|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180003 김민규**  **2017180009 남주영**  **2017180021 어수혁** | **팀명** | List<Error> |
| **주차** | **8** | **기간** | **2022.02.21~2022.02.27** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김민규 : 플레이어 스킬 이펙트 제작** * **남주영 : 필드 맵에 접속하는 더미 클라이언트 제작 및 버그 수정** * **어수혁 : 슬라임 애니메이션 적용, 게임 종료 적용** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김민규**  
  플레이어 근거리 공격 이펙트 제작, 플레이어 힐 이펙트 제작
* **남주영**

클라이언트에서 많은 패킷을 받을 때 생기는 버그 수정

* + **어수혁**

슬라임 애니메이션 3종 - 피격, 패링, 공격 적용

게임 종료시 게임 종료 UI 출력 후 필드 씬으로 복귀

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 게임 종료 UI가 너무 휑함  게임성이 이상함  클라이언트가 플레이어를 많이 못 그림 | **해결 방안** | 패턴 수정 필요  플레이어간 충돌을 구현해 화면에 보이는 플레이어 수를 줄임 |
| **다음 주차** | **9** | **다음 기간** | **2022.02.28~2022.03.06** |
| **다음주 할 일** | 김민규 : 보스 공격 이펙트 제작  남주영 : 플레이어 충돌, 필드 맵 접속 더미 클라이언트 제작  어수혁 : 음악 완성, 플레이할만 한 패턴 제작 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |