|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180003 김민규**  **2017180009 남주영**  **2017180021 어수혁** | **팀명** | List<Error> |
| **주차** | **1** | **기간** | **2022.01.03~2022.01.09** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김민규 : 물쉐이더 제작, 타일 제작** * **남주영 : 서버 – 클라이언트 접속 구현 1** * **어수혁 : 맵 툴 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* + **김민규**  
    물 쉐이더 제작 – 타일맵에 맞는 육각형 모델에 쉐이더를 적용하여 흐르는 느낌을 반영

타일 제작 – 풀 타일 5종류

* + **남주영**

서버 게임 씬 전환, 클라이언트 씬 전환 반영

이펙트 출력 패킷 추가

* + **어수혁**

맵 툴 제작 – 파일로 저장 가능

노트, 노트 애니메이션 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 맵 툴 이용성 강화 필요 | **해결 방안** | - |
| **다음 주차** | **2** | **다음 기간** | **2022.01.10~2022.01.17** |
| **다음주 할 일** | 김민규 : 슬라임 점프 이펙트 제작  남주영 : 보스 공격 로직 제작, 클라이언트에서 이펙트 출력  어수혁 : 맵 툴 개선, 비트 표시기 제작 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |