|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 32주차 | **기간** | 2018.8.12 ~ 2018.8.18 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 프로젝트 통합  플레이어 AI 연구  최종 발표 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 중립 몬스터 동기화 완료
  + 로이더 동기화 완료
    - 동기화 도중 버그 발생 -> 팀 변경 및 재 생성 안되는 문제
    - 패킷 분할하여 다시 보내는 것으로 처리
  + 골렘 동기화 완료
    - 애니메이션을 동일한 상태에서 바꿔 줘야 하는 경우 발생
    - 새로운 패킷 보내주는 것으로 처리
* Astar 길 찾기 시 해당 노드를 이동할 수 있는지 판단하는 함수 버그 픽스
  + 기존: 4방향 검사, 500 x 250 맵 사용, 보간 없이 검사, 검색 위치 우 상단 1방향
  + 변경: 8방향 검사, 1000 x 500 맵 사용, 보간 처리, 보간 시 검색 위치 4방향으로 변경
* 서버 동기화 이후 생기는 버그 픽스
  + 번호 지정 이전 빌드 진행 시 클라이언트 터지는 버그 픽스
  + 중립 몬스터 상태 변경 안되는 버그 픽스
  + 중립 몬스터 경로가 서버에서 업데이트 되지 않는 버그 픽스
* 최종 발표 진행
  + 통과 + 체육관 행
  + 추가 작업 사항 회의 및 계획 작성
* You tube: -

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 최종 발표 시에 Ping이 많이 튐  플레이어 AI 필요  프레임 레이트 향상 필요 | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 33주차 | **다음 기간** | 2018.8.19 ~ 2018.8.25 |
| **다음주 할 일** | 터레인 이미지 과하게 어둡게 나오는 사유 찾고 제대로 나오게 처리  최종 발표 시 발생한 버그 픽스(길 찾기 시 레드 헤드셋 뚫고 나오는 현상 해결, | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |