|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **13주차** | **기간** | **2023.05.28~06.03** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **로비 서버 구현을 위한 기반 작업**   **양정우**   * **…**   **임윤수**   * **두뇌 코어 제작 및 캐릭터 팀 별 텍스처 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 로비 서버 구현을 위한 기반 작업
* 로비 서버 프로젝트 생성
* 메인 서버에서 접속하는 세션의 id가 0인 경우 즉, 첫 번째로 접속하는 소켓을 로비 서버와 연결된 소켓으로 판별하도록 구현. 따라서 메인 서버 실행 후 가장 먼저 접속해야 하는 것은 로비 서버
* 클라이언트 프로젝트에도 로비 서버와 연결하기 위한 소켓을 따로 만들기 위해 class 생성
* 현재 로비 서버의 기능 자체는 구현되지 않음

# 양정우[클라이언트]

* …
  + …

# 임윤수[기획/모델링]

* 두뇌코어 제작
  + 팀 별 색깔 적용된 fbx 제작 완료
* 캐릭터 팀 별 색깔 텍스처 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 로비 서버의 기능이 없음, 메인 서버에서 첫 번째 소켓을 무조건 로비 서버로 판별하게 하는 방식이 옳바른지 검증 필요 – 김동재 2. 현재 걷기 애니메이션의 동기화 방식이 너무 조악함 – 김동재 | **해결 방안** | 1. 다른 방식이 있는지 탐구 필요 – 김동재 2. 현재 클라이언트가 키보드 입력 방식을 소폭 수정 중으로 작업이 끝나면 애니메이션 동기화 정상화 가능 – 김동재 |
| **다음 주차** | **14주차** | **다음 기간** | 06.04 ~ 06.10 |
| **다음주 할 일** | * 총기 2개 제작 – 임윤수 * 로비 서버 기능 구현 및 애니메이션 동기화 정상화 – 김동재 * … – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |