|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **19주차** | **기간** | **2023.07.08~07.14** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **터미널 사용시 오브젝트 위치를 보여주는 기능 제작** * **타이머 추가** * **팀별 스폰 위치 추가** * **토끼발 생성 및 상호작용 추가** * **분쇄기 기반 작업**   **양정우**   * **토끼발, 부활패드 소환** * **맵 UI 생성(오브젝트의 위치를 알 수 있도록)** * **분쇄기 소환**   **임윤수**   * **1인칭 사격 애니메이션 제작** * **인게임 UI(단말기, 아이콘 등) + 메인 로비 UI 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* 터미널 사용시 오브젝트 위치를 보여주는 기능 제작
* 카드키, 터미널, 토끼발, 부활 패드, 탈출구의 위치를 표시
* 카드키나 토끼발의 경우 플레이어가 획득하면 터미널에서 사라짐
* 타이머 추가
  + 타이머는 SERVER 클래스에서 관리하도록 구현
  + SERVER 클래스의 생성자에서 호출
  + 다양한 이벤트를 처리할 예정
* 팀별 스폰 위치 추가
  + 각 팀별로 지정된 위치에서 시작하도록 구현
* 토끼발 위치 및 상호작용 추가
  + 모든 터미널이 작동되면 토끼발을 랜덤한 방에 스폰하도록 구현
  + 탈출구 역시 터미널 작동 1분 30초 후에 랜덤한 방에 생성되도록 구현
* 분쇄기 기반 작업(생성 및 이동) 구현

# 양정우[클라이언트]

* 토끼발 코드 생성 완료, 부활패드 생성 완료
* 맵 UI 추가
  + 서버에서 오브젝트들의 위치(부활패드, 토끼발, 카드키, 단말기)의 위치를 읽어와서 단말기를 사용할 때 나오는 맵에 그리도록 하였음
* 분쇄기 소환 완료
  + 분쇄기 애니메이션이 씬에서 잘 작동하지 않는 오류가 발생하였음
  + 분쇄기 본체, 톱날을 따로 생성하고 씬 내에서 둘을 결합하였음.
  + 회전과 이동시에도 연결이 원활해야 하므로 이에 대한 추가 작업을 하였음

# 임윤수[기획/모델링]

* 1인칭 사격 애니메이션 제작
* 메인 로비 및 인게임 UI(단말기에 쓰일 아이템 아이콘, 버튼 등)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **20주차** | **다음 기간** | 07.15 ~ 07.21 |
| **다음주 할 일** | * 장비창 UI, 엔딩 UI 및 수정 필요한 애니메이션들 수정 – 임윤수 * 레이저, 분쇄기 작동 구현, 게임 관리 구현, 탈출구 기능 구현 및 게임 엔딩 구현, 부활 패드 구현 – 김동재 * 레이저, 맵과의 상호작용(버튼 구현) – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |