|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **11주차** | **기간** | **2023.05.14~05.20** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **사격 시스템 정상화**   **양정우**   * **오브젝트 제거함수 수정 및 서버의 패킷을 받아 타 플레이어의 애니메이션 변경.**   **임윤수**   * **기존 오브젝트 머티리얼 명 변경 및 메디킷, 탄약박스 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 기존 한번 클릭하고 유지하면 데미지가 한번 들어가는 것에서 연사 시스템으로 변경
* 현재 구현된 유일한 무기 SMG에 맞춰 연사속도 구현
* 총을 맞아 체력이 0이 될 시 플레이어 사망 패킷 전송

# 양정우[클라이언트]

* 오브젝트 제거함수 수정
  + 서버에서 Player를 없애는 코드를 진행하였을 때 플레이어의 UI가 사라지는 버그가 발생
  + 원인 분석 결과 오브젝트 제거함수가 오브젝트의 ID만을 찾아서 제거하는 것 때문에 발생하였음
  + 예외코드에 추가적으로 오브젝트의 타입을 비교하는 코드를 추가하였음
* 애니메이션 변경
  + 서버 내에서 정확한 정보를 읽어와서 애니메이션의 번호를 변경하는 코드까지는 정상적으로 작동을 확인하였음.
  + 하지만 어째서인지 타 플레이어의 애니메이션이 변경되지 않았음.
  + 디버깅한 결과 인스턴싱 내용 중 Material내에 Animation을 공유하고있어서, 같은 플레이어 모델의 Material을 공유하는 오브젝트들 전체가 하나로 묶여서 발생한 문제였다.
  + 그래서 플레이어의 Instancing과정 중 Material부분을 플레이어 각자 독립적인 Material을 가지도록 변경하였음.

# 임윤수[기획/모델링]

* 오브젝트 머티리얼 명 변경(동일 이름을 가진 머티리얼이 있어 게임 내에서 충돌이 발생하여 수정)
* 메디킷 및 탄약 박스 제작 완료

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **12주차** | **다음 기간** | 05.21 ~ 05.27 |
| **다음주 할 일** | * 총기 추가 제작 – 임윤수 * 오브젝트 스폰 시스템 및 상호작용 시스템 구현 – 김동재 * 플레이어와 벽의 충돌 개선– 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |