|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2013180004김대훈**  **2013180013박진수**  **2013180024윤도균** | **팀명** | 알약전사 |
| **주차** | **29주차** | **기간** | **2019.3.17~2019.3.23** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김대훈**  1. 서버 코드 수정  * **박진수**  1. 임시 로켓노즐 분사 효과 적용 2. 바주카 피격 이펙트 적용  * **윤도균**  1. 스테이지 수정 2. 미니맵 추가 시도 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김대훈**
  + 클라이언트가 접속하면 다른 클라이언트 들에게 해당 플레이어가 접속하였음을 알려주도록 수정
  + 아직 클라에 씬 전환이 없어서 UI를 적용못함
* **박진수**
* 부스터 사용시 로켓노즐에서 임시적으로 파티클 이펙트가 뿜어져 나오도록 적용하도록 하였음.
* 바주카 총알 피탄 시 폭발 이펙트가 나오도록 적용.
* **윤도균**
  + 중간발표용으로 사용할 스테이지의 설계
    - 맵 크기를 두 배로 늘리고 가장자리에 벽을 세움
    - 유니티 맵툴로 사용하는 스크립트 수정
  + 미니맵 추가를 위한 시도
    - 두 개의 뷰포트를 생성하고 그리는 것에 어려움이 있음

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | * **김대훈**  1. 건물 위치가 연동되지 않음.  * **박진수**  1. 임시 파티클이라 어울리지 않음. 2. 부스터 애니메이션이 없음. 3. 총알이 총구에서 나가지가 않음.  * **윤도균**  1. 두 개의 뷰포트를 그리지 못함 | **해결 방안** | * **김대훈**  1. **건물 위치 연동**  * 박진수  1. 어울리는 파티클 탐색 2. 어울리는 부스터 애니메이션 생각 3. 총구에서 총알이 나가도록 수정   **- 윤도균**   1. direct구조에 대해서 더 많은 공부가 필요하다 |
| **다음 주차** | **30주차** | **다음 기간** | **2019.3.24~2019.3.30** |
| **다음주 할 일** | 1. DirectX12 공부 2. 애니메이션 공부 및 구현 3. 클라이언트와 서버 연동 4. 게임시스템 구현 5. 지형 제작 6. 애니메이션 제작   4 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |