|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **14주차** | **기간** | **2023.06.04~06.10** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **애니메이션 동기화 정상화 작업 및 추가 오브젝트 생성을 위한 기반 작업**   **양정우**   * **입력 시스템 계산조건 변경**   **임윤수**   * **돌격소총 및 권총 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 애니메이션 동기화 정상화 작업
* 클라이언트의 키보드 입력 방식이 Down, Pressed, Up으로 변경됨에 따라 애니메이션 동기화를 키가 눌려 있는지 안 눌려 있는지 여부를 통해 진행할 예정. 서버 측에서 패킷을 전송하는건 이미 구현 완료. 클라이언트 측에서 키 다운 여부를 확인 한 뒤 전송하는 것만 구현하면 동기화 완료.
* 추가 오브젝트 생성을 위한 기반작업
  + 게임에 추가되어야 할 오브젝트가 아직 많이 남음 (회복킷, 탄박스, 분쇄기, 부활패드 등). 해당 오브젝트들을 게임에 추가하기 위해서 오브젝트 타입 최신화 등 기반 작업 완료
  + 클라이언트와 모델링이 준비되면 해당 모델링들 게임에 추가 가능

# 양정우[클라이언트]

* 입력 시스템 변경
  + 충돌이 밀리는 현상의 원인이 입력 시스템이 원인이라고 판단
  + Button의 입력처리방식을 Press가 아닌 Bool형식으로 “W / A / S / D”를 판단하게 하고, 해당 변수에 따라 위치값을 변경하도록 수정하였음

# 임윤수[기획/모델링]

* 돌격소총 및 권총 제작 완료

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 로비 서버 구현 미숙 – 김동재 | **해결 방안** | 1. 빨리 하기 – 김동재 |
| **다음 주차** | **15주차** | **다음 기간** | 06.11 ~ 06.17 |
| **다음주 할 일** | * 총기 3종 제작 및 탈출구 제작 + 미완료 애니메이션 완성 – 임윤수 * 이동 애니메이션 동기화 완료 및 사격 애니메이션 동기화 및 로비 서버 구현 – 김동재 * 파티클 소환하기– 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |