**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2023-04-29 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 이서연 | 작성일 | 2023-04-29 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 진행 상황 및 중간 발표까지의 목표 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 1. 18주차 한 일 정리   박재우  이서연  정롭비   1. 다음 주 할 일 (18주차)   박재우  FSM으로 몬스터 움직이기  이서연  충돌 처리 완료  공격 구현  씬 분할  정롭비  클라이언트에서 구현한 작업(점프, 공격, 충돌 등) 서버로 옮기기  IOCP 최적화   1. 진행상황     **프레임 워크 제작** – (100%)  **리소스 수집** – 사운드, 이펙트 제외 –> 구현을 기말로 미루기로 함  **게임 로직** – 플레이어 조작, 몬스터 FSM(근접), 공격 구현, Terrain  **서버 제작** – 제작은 완료했으나 Multi Thread최적화 필요  **충돌 처리** – 충돌 체크완료, 장애물과의 충돌 처리 필요  **애니메이션 구현** – 재생 가능, Blending 가능  **쉐이더 제작** – Toon Shading, Deferred Rendering구현  **서버/클라이언트 동기화** – 플레이어 접속, 움직임구현  **보이스 네트워크** – X  **게임 사운드 구현** -X  **이펙트 구현** – X  서버에 버그가 많은 것을 제외하고 계획보다 살짝 빠른 진행속도를 보이는 중   1. 중간발표까지의 목표  * 50x50 스테이지를 제작하여 게임플레이 경로를 지정 * 로그인 화면에서 ID를 입력하여 접속하면 바로 In Game * 몬스터는 FSM으로 전사 몬스터만 구현 (배회 – 추격 – 공격) * 플레이어 (달리기, 걷기, 공격, Dash) * 경로를 따라 모든 몬스터를 처치하여 Ent에게 가면 Login화면으로 돌아 감 * 4/29까지 추가적인 구현이 가능할 것 같다면 추가할 예정  1. 이번주 할 일  * Map Object와의 충돌 처리 * 로그인 화면 구현 * 서버/클라 동기화 * Ent 구현 * Map과 Monster설치 |
| 결정사항 | 이제 정기 회의를 토요일에 하기로 함 |
| 향후일정 | 5/2 화요일 7:10 교수님과 면담  4/27 또는 4/28 회의 |
| 특이사항 | 없음 |