|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180003 김민규**  **2017180009 남주영**  **2017180021 어수혁** | **팀명** | List<Error> |
| **주차** | **14** | **기간** | **2022.04.04~2022.04.10** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김민규 : 쉐이더 및 이펙트 제작** * **남주영 : 보스 패링 가능 공격 이펙트 추가** * **어수혁 : 필드 버그 수정, 상점, 음악 정보, 필드 UI, 스킬 변경, 로그인 씬 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김민규**  
  블러쉐이더 -> 메인화면에서 사용될 쉐이더 제작

패링이펙트, 피격이펙트, 레이저이펙트 제작

얼음쉐이더 -> 얼음 스파이크 이펙트 쉐이더 변경

캐릭터 직업 표시용 메쉬이펙트 제작

* **남주영**

보스 패링 가능 공격 이펙트 추가

데이터베이스 : 로그인 기능 추가 완료

* + **어수혁**

필드 버그 수정 : 로그인 시 다른 플레이어들의 회전 방향이 적용되지 않음

상점 제작 : 상점 Cell로 올라가 Space를 누르면 상점 UI 등장, 스킬 클릭 시 구매 신청

음악 정보 : 현재 음악 읽어서 애니메이션 출력

필드 UI : 현재 파티중인 파티원의 이름, 직업 표시, 플레이어 스스로의 직업, 이름, 소지금 표시

스킬 변경 : J 버튼 누르면 스킬 변경되고 이펙트 출력

로그인 씬 : 동영상 삽입, UI, 로그인 시 로그인 신청

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 클라이언트 오브젝트 풀링에 문제가 있어 게임이 끝난 뒤 필드로 돌아왔을 때 유령 플레이어가 생김 | **해결 방안** | 씬 별로 나뉘어 있는 오브젝트 풀을 하나로 합치면 해결될 것으로 보임 |
| **다음 주차** | **15** | **다음 기간** | **2022.04.11~2022.04.17** |
| **다음주 할 일** | 김민규 : 부족한 이펙트 마저 제작  남주영 : 인벤토리 데이터베이스 연동  어수혁 : 반응형 사운드 공부 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |