|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2020.03.23 ~ 20.03.29 | **지도교수** | 이재영 |
| 이번주 한일 요약 | <클라>  로그인 타이틀 화면 구현  서버 구동 테스트  아이템 루팅, 액터 cpp구현  랜더 타겟을 이용한 지형효과 제작  카메라 타겟팅 및 플레이어 게임 모드  맵 제작 보강  <그래픽>  하이폴리곤 모델링을 로우폴리곤 모델링으로 변환 후 UV작업  <서버>  플레이어 방 참가 및 나가기  방 안에서의 레디 및 게임시작  클라이언트 연동 테스트 | | | | |

<상세 수행내용>

이곳에 수행내용을 상세하게 기록

**<클라>**

-로그인 타이틀 화면 구현

-캐릭터 인벤토리 구현

-아이템 루팅 구현

-아이템 액터 cpp 구현

- 랜더 타켓을 이용하여 캐릭터가 이동시 캐릭터의 크기만큼 눈이 사라지는 지형효과 구현

-카메라 타겟팅 구현

-플레이어 컨트롤러,게임 모드 cpp 구현

- 스테이지 맵 지형별 형태와 효과를 구체화

- 오류체크

**<그래픽>**

- 하이폴리곤 모델링을 로우폴리곤으로 변환

- UV

- FBX파일 추출

**<서버>**

- 이미 생성된 방에 참가하기

- 방 나가기 (자신이 호스트라면 다른 플레이어에게 호스트가 넘어간다)

레디 및 게임시작

- 호스트를 제외한 플레이어는 레디 상태가 될 수 있다

- 호스트가 게임시작 가능

클라이언트 연동 테스트

- 로그인 인터페이스에서 계정과 패스워드 입력 받아 서버에서 로그인 처리

- 기타 패킷 송수신 테스트

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 테스트 파일에서는 캐릭터가 이동함에 따라 눈이 사라지는 효과가 원활히 나타났으나 합쳐진 프로젝트 파일에서 해당하는 효과가 나타나지 않는 모습을 확인 테스트용 레벨맵이 아닌곳이라 문제가 발생 | | |
| **해결방안** | 월드좌표에서 캐릭터의 위치값을 받음으로 해당하는 위치에 눈을 지우고있는데, 캐릭터의 위치값이 제대로 적용되지 않고있음 이에 랜더타깃 머터리얼 파라미터의 값을 재설정 | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2020.03.30 ~ 2020.04.05 |
| **다음주 할일** | <클라>  타겟팅 시스템 구현  스테이지 맵 오브젝트 CPP 구현 및 캐릭터 이동에 따른 오류 확인  맵 전체적으로 수정  글로벌 윈드 시스템  스킬 오토 타겟팅 구현  <그래픽>  fbx파일로 추출한 모델링의 텍스쳐 입히기  <서버>  로비 삭제에 의한 코드 수정  클라이언트 통신 코드 작성 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |