|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **6주차** | **기간** | **2023.04.23~04.29** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **사격 시스템 일부 구현** * **오브젝트 추가를 위한 기반 작업**   **양정우**   * **Binary로드 작업**   **임윤수**   * **총기를 소지한 플레이어 애니메이션 제작(걷기, 달리기, 사격) + 오브젝트 크기 조정** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 사격 시스템 일부 구현
* 다른 플레이어를 보고 마우스 좌 클릭시 서버에서 공격한 플레이어와 피격한 플레이어를 출력하도록 수정
* 오브젝트 추가를 위한 기반 작업
* 서버 프로젝트에 OBJECT 클래스 추가

# 양정우[클라이언트]

* 기존에 사용하던 FBX SDK 라이브러리를 이용한 함수를 전부 자체 제작 BinaryLoader Class로 만들었다.
  + FBXLoader.cpp와 .h를 제외한 meshData를 다루는 부분은 FBX SDK 라이브러리를 사용하고있지 않는다.
  + 그래서 BinaryLoader에서 정보만 제대로 집어넣어준다면 기존 프레임워크에서 제대로 기능을 할 것이라고 판단하였다.
  + 이를 위해 일단 3D게임프로그래밍에서 제공한 Unity에서 mesh정보 추출하는 코드를 수정하였으며, 그에 맞게 해당 bin파일을 읽기 위한 기반을 마련하였다.
  + 현재 파일을 읽는 작업과 정보를 집어넣는 작업만 남았다.

# 임윤수[기획/모델링]

* 걷기, 달리기, 사격 등의 총기를 소지한 상태에서의 플레이어 애니메이션 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** | 1. BoundingBox 내부를 교체 |
| **다음 주차** | **9주차** | **다음 기간** | 04.30 ~ 05.06 |
| **다음주 할 일** | * 체력 회복, 탄약 아이템 제작 및 총기 최소 2개 제작(애니메이션 포함) – 임윤수 * 사격 시스템 구체화(연사 구현) 및 오브젝트 생성과 상호작용 구현 – 김동재 * Binary마무리– 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |