|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180003 김민규**  **2017180009 남주영**  **2017180021 어수혁** | **팀명** | List<Error> |
| **주차** | **10** | **기간** | **2022.03.07~2022.03.13** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김민규 : 트레일 이펙트 제작, 포스트 프로세싱, 마녀 텍스처 수정** * **남주영 : 서버 패턴 이펙트 패킷 삭제 및 클라이언트에서 이펙트 출력** * **어수혁 : 패링 시스템 완성, 라이트 버그 수정, 게임플레이 시각화** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김민규**  
  트레일 이펙트 제작, 포스트 프로세싱(Bloom)추가, 마녀 텍스처 수정
* **남주영**

기존 서버에서 패턴 시작 패킷을 보내고 피격 판정 결과 패킷을 보내던 것을 서버에서는 피격 판정 결과만 보내고 클라이언트에서 패턴 시작 이펙트를 출력하는 것으로 바꿈

* + **어수혁**

패링시 클라이언트에서 진행되는 각종 처리 작성 (노트, 애니메이션, 체력 감소 등)

먼 곳까지 그림자가 생기지 않는 버그 수정 (쉐이더 문제)

피격시 카메라 흔들림 추가

콤보, 판정시 UI 추가, 판정에 따라 파티클 발생 추가

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **11** | **다음 기간** | **2022.03.14~2022.03.20** |
| **다음주 할 일** | 김민규 : 포탈 제작, 이펙트 제작(차징)  남주영 : 플레이어 충돌 구현  어수혁 : 패턴 제작, SFX 시스템 작성 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |