|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2014182015 박두환**  **2014182008 김동엽**  **2015182016손채영** | **팀명** | FURY |
| **주차** | **5월 2주차** | **기간** | **2020.5.11~2020.5.17** | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | 박두환      김동엽      손채영   * 프로젝트에 포톤 클라우드 연동 * 로비 씬 추가 * 접속 동기화 중 | | | | |

**<상세 수행내용>**

1. **박두환**
2. **김동엽**
3. **손채영**
   1. 프로젝트 – 포톤 클라우드 연동
   2. Player
      1. 프리팹화
      2. PhotonView, PhotonTransformView, PhotonAnimatorView 컴포넌트 추가
      3. PlayerInput.cs에 로컬 플레이어인지 감지
   3. CameraSetup.cs
      1. 플레이어가 로컬 게임 오브젝트인지 검사
      2. 시네머신 가상 카메라의 추적 대상을 로컬 게임 오브젝트로 설정
         * ‘Cinemachine’ 패키지 설치
   4. Lobby 씬을 통한 호스트 서버 접속
      1. 마우스 클릭 또는 Space bar 키를 통해 서버에 접속
   5. 접속 동기화 처리 중

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점**  **정리** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **손채영**  - 1. UI-Canvas-Button 인식 X  - 2. 로비 씬에서 마우스 입력 안 됨  - 3. IPunObservable 클래스 상속 시 ‘error CS0535: 'GameController' does not implement interface member 'IPunObservable.OnPhotonSerializeView’ 오류 | **해결**  **방안** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  - 1. 다음과 같은 처리 필요    - 2. 오큘러스 기기를 연결하게 되어 있어서?? VR 기기 자체 버튼으로 처리해 줘야 함  - 3. 상속 받으려는 클래스 내에 void IPunObservable.OnPhotonSerializeView(PhotonStream stream, PhotonMessageInfo info) 멤버 함수 추가 |
| **다음 주차** | **5월 3주차** | **다음 기간** | **2020.5.18-2020.5.24** |
| **다음주 할 일** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  **-** | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |