|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **17주차** | **기간** | **2023.06.24~06.30** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **메인 서버에서 플레이어와 오브젝트를 게임 단위로 관리하도록 구현**   **양정우**  **임윤수**   * **기존 애니메이션 4종(걷기,달리기,사격,대기) 분리작업 완료 및 장전, 무기 전환 애니메이션 제작 완료** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 메인 서버에서 플레이어와 오브젝트를 게임 단위로 관리하도록 구현
* GAME 클래스를 생성, 클래스의 맴버 변수를 사용하여 플레이어와 오브젝트를 관리
* 각 SERVER 객체는 GAME 클래스를 저장하는 컨테이너를 가지고 자신의 컨테이너에 저장된 GAME만 맡아서 동기화 및 연산을 함.

# 양정우[클라이언트]

* Input 내부 변경
  + 기존 GetKeyboardState 함수에서 GetAsyncKeyState함수로 변경하였음
  + 그로인해 키 밀림현상이 해결되었고, 충돌 또한 벽을 뚫고 들어가는 일은 없어짐

# 임윤수[기획/모델링]

* 기존 애니메이션 4종 인게임 적용을 위해 총기/플레이어 별 애니메이션 분리 완료
* IDLE 상태에서의 장전, 무기 전환 애니메이션 제작 완료

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 메인 서버의 쓰레드 관리가 아직 구현되지 않음 – 김동재 | **해결 방안** | 1. 하나의 쓰레드가 관리하던 게임 클래스가 일정 수준 이상일 때 혹은 플레이어 수가 일일 이상일 때 새로운 쓰레드를 생성하고 해당 쓰레드에서 새로운 유저들을 받도록 해야함. |
| **다음 주차** | **18주차** | **다음 기간** | 07.01 ~ 07.07 |
| **다음주 할 일** | * 걷기/달리기 상태에서의 애니메이션 제작 – 임윤수 * 클라이언트와 로비 서버 및 메인 서버 연결– 김동재 * – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |