|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2014182015 박두환**  **2014182008 김동엽**  **2015182016손채영** | **팀명** | FURY |
| **주차** | **3월 2주차** | **기간** | **2020.3.9~2020.3.15** | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | 박두환      김동엽      손채영   * 접속 처리 및 동기화 | | | | |

**<상세 수행내용>**

1. **박두환**
2. **김동엽**
3. **손채영**
   1. 접속 동기화 중 플레이어 간 충돌 무시
      1. Edit Layer에서 Player 추가 후 Project settings – Physics – Player 언체크
   2. 위치 처리 및 동기화
      1. 로컬 플레이어 처리 방식 고안

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점**  **정리** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **손채영**  - 플레이어 간 충돌 무시 | **해결**  **방안** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  - 잘못된 체크박스 Physics2D를 이용한 것을 발견 후 조치를 취함 |
| **다음 주차** | **3월 3주차** | **다음 기간** | **2020.3.16-2020.3.22** |
| **다음주 할 일** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  **-** | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |