|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **18주차** | **기간** | **2023.07.01~07.07** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **클라이언트의 로비 서버 접속 및 통신 구현** * **클라이언트가 로비 씬에서 메인 씬으로 전환하면서 메인 서버에 접속하도록 구현** * **토끼발 오브젝트 소환 및 동기화 작업**   **양정우**  **임윤수**   * 걷기/달리기 상태에서의 무기 전환 및 장전 애니메이션 제작 완료 | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 클라이언트의 로비 서버 접속 및 통신 구현
* 클라이언트는 실행되면 우선 로비 서버에 접속함.
* 로비 서버에서 메인 서버의 IP와 포트번호를 수신해서 저장하고 이후 메인 서버 접속시에 활용함.
* 클라이언트의 씬 전환 간 메인 서버에 접속하도록 구현
  + 로비 씬에서 SPACEBAR를 누르면 메인 씬으로 전환, 이때 메인 서버에 접속하여 작동하도록 구현
* 토끼발 오브젝트 소환 및 동기화 작업
  + 모든 단말기가 활성화 되면 토끼발 오브젝트를 스폰하도록 구현
  + 테스트를 위해서 T를 누르면 토끼발을 바로 생성하도록 구현
  + 현재 클라이언트 화면 상에 오브젝트 스폰은 하지 않음

# 양정우[클라이언트]

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

# 임윤수[기획/모델링]

* 걷기/달리기 상태에서의 무기 전환 및 장전 애니메이션 제작 완료
* 총기 오브젝트 별 비율 통일 및 피봇 값 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 클라이언트가 메인 서버에 접속할 때 connect 이후에 패킷을 받기 전에 클라이언트의 메인 씬이 연산을 시작해서 오류 발생 | **해결 방안** | 1. 메인 서버 접속 후 일정 부분까지 메인 씬이 대기하도록 구현 혹은 우선적으로 메인 서버 접속 후 메인 씬이 준비된 뒤 서버에 신호를 줘서 작동하도록 구현 |
| **다음 주차** | **19주차** | **다음 기간** | 07.08 ~ 07.14 |
| **다음주 할 일** | * 걷기/달리기 상태에서의 사격 애니메이션 제작 + 인게임 UI 제작– 임윤수 * 메인 서버 접속 정상화, 부활패드와 레이저 함정 구현, 팀 시스템 구현– 김동재 * – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |