|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020180025 오다은**  **2020184004 김규희**  **2021182001 강은혁** | **팀명** | Blockers |
| **주차** | **11** | **기간** | 2024.07.23~2024.07.28 | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **오다은: 포탈 hp UI 연동, 상점 보완, 아이템 내구도, block breaking(블록 hp 추가), 맵 2개 추가, 버그 수정** * **김규희:** * **강은혁: 아이템, 포탈 스폰, 리스폰 처리, 블록 파괴 텍스쳐 연동, 스트레스 테스트** | | | | |

**<상세 수행내용>**

오다은:

* 포탈 hp UI 연동
* 상점 보완
* 아이템 내구도
* block breaking(블록 hp 추가)
* 맵 2개 추가

PC 게임, 스크린샷, 비디오 게임 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 의류, PC 게임, 만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 버그 수정

김규희:

* 플레이어별 voxel 텍스쳐 연동
* Select border 버그 수정: 추가 키보드 입력 없이 현재 select 되어있는 아이템 장착
* 인벤토리 UI 수정: 내구도 있는 무기들은 amount 삭제
* 상점에서 산 Potion 기능 부여, 총 – 총알 연동
* 캐릭터 montage 재생 코드 추가
* Shop UI 수정, drinking 애니메이션, 컨트롤러 수정(select -> mouse wheel, 총 mouse wheel-> 좌클릭)

강은혁:

- 블록 파괴시 텍스쳐 이펙트 연동

- 낙사 시 리스폰 처리

- 스트레스 테스트 추가(테스트 패킷 따로 생성)

- 아이템 스폰 동기화

- 포탈 스폰 및 삭제 동기화

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **12** | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | 오다은: UI 보완, 코드 최적화  김규희:  강은혁: 서버, 클라이언트 로비 생성 및 연동 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |