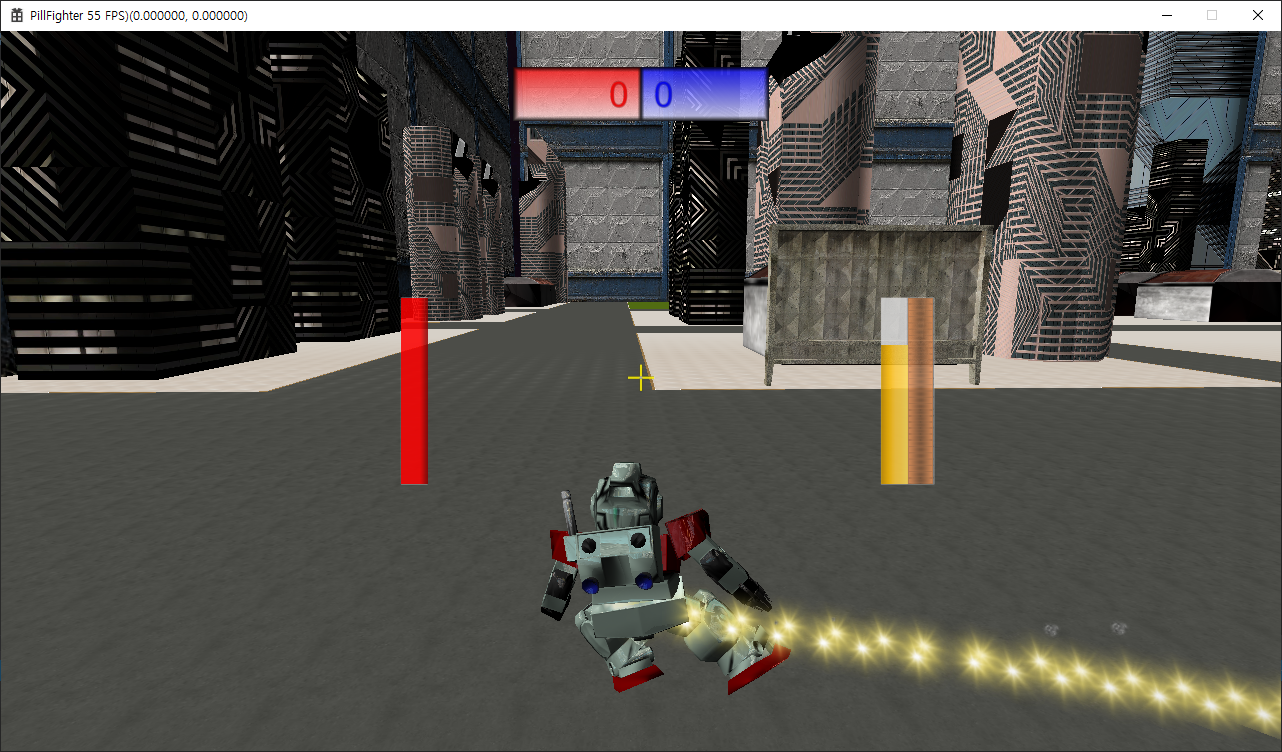
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2013180004김대훈**  **2013180013박진수**  **2013180024윤도균** | **팀명** | 알약전사 |
| **주차** | **42-43주차** | **기간** | **2019.6.16~2019.6.29** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김대훈**   * 서버 죽는 현상 수정   **박진수**   * 대시 적용 * 모션 블러 공부   **윤도균**   * ‘우주 공간’ 스테이지 추가 | | | | |

**<상세 수행내용>**

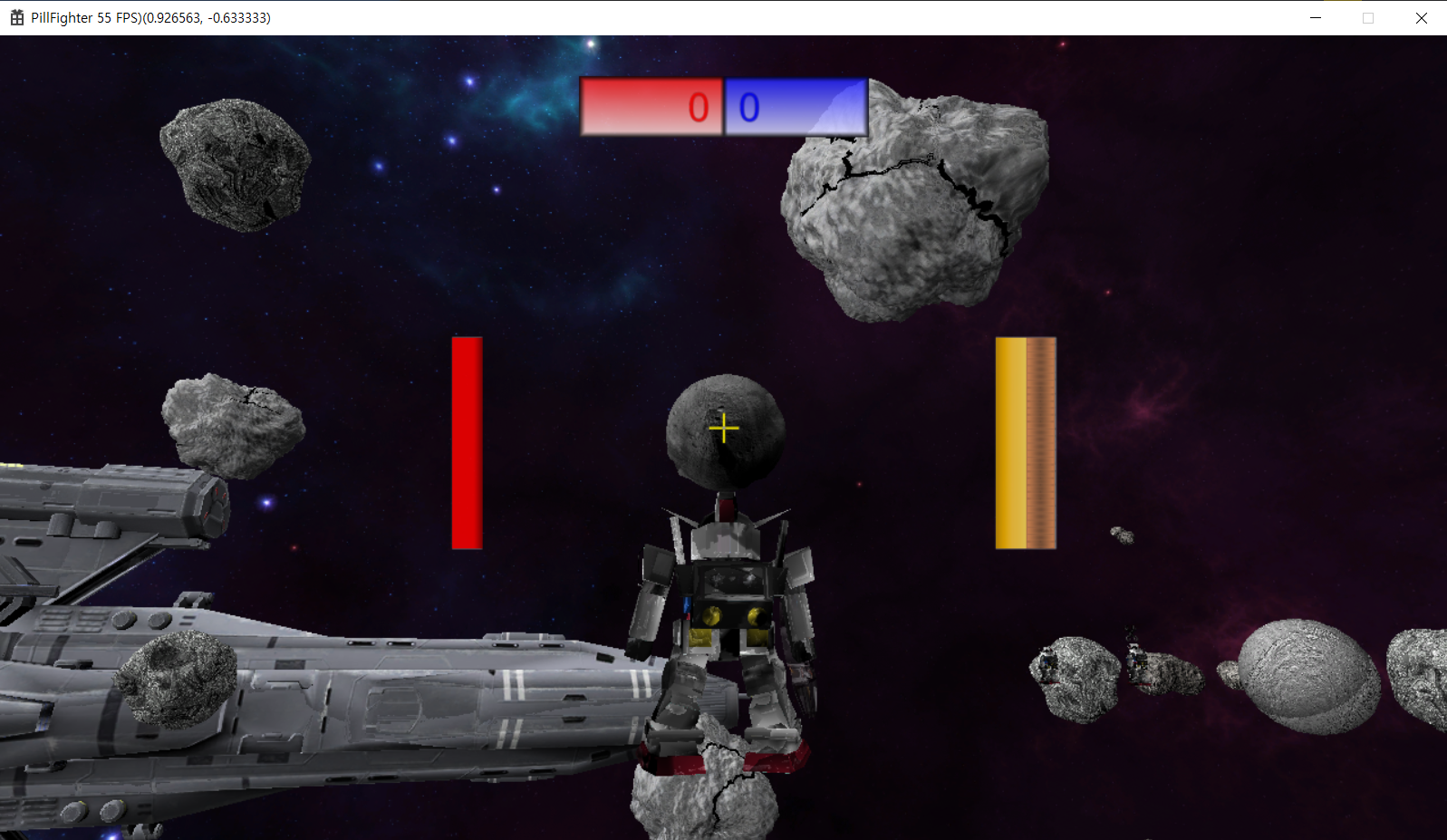
* **김대훈**
  + 서버 죽는 현상 수정
* **박진수**
  + 대시 기능 추가



* + - Shift키로 사용 가능. 상승/하강하는 부스터와 동시에 사용할 수 없게 하였음.
  + 모션 블러에 대해 공부하였음
    - 카메라 기반 모션 블러를 적용해보려고 함.
    - 오브젝트 기반의 모션 블러가 더 퀄리티가 좋다고는 하는데 난이도가 카메라 기반 모션 블러보다 높기 때문에 카메라 기반 모션 블러부터 도전하기로 했음.
    - 샘플 코드와 관련 문서를 찾아보면서 공부도 해보고 적용도 해봤지만 잘 되지 않았음.

**윤도균**

* + ‘우주 공간’ 스테이지를 적용함



* ‘하강’ 이동 추가 ( ‘V’ key )

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | * **김대훈**  1. **빔사벨 충돌이 됐다 안됐다함**  * **박진수**  1. **부스터 이펙트가 부자연스러움**  * **윤도균** | **해결 방안** | * **김대훈**  1. **빔사벨 충돌 부분 수정**  * 박진수   1. 오브젝트의 속도를 이펙트에 반영  **- 윤도균** |
| **다음 주차** | **44주차** | **다음 기간** | **2019.6.30~2019.7.6** |
| **다음주 할 일** | 1. DirectX12 공부 2. 클라이언트와 서버 연동 3. 게임시스템 구현 4. 지형 제작 5. 애니메이션 제작 6. 아직 미흡한 부분 보완. 7. 모션 블러 공부 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |