|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 37주차 | **기간** | 2018.9.16 ~ 2018.9.22 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 로고 씬 구현  타이틀 씬 구현  룸 씬 구현  서버 룸 씬 구현  서버, 클라이언트 간 팀 변경 버그 픽스  게임 중일 때 플레이어 입장 막는 기능 추가 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 로고 씬 추가

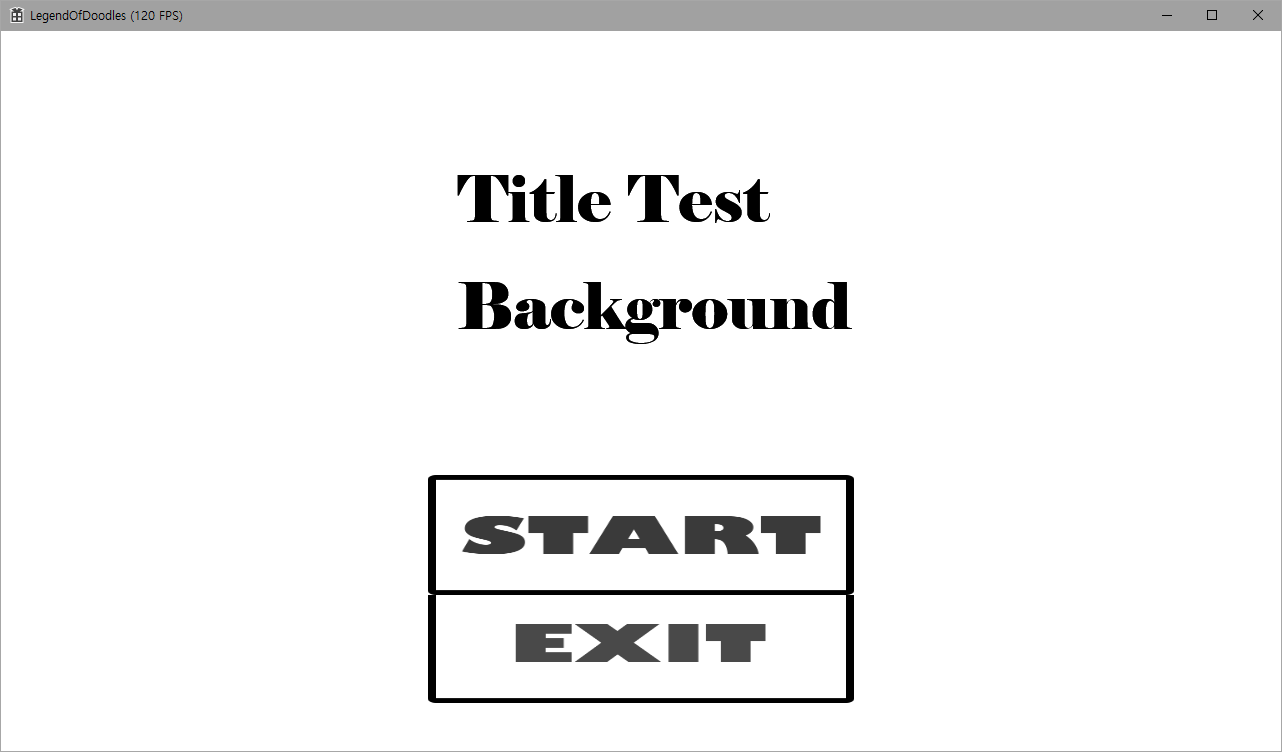
로고를 보여주기 위한 이미지 추가 좌 -> 우로 변화하는 이미지를 보여줌

* + <https://youtu.be/3Pq2WNq1VrE>
* 로딩 바 이미지 변경



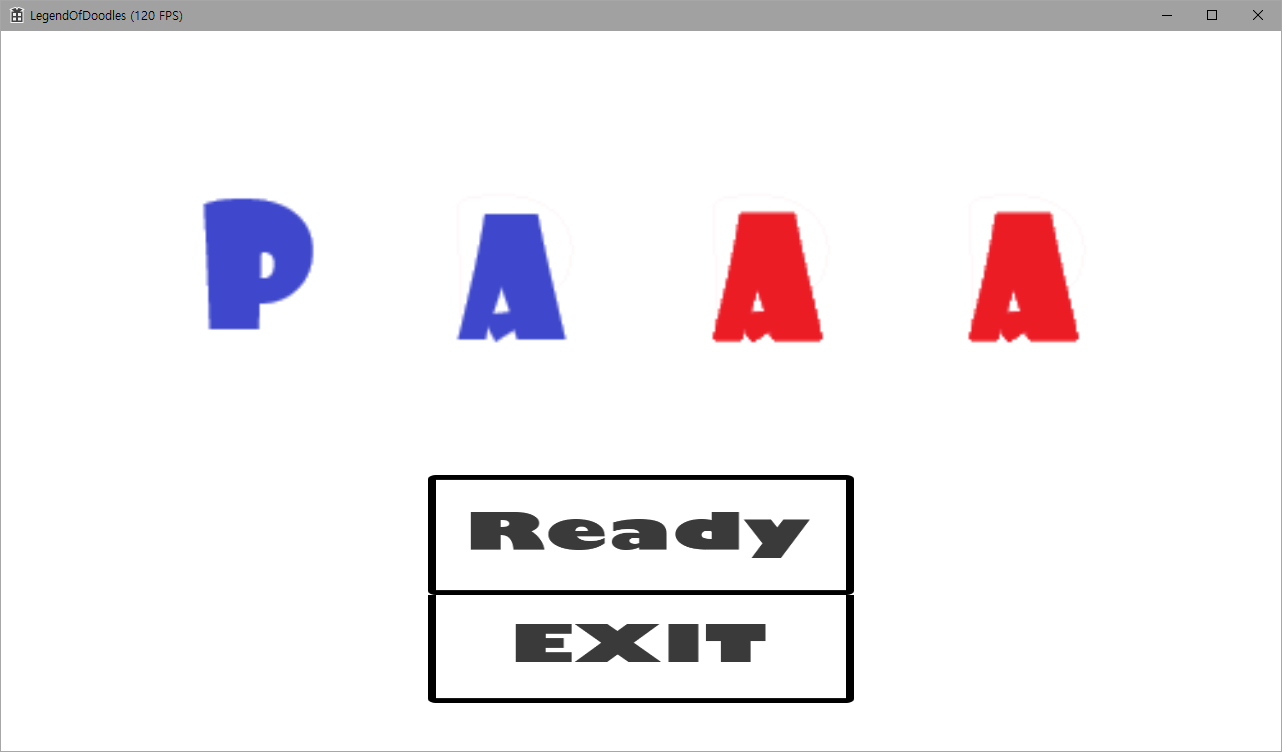
파 컨셉의 로딩 바 적용

* + 둥근 사각형 모양으로 변경
  + 색이 없는 부분은 알파 블랜딩 처리
* 타이틀 씬 추가
  + 로고 씬 이후 타이틀 씬으로 전환
  + 타이틀 씬 내 게임 시작, 종료 버튼 추가
  + 게임 시작 버튼 누른 이후 서버에 연결하도록 변경



테스트 용 이미지로 적용한 모습

* 룸씬 추가
  + 플레이어 및 AI 구분할 수 있는 카드 추가



* 이동할 수 없는 버그 발생
  + 참고: <https://youtu.be/WA46iInGpGM>
  + 해결: 기존의 PutPlayer 관련 부분을 제거하지 않아 발생 -> 관련 부분 리펙토링 진행
* 룸 씬에 팀 변경 기능 추가



룸 씬 내에서 비어있는 위치를 클릭하여 옮길 수 있음



게임 시작 이후 해당 플레이어 위치로 변경된 것 확인

* 서버 룸 씬 구현
* 서버, 클라이언트 간 팀 변경 버그 픽스
  + Fake Id를 추가하여 기존 Id를 수정하지 않고 플레이어에게 가짜 Id를 전달해 처리
* 게임 중일 때 플레이어 입장 막는 기능 추가
* 서버에 연결 실패 시 클라이언트가 죽지 않고 타이틀 화면에서 이동하지 않도록 변경
* You tube: <https://youtu.be/h4ZHu3VjY_c>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 38주차 | **다음 기간** | 2018.9.23 ~ 2018.9.29 |
| **다음주 할 일** | 플레이어 AI 연구 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |