|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **20주차** | **기간** | **2023.07.15~07.21** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **탈출구 상호작용 구현** * **게임 엔딩 구현** * **분쇄기 작동 및 상호작용 구현** * **레이저 작동 구현** * **코어 상태 전환과 부활 구현**   **양정우**   * **버튼 컴포넌트 생성** * **탈출구 소환** * **분쇄기 톱날 충돌판정으로 사망처리 코드 구현** * **씬 오브젝트 제거함수 생성** * **엔딩 씬 생성** * **레이저 관련 작업 완료** * **메디킷과 아모박스 추가** * **두뇌코어 관련 코드 추가.**   **임윤수**   * **플레이어 사망 애니메이션 제작 및 3인칭 사격 IDLE 모션 수정** * **엔딩 UI 제작 및 장비 창 UI 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 탈출구 상호작용 구현
* 플레이어가 토끼발을 가지고 있는 경우에만 상호작용 가능하도록 구현
* 상호작용시 팀 전체가 탈출하고 승리 판정
* 게임 엔딩 구현
  + 탈출구로 탈출한 팀은 승리, 그 외 팀은 패배
  + 이외에도 분쇄기에 죽을 경우 패배로 판정
  + 엔딩 후에는 메인 서버와 연결을 끊고 다시 로비로 돌아가도록 구현
* 분쇄기 작동 및 상호작용 구현
  + 터미널이 모두 작동되면 분쇄기가 작동하도록 구현
  + 분쇄기는 맵의 한쪽 면을 따라 왕복
  + 분쇄기에 닿으면 패배 처리
* 레이저 작동 구현
  + 터미널에서 방을 클릭해서 레이저 작동
  + 레이저는 해당 방을 좌우로 이동함
  + 레이저에 닿으면 코어로 변함
* 코어상태 전환과 부활패드 상호작용 구현
  + 플레이어 체력이 0이 되면 코어 상태로 변하도록 구현
  + 코어 상태의 플레이어가 부활 패드와 상호작용 하면 다시 플레이어 캐릭터로 전환

# 양정우[클라이언트]

* 버튼 컴포넌트 생성 및 마우스 커서 생성
  + UI에 추가하는 버튼 컴포넌트 생성
  + 마우스 왼쪽 버튼이 눌리면 해당 좌표와 UI의 좌표를 비교하여 해당 UI의 오브젝트 타입과 ID를 읽어온다.
  + 읽어온 값을 저장하고 버튼이 떼어졌을 때 해당 값을 읽어와서 어떤 버튼이 눌렸는지 처리한다.
  + 해당 작업을 원활히, 또 게임의 동작을 위해 마우스 커서 UI를 추가하였다.
* 탈출구 소환관련 코드를 추가하였음
* 분쇄기 톱날부분 충돌판정 및 사망처리 관련 코드
  + 분쇄기의 톱날부분에 충돌박스를 생성하였음.
* 씬 오브젝트 제거
  + 씬을 이동할 시에 오브젝트를 제거하는 함수를 생성하였음
* 엔딩 씬 생성
  + 굿 엔딩과 배드엔딩, 두가지 씬을 생성하여 각 서버의 패킷에 연결하였음
* 레이저 관련 작업 완료
  + 콘솔로 맵을 열고, 해당 맵에서 방을 클릭하면 해당 방에 레이저를 소환하는 코드를 추가하였음
* 메디킷과 아모박스 추가
  + 메디킷과 아모박스를 추가, 충돌판정을 생성
* 두뇌코어 관련 함수 추가
  + 나 자신이 죽었을 때 나 자신의 UI 일부를 제거(손, 총)하고 나 자신의 아래에 두뇌코어를 소환시킨다.
  + 나 자신이 두뇌코어 상태일때만 부활패드와의 상호작용이 가능하도록 변경하였음.
  + 타 플레이어의 체력이 0이 되었을 때 해당 플레이어의 ID와 동일한 두뇌코어 오브젝트를 생성하고 해당 오브젝트를 제거한다.

# 임윤수[기획/모델링]

* 플레이어 사망 애니메이션 제작 및 3인칭 사격 IDLE 모션 수정
* 엔딩 UI 제작 및 장비 창 UI 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 클라이언트가 메인 서버에서 로그 아웃 할 때 가끔 메인 서버가 죽는다. 2. ESC를 눌렀을 때 작동하던 마우스 고정 해제가 원활하지 않는 등 자잘한 버그가 존재한다. | **해결 방안** | 1. 메인 서버가 죽는 원인 파악 후 처리 |
| **다음 주차** | **21주차** | **다음 기간** | 07.22 ~ 07.29 |
| **다음주 할 일** | * 애니메이션 적용 결과에 따른 수정사항 반영 및 UI 수정 – 임윤수 * 아이템 구현, 게임 테스트, 디버깅 – 김동재 * 조명추가, 애니메이션 추가, 파티클 추가, 로비씬 관련 상호작용, 사운드– 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |