|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **9주차** | **기간** | **2023.04.30~05.06** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **오브젝트 생성 구현 및 상호작용 구현**   **양정우**   * **Binary작업 완료, 애니메이션 텍스쳐 깨짐이 심한 오류 해결**   **임윤수**   * **UI 초안 제작(체력, 탄약, 등)** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 오브젝트 생성 구현 및 상호작용 구현
* 오브젝트 생성 관련 패킷 구조체 생성
* Object 클래스를 생성해서 카드키 뿐만 아니라 다른 오브젝트를 추가하기 위한 기반 작업
* 랜덤한 위치를 지정하는 object::select\_pos 구현
* 카드키 획득 구현(충돌 상태에서 상호작용시 획득)
* 카드키 보유시 터미널 상호작용 구현 (이미 활성화 된 터미널은 카드키 없이 상호작용)

# 양정우[클라이언트]

* Animation이 포함된 정보를 FBX로 불러들인다.
  + 기존 FBXLoader의 문제점은 텍스처 맵핑이 제대로 이루어지지 않은 것이다.
  + 원인을 확인한 결과 Binary로 추출하는 데이터에 비해 FBX의 정점 개수가 부족한것이다.
  + 그래서 Binary와의 비교 및 보간작업을 하는 코드를 FBXLoader 클래스 내부에 추가하였다.
  + 그 결과 모델에 대한 텍스처 맵핑이 제대로 이루어졌으며 애니메이션을 불러오는 작업도 해결하였다.

# 임윤수[기획/모델링]

* 데모용 UI 제작
  + 체력바(체력), 탄약, 총기, 맵, 카드키 UI 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **10주차** | **다음 기간** | 05.07 ~ 05.13 |
| **다음주 할 일** | * 총기와 플레이어 애니메이션 분리, 1인칭 손 제작 – 임윤수 * UI, 애니메이션 동기화 구현– 김동재 * 기본적인 게임 UI 및 기능 구현– 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |