|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **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**   * **[작성 바람]**   **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]

* Unity Engine에 존재하는 FBX Exporter를 사용하여 FBX의 Binary추출
  + Binary로 파일을 읽어와 보다 빠른 실행을 하게 함
* 서버와의 연동을 위해 기존함수들(CreateAvatar, CreateObject..)을 session.cpp로 함수를 호출
  + 추가적으로 서버에서 요구한 J를 누르면 현재 플레이여의 포지션에서 오브젝트를 소환하는 기능 구현

# 임윤수[기획, 모델링]

직사각형, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 분쇄기 모델 및 텍스처 + 애니메이션 제작 완료

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. FBX로 제작한 오브젝트를 인게임에 집어넣을 시 텍스처 깨짐 발생 | **해결 방안** | 1-> FBX가 아닌 바이너리 방식으로 오브젝트를 읽도록 변경 중 |
| **다음 주차** | **4주차** | **다음 기간** | 03.26 ~ 04.01 |
| **다음주 할 일** | * 기획서 맵 파트 작성 – 임윤수 * – 김동재 * – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |