|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180003 김민규**  **2017180009 남주영**  **2017180021 어수혁** | **팀명** | List<Error> |
| **주차** | **9** | **기간** | **2022.02.28~2022.03.06** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김민규 : 이펙트 제작, 쉐이더 제작** * **남주영 : 버그 수정** * **어수혁 : 보스 피격 처리, 게임 리절트 값 설정, 클라이언트 버그 수정** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김민규**  
  번개 이펙트 제작, 화면 왜곡 효과 쉐이더 제작, 슬라임 쉐이더 변경
* **남주영**

게임 종료 후 필드에서 움직이지 못하는 버그 수정

게임 중간에 클라이언트가 접속을 종료했을 때 종료한 클라이언트에 패킷이 계속 전송되는 버그 수정

패링 성공할 경우 보스에게 공격 패킷 전송

* + **어수혁**

보스가 피격했을 경우 보스 체력 감소 및 점수 처리

슬라임 사망시 애니메이션 반복되는 버그 수정

게임오버 패널 등장 시 마지막 슬라임의 체력이 남아있는 버그 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 클라이언트에서 해도 되는 일을 서버에서 하고 있음 -> 패턴 시작 패킷 | **해결 방안** | 패턴 수정 필요  클라이언트에서 패턴 파일을 읽어 패턴 시작 이펙트를 출력하고 피격 판정은 서버에서 하자 |
| **다음 주차** | **10** | **다음 기간** | **2022.03.07~2022.03.13** |
| **다음주 할 일** | 김민규 : 보스 공격 이펙트 제작  남주영 : 서버 패턴 시작 패킷 삭제 및 클라이언트에서 이펙트 출력  어수혁 : 패링 시스템 완성하기 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |