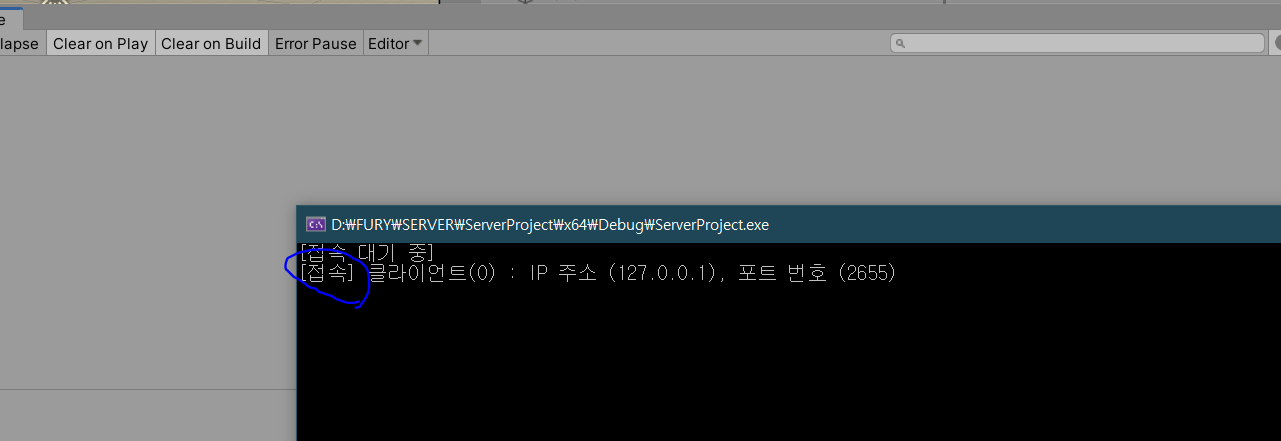
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2014182015 박두환**  **2014182008 김동엽**  **2015182016 손채영** | **팀명** | FURY |
| **주차** | **2월 4주차** | **기간** | **2020.2.24~2020.3.1** | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | 박두환  김동엽      손채영 | | | | |

**<상세 수행내용>**

1. **박두환**
2. **김동엽**
   1. 플레이어 탱크의 포탄 발사시 포신에서 화염이 분출되는 이펙트 구현
   2. 발사된 포탄에 궤적을 나타내는 fire\_trail 및 광원을 부착
3. **손채영**
   1. 유니티 클라이언트 – 서버 연동 (2/24)
      1. C++로 Overlapped IO 모델 프레임워크 제작
         * Accept 기능 추가
      2. 유니티 클라이언트
         * 
         * Socket 클래스로 제작
         * Connect 기능으로 서버 접속
   2. 접속 동기화 (2/25)
      1. 패킷 주고 받기
         * NetworkManager 컴포넌트에 SendPacket\_PlayerMove() 기능 추가
      2. Vector3 to byte array in C#
         * Buffer.BlockCopy(src, srcOffset, dst, dstOffset, count) 메서드 이용
         * C에서의 memcpy, 배열의 영역 복사
      3. Socket 클라이언트에서의 패킷 전송 (2/26)
         * Socket.Send(buffer, socketFlags)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점**  **정리** | **박두환**  **-**  **김동엽**   * 이펙트가 원하는 방향으로 rotate되지 않는 문제   **손채영**  - 1. Socket Connect Error 유형 (1)  “System.Net.Sockets.SocketException (0x80004005): 연결된 구성원으로부터 응답이 없어 연결하지 못했거나, 호스트로부터 응답이 없어 연결이 끊어졌습니다.”  - 2. Socket Connect Error 유형 (2)  “System.Net.Sockets.SocketException (0x80004005): 대상 컴퓨터에서 연결을 거부했으므로 연결하지 못했습니다.”  - 3. byte array에 vector3 복사하기 | **해결**  **방안** | **박두환**  **-**  **김동엽**   * Velocity over lifetime컴포넌트의 좌표계를 world에서 local로 바꿔 rotation값을 이펙트에 적용시킴   **손채영**  - 1. IP 주소 불일치  - 2. PC 통신에 해당하는 포트(9000)를 열어야 함  - 3. |
| **다음 주차** | **3월 1주차** | **다음 기간** | **2020.3.2-2020.3.8** |
| **다음주 할 일** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영** | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |