|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180036  정휘현 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 19주차 | **기간** | 2018.5.7 ~ 2018.5.13 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 오브젝트의 충돌과정을 총괄하는 CollisionManager 클래스 설계  플레이어의 입력에 따른 스킬사용과 특정 프레임에 이벤트를 요청하여 데미지 계산  타워, 넥서스 오브젝트 추가와 체력이 없으면 가라앉는 액션 추가  게임오버 이벤트 추가  클라이언트-서버 동기화 작업(단체) | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 오브젝트간의 충돌과 공격범위의 오브젝트들의 데미지 계산을 총괄하는 CollisionManager 클래스를 추가하여 충돌 공간분할을 통해 오브젝트끼리 밀리는 작용 계산을 하게 하였습니다.
* 플레이어 혹은 미니언이 CollisionManager에 공격 범위와 데미지 충돌체 모양을 인자로 데미지 계산을 요청하면 Blue, Red팀정보를 확인하여 상대팀의 오브젝트들과 충돌시켜 각각의 방어력에 따라 HP를 감소시키도록 하였습니다.
* 고정형 충돌 오브젝트인 타워와 넥서스를 추가하였으며 HP가 0이되면 가라앉는 액션을 취하며 넥서스의 HP가 0이되면 승리한 팀은 승리 애니메이션을 취하고 패배한 팀은 패배 애니메이션을 취합니다.
* 클라이언트내부에서 사용하던 플레이어의 입력과 스킬 사용, 충돌계산 등을 서버 프레임워크에 추가하는 작업 도왔습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 중간발표 통과여부 불분명 | **해결 방안** | No Answer |
| **다음 주차** | 20주차 | **다음 기간** | 2018.5.14 ~ 2018.5.20 |
| **다음주 할 일** | 중간발표 통과 여부에 따른 프로젝트 수정과 최적화 작업 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |