|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **3주차** | **기간** | **2023.03.26~04.01** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **[작성 바람]**   **양정우**   * **ObjectManager와 ObjectContainer 생성**   **임윤수**   * **기획서 맵 파트 작성** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

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

# 양정우[클라이언트]

* 원래 만들어뒀던 SceneManager.h내에 존재하는 container가 null이 발생하는 문제
  + Server와의 연동을 위한 MyGameObject 구조체를 pch내에 생성.
  + ObjectManager에서 배열에 집어넣는 함수를 생성하도록 하였음
  + 추가적으로 MyGameObject를 vector형식의 container를 사용하여 전역으로 정의하였음.
  + 마지막으로 CreateObject함수 내에 cube를 만들며 만든 cube의 정보를 container에 집어넣도록 하였다.

# 임윤수[기획, 모델링]

텍스트, 스크린샷, 득점판이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 기획서 맵 파트 작성

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. ObjectManager가 100%작동하지는 않음 – 양정우 | **해결 방안** | 1-> ObjectManager Class내부를 살짝 수정하기 |
| **다음 주차** | **5주차** | **다음 기간** | 04.02 ~ 04.08 |
| **다음주 할 일** | * 키카드, 단말기, 토끼발 오브젝트 및 텍스처 제작 – 임윤수 * – 김동재 * Unity로 읽어들이기, ObjectManager구조 살짝 수정, 전역으로 올린 변수 고려 – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |