|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2015182016손채영** | **팀명** | FURY |
| **주차** | **2주차** | **기간** | **2020.1.5~2020.1.11** | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | 박두환   * ㅇ   김동엽   * ㅇ   손채영   * 절대강좌 unity5 ~6장 * 데모용 서버 프레임워크 제작 | | | | |

**<상세 수행내용>**

1. **박두환**
   1. 절대강좌 Unity5 1-4장
   2. 에셋 제작(탱크엔진)
   3. z브러쉬를 통한 스컬핑공부
2. **김동엽**
   1. ㅇ
3. **손채영**
   1. 절대 강좌 Unity5 1-6, ~~13-14장~~
      1. 13,14 ->버전 달라서 진행 불가.. 2019에서는 NetworkMgr를 지원하지 않음
   2. 데모용 서버 프레임워크 제작
      1. 포톤 클라우드X, Overlapped io로 간단한 데모 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  - *(The object of type 'GameObject' has been destroyed but you are still trying to access it.)* Player가 FireCtrl 컴포넌트를 통해 Bullet 오브젝트를 Instantiate 하는데, 이때 FireCtrl이 참조하는 Bullet 레퍼런스가 null이었다.  - *(Can’t added scripts component..)* Standard Asset의 ParticleSystem Import 후 프로젝트 내 전체 스크립트가 오류 메시지와 함께 다운됨. | **해결 방안** | **손채영**  - Bullet 레퍼런스를 H뷰가 아닌 P뷰의 prefab으로 연결해 주어야 한다.  - ParticleSystem 애셋 스크립트 중 클래스 또는 네임스페이스를 중복되어 사용하는 부분이 있는 듯함. 애셋 자체 문제로 판단하여 삭제한다. |
| **다음 주차** | **3주차** | **다음 기간** | **2020.1.12-2020.1.18** |
| **다음주 할 일** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  **-** | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |