|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2013180004김대훈**  **2013180013박진수**  **2013180024윤도균** | **팀명** | 알약전사 |
| **주차** | **30주차** | **기간** | **2019.3.24~2019.3.30** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김대훈**  1. 서버 코드 수정  * **박진수**  1. 사운드 추가 2. 버그 수정  * **윤도균**  1. 맵툴 스크립트 수정 2. 충돌 체크 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김대훈**
  + 클라이언트가 접속하면 다른 클라이언트 들에게 해당 플레이어가 접속하였음을 알려주도록 수정
  + 아직 클라에 씬 전환이 없어서 UI를 적용못함
* **박진수**
* FMOD를 사용하여 BGM, 걷기, 공격, 피격, 부스터 사운드를 추가.
* 부스터 게이지가 없을 때 부스터 상태일 경우 지상에 닿기 전까진 부스터 기능을 사용할 수 있던 버그를 수정.
* 이펙트가 제대로 출력되지 않던 버그를 수정.
* **윤도균**
  + 맵툴로 사용하는 유니티 스크립트가 오브젝트 정보를 가져오는 방식을 수정함
  + 충돌처리 – 오브젝트 충돌 시
    - 이전 프레임 위치로 돌아가는 방식: 캐릭터를 움직이기가 매우 불편하다
    - 오브젝트 중점을 기준으로 반대방향으로 움직이도록 하는 방식: 처리가 정확하지 않고 어색하다
    - 오브젝트의 충돌한 면을 구하고 그 법선 방향으로 움직이도록 하는 방식으로 다시 만들면 될 것으로 보임

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | * **김대훈**  1. 건물 위치가 연동되지 않음.  * **박진수**  1. 사운드가 좀 어색함. 2. 사운드 서버 동기화 필요  * **윤도균**  1. 충돌 처리가 어색함 | **해결 방안** | * **김대훈**  1. **건물 위치 연동**  * 박진수  1. 어울리는 사운드 탐색 2. 서버와 동기화   **- 윤도균**   1. 오브젝트의 충돌한 면을 구하기 |
| **다음 주차** | **31주차** | **다음 기간** | **2019.3.31~2019.4.6** |
| **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** |  | | |