|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **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**  **양정우**  **임윤수**   * 걷기/달리기 상태에서의 무기 전환 및 장전 애니메이션 제작 완료 | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 로비 서버 일부 구현
* 메인 서버와 로비 서버의 연결 및 통신 구현.
* 로비 서버에서 메인 서버의 IP와 현재 포트 번호를 저장하도록 구현. 아직 클라이언트와의 통신 부분이 구현 미흡으로 사용 X
* 걷기 애니메이션 동기화 정상화
  + 기존 걷기 애니메이션 동기화가 주먹구구식으로 작동하도록 구현되어 있었음. 이를 이동 키의 Down, Up시에 패킷을 전송하도록 수정하여 정상적으로 작동하도록 수정

# 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** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **19주차** | **다음 기간** | 07.08 ~ 07.14 |
| **다음주 할 일** | * 걷기/달리기 상태에서의 사격 애니메이션 제작 + 인게임 UI 제작– 임윤수 * – 김동재 * – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |