|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **12주차** | **기간** | **2023.05.21~05.27** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **…**   **양정우**   * **벽 충돌 개선 및 애니메이션 변경정보 확인**   **임윤수**   * **팀원 프로젝트 진행 관리** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* …
* …

# 양정우[클라이언트]

* 애니메이션 변경
  + 이전에 별개의 Material을 가지도록 만든 애니메이션 변경 함수를 서버의 패킷을 받고 정확하게 적용하도록 해당 함수를 수정하였음
* 벽 충돌 버그 수정
  + 이전 코드는 벽 충돌 시 플레이어를 밀어내는 형식이었다.
  + 하지만 원래 의도와는 다르게 플레이어의 위치가 어느 순간 오히려 벽 쪽으로 빨려 들어가는 현상이 발생하였다.
  + 일단은 안전하게 벽과의 충돌이 발생하였을 시 이전 위치로 변경, 즉 이동정보를 갱신하지 않는 것으로 처리하였다.

# 임윤수[기획/모델링]

* 팀원 프로젝트 진행 관리
  + 총기 모델 애니메이션 관련 클라와 논의
* 탈출구 모델 제작(텍스처 미완성)
* 메디킷 UI 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 벽 충돌시 더 괜찮은 움직임(미끄러지듯 이동) – 양정우 | **해결 방안** | 1. 플레이어 이동벡터 적용 – 양정우 |
| **다음 주차** | **13주차** | **다음 기간** | 05.28 ~ 06.03 |
| **다음주 할 일** | * 총기 4개 제작 + 점프 애니메이션 제작 – 임윤수 * … – 김동재 * – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |