|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **5주차** | **기간** | **2023.04.02~04.08** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **Session 구조체 멤버 변수 정리 및 플레이어 시야값 동기화 준비**   **양정우**   * **마우스 관련 상호작용 추가, 플레이어 소환**   **임윤수**   * **카드키, 단말기 오브젝트 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 플레이어의 위치 정보 변수 형태 변경
* Float -> Array 변경
* 서버와 클라이언트 간 마우스 정보를 전송할 때 사용할 패킷 구조체 정의

# 양정우[클라이언트]

* 원활한 디버깅 및 앞으로의 사격 상호작용을 위한 마우스 상호작용 구현
  + 프로그램이 시작하면 마우스가 윈도우 중앙으로 고정된다.
  + 마우스를 이동하면 이동한 만큼 화면(Camera) 회전을 적용시킨다.
  + 적용한 후 마우스를 다시 중앙으로 이동시킨다.
* 더 이상 큐브가 아닌 플레이어 모델을 맵에 소환
  + Default 플레이어 모델을 맵에 소환.
  + 플레이어 모델이 앞뒤가 반전되어있어 Object의 생성 및 움직임을 진행할 때 좌우 반전을 진행함.

# 임윤수[기획, 모델링]

스크린샷, 실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 카드키 오브젝트 제작
* 단말기 오브젝트 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 모델로드, 움직임이 마음에 들지 않음 – 양정우 | **해결 방안** | 1. 움직임 관련한 처리를 진행 – 양정우 |
| **다음 주차** | **6주차** | **다음 기간** | 04.09 ~ 04.15 |
| **다음주 할 일** | * 부활패드 및 토끼발 오브젝트 제작(가능하다면 레이저 절단기도 제작) – 임윤수 * 플레이어 간 시선이 동기화되도록 구현 – 김동재 * 움직임이 XZ평면이 아닌 Y로도 이동이 가능한 것 수정, 상대 시점에서 모델의 발이 땅에 붙어있도록 수정– 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |