|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **6주차** | **기간** | **2023.04.16~04.22** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **간단한 사격 시스템을 구현하기 위한 기반 작업 실시** * **피격 정보 서버 전달 구현**   **양정우**   * **Picking및** **BoundingSphere 구현**   **임윤수**   * **기관단총 모델링 제작, 레이저 절단기 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 사격 시스템 구현을 위한 기반 제작
* 패킷 구조체 sc\_picking\_info 구현
* 마우스 버튼이 눌렸을 때 서버에 전송하도록 구현

# 양정우[클라이언트]

* Picking
  + 플레이어 타입과 충돌할 때를 조건으로 서버에게 패킷을 보낼 위치를 건네줌
* BoundingSphere
  + 기존 BoundingSphere는 scale로 크기를 조절하였다.
  + 일단 간단한 디버깅을 위해 크기를 50으로 조정하였다.

# 임윤수[기획, 모델링]

* 기관단총 1번 모델링 제작
* 플레이어, 인게임 오브젝트 material 값 광택 수치 조정
* 레이저 절단기 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 플레이어가 아닌 오브젝트를 쏘면 오류 발생 – 김동재 2. 공중을 쏘면 문제가 발생, 유동적이지 않는 BoundingSphere – 양정우 | **해결 방안** | 1. 플레이어와 오브젝트를 명확하게 구별하도록 구현 필요 |
| **다음 주차** | **8주차** | **다음 기간** | 04.23 ~ 04.29 |
| **다음주 할 일** | * 기관단총을 소지한 플레이어 애니메이션 제작 – 임윤수 * 플레이어 간 사격 시스템 구현 및 동기화 – 김동재 * 본격적으로 Binary관련 진행– 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |