 수정** * **김규희: 인벤토리 구현** * **강은혁: 블록 설치 파괴 이펙트 동기화 추가** | | | | |

**<상세 수행내용>**

오다은:

김규희:

기존 인벤토리에서 CLOSE버튼으로 닫혔던 부분 수정 -> TAB버튼으로 껐다 켰다 할수 있음. 그리고 인벤토리가 켜져있는 상태에서도 캐릭터는 이동이 가능함.

장난감, 만화 영화, 스크린샷, 지상이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

재화 인벤토리를 만듦. 캐릭터가 지나가면서 주울수있는 재화를 이 인벤토리에 담음.

-아직 같은 아이템을 먹어도 한 칸에 쌓이지 않음.

스크린샷, 만화 영화, 장난감, 지상이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

강은혁:

- 이전에 블록 파괴 시 블록이 파괴되는 이펙트 없이 그냥 사라지는 문제가 있었다. 블록 파괴 시 필요한 정보들을 패킷에 추가하고 처리하는 함수들을 추가하여 파괴 이펙트 동기화를 완료하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **8** | **다음 기간** | 2024.06.12~2024.06.25 |
| **다음주 할 일** | 오다은: 인벤토리에 들어갈 수 있는 재화의 스포너, 캐릭터에 아이템 소켓 추가 및 구현  김규희: 같은 아이템은 한 칸에 쌓이도록 구현. 인벤토리 속 아이템 Drop기능 구현  강은혁: 이동 동기화 수정, 캐릭터 애니메이션 동기화 추가, 맵 서버 연동 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |