|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **6주차** | **기간** | **2023.04.09~04.15** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **플레이어 시야 동기화 및 클라이언트 전송 최적화**   **양정우**   * **플레이어 움직임 수정, 픽킹한 오브젝트 제거, 패킷을 건네주기 위한 조건문**   **임윤수**   * **부활패드, 토끼발 오브젝트 제작 + 오브젝트 크기 조정** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 플레이어 시야 동기화
* 패킷 구조체 sc\_packet\_rotate\_player 삭제
* 클라이언트 시점 동기화 구현
* 클라이언트 전송 최적화
* 클라이언트의 마우스와 키보드 입력이 변경될 때만 서버에 전송되도록 수정

# 양정우[클라이언트]

* 기존 플레이어는 Look벡터로 전, 후진 이동하여 플레이어가 공중에 뜰 수 있었다.
  + Right벡터와 월드좌표의 Up벡터를 외적한 벡터방향으로 움직이도록 수정하였다.
* 상대 시점에서 플레이어의 X축 회전도 적용이되어 플레이어가 땅에서 떨어지는 마음에 들지않는 움직임을 보였다.
  + X축 회전에 대한 움직임 회전값을 의도적으로 ChangeObjectMovement에서 0.f값을 보내도록 하였다.
  + 또한 기존 매 프레임마다 Player의 좌표를 packet으로 보내는 부분을 움직임이 변할때만 정보를 서버에게 건네주도록 조건문을 추가하였다.
* 기존 Picking알고리즘을 활용하여 \_activeScene내에 존재하는 오브젝트들중 골라진 오브젝트를 제거하는 함수를 추가

# 임윤수[기획, 모델링]

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 부활패드 오브젝트 제작
* 토끼발 오브젝트 제작

장난감, 스크린샷, 만화 영화, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 오브젝트 크기 조정에 따른 맵 크기 조정(상호작용 가능한 오브젝트 + 플레이어의 Scale을 2배로 늘렸기 때문에 실질적인 맵의 규모가 2배 감소함)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. BoundingBox부분이 부정확함 – 양정우 | **해결 방안** | 1. BoundingBox 내부를 교체 |
| **다음 주차** | **7주차** | **다음 기간** | 04.16 ~ 04.22 |
| **다음주 할 일** | * 레이저 절단기 제작 + 근접무기 및 애니메이션 제작 + 체력 회복 아이템 및 탄약 제작 – 임윤수 * 플레이어 간 사격 시스템 구현 및 동기화 – 김동재 * BoundingBox혹은 BoundingSphere부분 수정 및 Binary관련 진행– 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |