|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **3주차** | **기간** | **2023.03.19~03.25** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **[작성 바람]**   **양정우**   * **문제가 있었던 GetSceneData부분을 해결하였다.**   **임윤수**   * **분쇄기 모델링 제작 및 텍스처 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 클라/서버 연동 및 동기화 테스트
* 패킷을 통한 오브젝트 생성 테스트
* 서버 동기화를 통한 플레이어 간 동기화 구현

# 양정우[클라이언트]

* 이전 session.cpp내에 존재하는 \_activeSceneManager부분이 null이여서 함수호출 이외의 작업이 불가능하였었다.
  + SceneManager.cpp내에 존재하는 scene을 전역변수로 돌렸다.
  + 또한 “void 큐브생성함수()”였던 부분을 큐브를 생성해서 리턴하는 함수로 변경하였다.
  + 이후에 session.cpp내에서 전역변수로 존재하는 scene에 추가하는 방식으로 변경

# 임윤수[기획, 모델링]

직사각형, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 분쇄기 모델 및 텍스처 + 애니메이션 제작 완료

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. Object Container가 null인 문제 – 양정우 | **해결 방안** | 1-> Container에 대한 함수 생성 |
| **다음 주차** | **4주차** | **다음 기간** | 03.26 ~ 04.01 |
| **다음주 할 일** | * 기획서 맵 파트 작성 – 임윤수 * – 김동재 * – MovePlayer관련된 내용을 위한 Object Container를 생성 – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |