|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 데모버전 제작,  네트워크 캐릭터 제작 | 완료부분 | 데모버전 제작 |
| 미완료부분 | 네트워크 캐릭터 제작 |
| 미완료사유 | 카메라가 중복되던 원인을 찾음(기존의 제작한 스크립트 수정이 필요) |
| 2 | 김민범 | 동적오브젝트 동기화, 카메라 작업,  로비 멀티 메뉴 구현(씬매니져 협업) | 완료부분 | 동적오브젝트 동기화, 카메라 작업 |
| 미완료부분 | 멀티메뉴 |
| 미완료사유 | 멀티씬 카메라 작업 집중 |
| 3 | 김승욱 | 멀티플레이용db  관리용 dll제작 | 완료부분 | 싱글플레이 관련 db 제작 |
| 미완료부분 | 멀티플레이 관련 db서버 제작 |
| 미완료사유 | 유니티에서 db서버에 접근하는 도중 오류 발생으로 확인중 |
| 4 | 서지범 | 인트로 제작,  로비 멀티 메뉴 구현(멀티 협업) | 완료부분 | 인트로 제작 |
| 미완료부분 | 로비 멀티 메뉴 구현 |
| 미완료사유 | 싱글 데모를 위한 작업 추가 및 멀티부분에서 만든 메뉴 코드 재작정 필요 |
| 5 | 황동현 | 빌드 버전으로 사운드 함수 변경 및  AI 레벨 디자인 | 완료부분 | 전부 완료 |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |

* **4주차 보고서**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 네트워크 캐릭터 제작 시작, 데모버전 제작 시도 | 오전 | <https://www.youtube.com/watch?v=8zJRxOU4aCc&t=290s> 영상 시청 |
| 오후 | 빌드 오브젝트의 사운드 호출방식 오류 식별 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티씬 카메라, 리스폰 동작 작업 | 오전 | PUN2 학습, 리스폰 수정 |
| 오후 | 플레이어 리스폰 조정 확인 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 신규 아이디 생성 기능 작업 | 오전 | 중복 로그인 관리를 위한 중복처리 함수 제작 |
| 오후 | 중복처리 함수 제작 마무리 및 신규 아이디 생성 함수 제작 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 멀티 메뉴 기능 제작 | 오전 | 로비 메뉴 삽입할 캔버스 크기 조정 |
| 오후 | 로비 메뉴 씬 이동 코드 작업 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 사운드 랜덤 재생, AI 수정, Photon 학습 | 오전 | 사운드 파일 랜덤 재생, Photon 학습 |
| 오후 | 사운드 버그 수정 |
| 저녁 |  |

* **1월 4월**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 네트워크 캐릭터 제작 시작, 데모버전 제작 시도 | 오전 | <https://www.youtube.com/watch?v=8zJRxOU4aCc&t=290s> 영상 시청 |
| 오후 | 빌드 오브젝트의 사운드 호출방식 오류 식별 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티씬 카메라, 리스폰 동작 작업 | 오전 | PUN2 학습, 리스폰 수정 |
| 오후 | 플레이어 리스폰 조정 확인 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 신규 아이디 생성 기능 작업 | 오전 | 중복 로그인 관리를 위한 중복처리 함수 제작 |
| 오후 | 중복처리 함수 제작 마무리 및 신규 아이디 생성 함수 제작 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 멀티 메뉴 기능 제작 | 오전 | 로비 메뉴 삽입할 캔버스 크기 조정 |
| 오후 | 로비 메뉴 씬 이동 코드 작업 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 사운드 랜덤 재생, AI 수정, Photon 학습 | 오전 | 사운드 파일 랜덤 재생, Photon 학습 |
| 오후 | 사운드 버그 수정 |
| 저녁 |  |

* **1월 5월**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | main씬 조작 안내판 제작, 장탄수 UI 제작,인트로용 캐릭터 제작 | 오전 | 장탄수를 표현해주는 UI제작 |
| 오후 | main씬 조작 설명 UI판 제작, 인트로용 캐릭터 프리팹 제작 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티씬 카메라, 리스폰 동작 작업 | 오전 | VR DEMO 프로그램 분석 |
| 오후 | Photon Multi vr Camera 학습, 시행착오 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 유니티와 mssql 연동 작업 | 오전 | dll을통해 유니티에서 mssql접속 테스트 |
| 오후 | 유니티에서 mssql접속 테스트 및 코드 수정작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 인트로 씬 작업 | 오전 | 인트로 씬 맵 구성 |
| 오후 | 총알 자국, 로고 코드 작성 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 빌드 버전 사운드 재생, AI 난이도 조정 | 오전 | 빌드 버전 사운드 사운드 재생 |
| 오후 | AI 난이도 조정 및 버그 수정 |
| 저녁 |  |

* **1월 6월**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 파티클효과 버그 수정, 데모버전 제작 | 오전 | 사격에 관련된 파티클 제작,적용 |
| 오후 | 레벨 씬에 승률공간 표시 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티씬 카메라 작업 | 오전 | photon vr multiplayer 학습 |
| 오후 | 멀티씬 카메라 시행착오 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | ms sql 유니티 연동작업, dll 기능함수 추가 | 오전 | mssql 유니티와 연동 실패로 인한 추가 작업 |
| 오후 | mssql 유니티와 연동 실패로 인한 추가 작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 인트로 씬 작업 | 오전 | 인트로 씬 조명 구성 |
| 오후 | 인트로 씬 조명 및 총 사운드, 속도 조정 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | AI 출혈 효과 추가 | 오전 | AI 출혈 효과 작업 및 오디오 버그 수정 |
| 오후 | AI 출혈 효과 작업 완성 |
| 저녁 |  |

* **1월 7월**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 파티클효과 버그 수정, 데모버전 제작 | 오전 | metal파티클 수정, wood 파티클 제작 |
| 오후 | 다른 팀원 오류 수정 디버깅 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티 씬 작업 | 오전 | OVR Script 분석 |
| 오후 | OVR Manager, Oculus Prefab 작업 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 싱글 플레이용 xml파싱 후 게임매니저와 연동작업 | 오전 | 난이도 설정값 파싱 및 게임매니저로 반환 |
| 오후 | 승리수 카운트 및 승률값 파싱 후 게임매니저로 반환 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 인트로 씬 마무리 및 레벨 메뉴 난이도 설정 | 오전 | 인트로 씬 크기 및 거리 조절, 그라운드 교체 |
| 오후 | 레벨 난이도 별 잠김 기능, 로비 애니메이션 작업 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | AI 콜라이더 수정 및 승패 데이터 저장 | 오전 | AI 콜라이더 수정 |
| 오후 | 승패 데이터 저장 및 승률 텍스트 화 |
| 저녁 |  |

* **1월 8월**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 데모제작 완료, 일정작성,홀스터 총기 생성 기능추가 | 오전 | 홀스터 총이 없을시 총 생성 기능 추가 |
| 오후 | 데모제작 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티씬 동적오브젝트 동기화 완료 | 오전 | 네트워크 플레이어 스크립트 작성 |
| 오후 | 멀티씬 오브젝트 동기화 테스트, 카메라 작동 테스트 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 싱글플레이 xml최종 확인, db서버 코드 제작 및 수정 | 오전 | db 캐릭터 정보관련 코드 작성, db서버 연결 코드 구상 및 수정작업 |
| 오후 | db서버 연결코드 관리, 싱글플레이용 xml파일 최종 확인작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 모든 오브젝트 레이어 처리, 콜라이더 처리 | 오전 | 모든 비주얼 오브젝트 레이어 처리 |
| 오후 | 모든 비주얼 오브젝트 콜라이더 처리 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | AI Material 수정 | 오전 | AI Material 수정 및 바람 소리 추가 |
| 오후 | AI Mererial 및 라이트 각도 수정 |
| 저녁 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 네트워크 캐릭터 제작 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 | 네트워크 캐릭터 제작 중 |
| 미완료사유 | Grab기능 미 구현 |
| 2 | 김민범 | 로비 멀티 메뉴 구현(씬매니져 협업) | 완료부분 |  |
| 미완료부분 | 네트워크 플레이어 작업 |
| 미완료사유 | 우선순위 네트워크 캐릭터여서 제작 진행 |
| 3 | 김승욱 | 멀티플레이 관련 db관리 서버 작업 | 완료부분 | 멀티 db서버 구현테스트 |
| 미완료부분 | 여러가지 방법 테스트하며 더 나은 방법 찾는중 |
| 미완료사유 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 멀티 메뉴 구현(멀티 협업) | 완료부분 | 로비 멀티 메뉴 레이캐스트로 작동 구현 |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 5 | 황동현 | 네트워크 캐배틀 시작 및 종료 UI 제작, 네트워크 캐릭터 제작릭터 제작 | 완료부분 | 완료 배틀 시작 및 종료 UI 제작 |
| 미완료부분 | 미완료 네트워크 캐릭터 제작 |
| 미완료사유 | Grab기능 미 구현 |

* **5주차**
* **1월 11일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | network player용 스크립트 수정 및 프리팹 제작 , ovr 카메라 오류 식별 해결방안 모색중 | 오전 | network player용 스크립트 수정 및 프리팹 제작 |
| 오후 | ovr 카메라 오류 식별 해결방안 모색중 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티 플레이어 작업 | 오전 | 멀티 로비 재작업 |
| 오후 | 멀티 플레이어 카메라, 동기화 작업 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 멀티플레이 db서버코드 제작 | 오전 | 멀티플레이용 db서버 구상 |
| 오후 | 유니티에서 구동하기위해 db서버 검색 및 코드 수정 작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 멀티메뉴 캔버스 조정, 로비 오브젝트 콜라이더 처리 | 오전 | 로비 멀티메뉴 캔버스 조정, 로비 오브젝트 콜라이더 처리 |
| 오후 | 나무 콜라이더(박스 -> 캡슐) 변경, 로비 내부 오브젝트 메쉬 콜라이더 추가 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 배틀 시작 및 종료 UI 제작 | 오전 | 배틀 시작 및 종료 UI 제작 |
| 오후 | 배틀 시작 및 종료 UI 제작 |
| 저녁 |  |

* **1월 12일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | OVR manager 네트워크용으로 분석 | 오전 | OVR manager 네트워크용으로 분석 |
| 오후 | 디버깅&테스트 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티플레이어 OVR 카메라 시행착오 | 오전 | 멀티플레이어 카메라 작업 |
| 오후 | 멀티플레이어 카메라 작업 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 멀티플레이어 db 서버 연결문제 해결중 | 오전 | 멀티플레이어 db서버 연결문제 검색중 |
| 오후 | 멀티플레이어 db서버 연결문제 검색 및 테스트 작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 멀티 메뉴 제작 | 오전 | 멀티메뉴 레이캐스트로 버튼 작동 코드 작성 |
| 오후 | 버튼 콜라이더 추가, 오전 작성 코드 미작동으로 새 코드 작성 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 네크워크용 캐릭터 제작 | 오전 | OVR 스크립트 수정, 네크워크용 캐릭터 분석 |
| 오후 | 네크워크용 캐릭터 분석 |
| 저녁 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | OVR manager 네트워크용으로 분석 | 오전 | OVR manager 네트워크용으로 분석 |
| 오후 | 디버깅&테스트 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티플레이어 OVR 카메라 시행착오 | 오전 | 멀티플레이어 카메라 작업 |
| 오후 | 멀티플레이어 카메라 작업 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 싱글플레이 xml최종 확인, db서버 코드 제작 및 수정 | 오전 | db 캐릭터 정보관련 코드 작성, db서버 연결 코드 구상 및 수정작업 |
| 오후 | db서버 연결코드 관리, 싱글플레이용 xml파일 최종 확인작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 모든 오브젝트 레이어 처리, 콜라이더 처리 | 오전 | 멀티메뉴 레이캐스트로 버튼 작동 코드 작성 |
| 오후 | 버튼 콜라이더 추가, 오전 작성 코드 미작동으로 새 코드 작성 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | AI Material 수정 | 오전 | OVR 스크립트 수정, 네크워크용 캐릭터 분석 |
| 오후 | 네크워크용 캐릭터 분석 |
| 저녁 |  |

* **1월 13일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 아키텍처(싱글) 작성, 네트워크용 캐릭터 제작 | 오전 | 아키텍처 싱글 부분 작성, 네트워크 캐릭터 프리팹 수정 |
| 오후 | 네트워크 캐릭터 카메라,Body,Head,Hand 위치 동기화 및 분리 완료 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 시스템 구조 작성, 네트워크용 캐릭터 제작 | 오전 | 시스템 구조 작성 |
| 오후 | 네트워크 플레이어 프리팹 작업 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db관리 서버 제작 | 오전 | db관리 서버 제작, 클라이언트 제작 |
| 오후 | db관리 서버 제작, 클라이언트 제작 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 멀티 메뉴 제작 | 오전 | 아키텍처(싱글) 작성, 싱글톤을 사용한 메뉴 관리 코드 작성 |
| 오후 | 테스트 및 오류 발견, 해결방안 탐색 및 코드 작성 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 아키텍처(싱글) 작성, 네트워크용 캐릭터 제작 | 오전 | 아키텍처(싱글) 작성, 네트워크용 캐릭터 분석 |
| 오후 | 네트워크용 캐릭터 카메라 및 컨트롤러 제어 버그 해결 |
| 저녁 |  |

* **1월 14일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 네트워크용 캐릭터 수정 | 오전 | RPC함수 수정 |
| 오후 | photon view 컴포넌트추가, 네트워크 캐릭터 디버깅, 전반적인 수정 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 네트워크 관련 영상학습, 구글링 | 오전 | 네트워크 관련 영상학습, 구글링 |
| 오후 | 네트워크 디버깅 Photon |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db관리 서버와 유니티 클라이언트 연결 | 오전 | db관리 서버와 유니티 클라이언트 연결 |
| 오후 | db정보 전송 테스트 및 서버 코드 수정작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 멀티 메뉴 제작 | 오전 | 메뉴 버튼 레이캐스트로 작동 코드 작성 중 |
| 오후 | 메뉴 버튼 레이캐스트로 작동 코드 제작 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 네트워크용 캐릭터 Animation, Audio, Effect 동기화 | 오전 | Photon 동기화를 위한 RPC 개념 공부 |
| 오후 | RPC 함수 호출 방식 공부 |
| 저녁 |  |

* **1월 15일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 네트워크 플레이어 순간이동 | 오전 | 데칼 RPC화 |
| 오후 | 네트워크 씬에서 텔레포트 가능하도록 수정 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 네트워크 플레이어 작업 | 오전 | 네트워크 플레이어 작업 |
| 오후 | 네트워크 플레이어 작업, 테스트 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db서버 와 클라이언트간 연결 수정작업 | 오전 | db서버 코드 수정, 클라이언트 수정 |
| 오후 | db서버 코드 수정작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 캐릭터 애니메이터 조정 | 오전 | 로비 캐릭터 손에 오브젝트 부착 작업 중 |
| 오후 | 로비 캐릭터 손에 오브젝트 부착 작업 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 네트워크용 캐릭터 Animation, Audio, Effect 동기화 | 오전 | 네트워크용 캐릭터 Animation, Audio 동기화 |
| 오후 | Effect, Teleport 동기화 |
| 저녁 |  |

* **6주차 보고서**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 네트워크 캐릭터 제작 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 2 | 김민범 | 로비 제외하고  전투 씬에서 난입 막기 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 3 | 김승욱 | 멀티플레이 db서버 및 클라이언트 연동 작업, db와 서버 연결작업 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 카드 세팅, NPC 캐릭터 손에 오브젝트 넣기, 촛불 오류 조정, 애니메이터 딜레이 조절, 키보드 ui 추가 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 5 | 황동현 | 네트워크 캐릭터 제작 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |

* **1월 18일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 네트워크용캐릭터 Drop기능 | 오전 | 네트워크용 캐릭터 Drop기능 테스트 디버깅 |
| 오후 | 네트워크용 캐릭터 Drop 기능 완성 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 네트워크용 캐릭터 Drop기능 | 오전 | 네트워크용 캐릭터 Drop 기능 제작중 |
| 오후 | 네트워크용 캐릭터 Drop 기능 완성 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 소켓통신을 통한 db서버 제작 | 오전 | db관리 서버 구현 및 db연결 |
| 오후 | db서버 송수신기능 제작중 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 npc 카드 추가, 바텐더 병 추가 | 오전 | 로비 npc 카드 추가, 바텐더 병 추가 |
| 오후 | 로비 npc 카드 추가, 바텐더 병 추가 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 네트워크용 캐릭터 Drop 기능 | 오전 | 네트워크용 캐릭터 Drop 기능 제작중 |
| 오후 | 네트워크용 캐릭터 Drop 기능 완성 |
| 저녁 |  |

* **1월 19일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 코드 정리, 캐릭터 체력 시스템 구축 | 오전 | 피격판정코드 작성,기존 코드 정리 |
| 오후 | 헤드샷 기능 추가, 총을 홀스터에 재배치 했을때 총알이 0발이던 오류 수정 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | vr raycast Keyboard 작업 | 오전 | vr raycast Keyboard asset, youtube 검색 |
| 오후 | asset 코드 분석 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db서버와 클라이언트 연결 | 오전 | 클라이언트 코드 수정작업 |
| 오후 | db서버와 클라이언트 연결 테스트 및 코드 수정 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 npc 카드 추가, 바텐더 병 추가 | 오전 | 로비 조명 깜빡이는 오류 해결 중 |
| 오후 | 로비 조명 깜빡이는 오류 해결 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 코드 정리, 캐릭터 체력 시스템 구축 | 오전 | 코드 정리, 체력 시스템 구축 |
| 오후 | 헤드샷 시스템 구축 및 충돌 처리 |
| 저녁 |  |

* **1월 20일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 아키텍처(멀티) 작성, 모자 Material 제작 | 오전 | 아키텍처(멀티) 작성 |
| 오후 | 모자 Material 제작 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | VR키보드 클릭 소리 제작 | 오전 | VR keyboard sound 작업 |
| 오후 | 키보드 클릭시 애니메이션 추가 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db서버 유저정보 반환 코드 작성 | 오전 | 유저 색상 정보 반환 코드 작성 |
| 오후 | 유저 정보 관리 db에 정보 추가, 유저 색상 정보 반환 코드 작성 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 조명 작업 | 오전 | 로비 씬 조명 베이크 작업 |
| 오후 | 조명 깜빡이는 오류 해결(조명 5개이상 오류로 4개로 한정) |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 아키텍처(멀티) 작성, 모자 Material 제작 | 오전 | 아키텍처(멀티) 작성 |
| 오후 | 모자 Material 제작 |
| 저녁 |  |

* **1월 21일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 배틀 Win & Lose UI 제작, 배틀 끝날때 음악 재생 | 오전 | 배틀 Win & Lose UI 제작중 |
| 오후 | 배틀 Win & Lose UI 완료, 배틀 끝날때 음악 재생 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | vr 키보드 제작 | 오전 | 키패드 구성 완료 |
| 오후 | Text입력 작업중 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db서버 유저정보 반환 코드 작성 | 오전 | 신규유저 정보 추가, 로그인, 유저정보 초기화 코드 작성 |
| 오후 | 유저 색상, 모자정보 반환코드 작성 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 조명 작업 | 오전 | 로비 NPC 애니메이터 주기 작성 |
| 오후 | 애니메이터 시간별 행동 코드 작성 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 아키텍처(멀티) 작성, 모자 Material 제작 | 오전 | 배틀 Win & Lose UI 제작중 |
| 오후 | 배틀 Win & Lose UI 완료, 배틀 끝날때 음악 재생 |
| 저녁 |  |

* **1월 22일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 로비에서 필요한 사운드 조사 ,VR 키보드 제작 | 오전 | 로비에서 필요한 사운드 조사 |
| 오후 | VR 키보드제작 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 멀티로비 매니저 작성 | 오전 | VR키보드 제작 |
| 오후 | 멀티로비 서버연결 매니저 작성 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db관리 서버 세팅 | 오전 | 서버 코드 및 클라이언트 코드 수정 및 보완 |
| 오후 | 학교 컴퓨터에 db서버 및 db세팅 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로비 애니메이터 조정 및 회원관련 씬 생성 | 오전 | 로비 애니메이터 취객, 게이머 조정 |
| 오후 | 회원관련 씬 생성, 로그인, 회원가입 기능생성 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 배틀 시작 음악, 배틀중 자살 기능, 로비에서 필요한 사운드 추가 | 오전 | 배틀 시작 음악, 배틀중 자살 기능 |
| 오후 | 로비에서 필요한 사운드 추가 |
| 저녁 |  |

* **7주차 보고서**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 키보드기능구현, 커스터마이징(모자,옷) | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 2 | 김민범 | 로비안에서 방만드는 작업, 특정룸의 인원수 제한 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 3 | 김승욱 | tcp 형태로 DB서버 구현 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 4 | 서지범 | 회원 관리 씬 텍스트 키보드 연동, 로비 메뉴 조정, 로비 오브젝트 크기 조정 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 5 | 황동현 | 네트워크 배틀 방식 수정, 로비 음악 랜덤 재생 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |

* **1월 25일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 키보드 입력 완성,씬별 플레이어설정 코드변경 | 오전 | 키보드 시스템 완성 |
| 오후 | 플레이어의 씬별 재장전 가능 총 다시 소환 가능 스크립트처리 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 로비씬 접속 작업 | 오전 | 로비씬 ROOM생성 작업 |
| 오후 | 로비씬 멀티 카메라 수정작업 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 클라이언트 코드 작성 | 오전 | 유저 회원가입관련 서버코드 작성 |
| 오후 | 유저 회원가입관련 클라이언트 코드 작성 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로그인 씬 키보드 연동 및 안내 UI 작업 | 오전 | 로비 애니메이터 취객, 게이머 조정 |
| 오후 | 회원관련 씬 생성, 로그인, 회원가입 기능생성 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 배틀 방식 수정 | 오전 | 배틀 방식 수정 |
| 오후 | 배틀 방식 오류 해결 |
| 저녁 |  |

* **1월 26일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 색갈,모자 커스터마이징 베이스 함수 생성 | 오전 | 색상 변경 코드 작성 |
| 오후 | Resorce폴더를 사용하는 방식으로 변경 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 로그인시 서버접속확인 | 오전 | 로비 네트워크 수정 |
| 오후 | 로그인 버튼 클릭시 서버접속 확인 및 수정 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db서버, 클라이언트 접속 테스트 | 오전 | 클라이언트 코드 작성 마무리 |
| 오후 | db서버와 클라이언트 접속 테스트 및 유저 회원가입 코드 작성 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로그인 버튼 기능 및 로딩 씬 제작 | 오전 | 로그인 버튼 오류 수정 완료 |
| 오후 | 로딩 씬 및 씬 비동기 호출 코드 작성 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 전투씬 변경 및 전투전 메시지 출력 | 오전 | 전투씬 변경 및 전투전 메시지 출력 |
| 오후 | customize UI 추가중 |
| 저녁 |  |

* **1월 27일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 로비씬 사운드 추가, Unity thread 사용 방법 연구 및 적용 | 오전 | 로비씬 사운드 추가 |
| 오후 | Unity thread 사용 방법 연구 및 적용 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 로그인시 서버접속확인 | 오전 | 로비 접속 수정 |
| 오후 | 네트워크 서버 수정 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db서버, 클라이언트 접속 테스트 | 오전 | 회원가입 로그인 기능 연결 |
| 오후 | 연결 오류로 스레드 코드 수정작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | DB 로그인 기능 코드 및 Server 개발용 로그인 작성 | 오전 | DB연동 로그인 기능 코드 작성 |
| 오후 | DB연동 스레드 오류 발생, Server개발용 관리자 아이디 작성, DB오류 해결 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 커스터 마이징 추가 및 쓰레드 용 큐 추가 | 오전 | 커스터 마이징 추가중 |
| 오후 | 커스터 마이징 완료 및 쓰레드용 큐 츄가 |
| 저녁 |  |

* **1월 28일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 로비씬 사운드 추가, Unity thread 사용 방법 연구 및 적용 | 오전 | 로비씬 사운드 추가 |
| 오후 | Unity thread 사용 방법 연구 및 적용 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 로그인시 서버접속확인 | 오전 | 로비 접속 수정 |
| 오후 | 네트워크 서버 수정 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db서버, 클라이언트 접속 테스트 | 오전 | 회원가입 로그인 기능 연결 |
| 오후 | 연결 오류로 스레드 코드 수정작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | DB 로그인 기능 코드 및 Server 개발용 로그인 작성 | 오전 | DB연동 로그인 기능 코드 작성 |
| 오후 | DB연동 스레드 오류 발생, Server개발용 관리자 아이디 작성, DB오류 해결 중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 커스터 마이징 추가 및 쓰레드 용 큐 추가 | 오전 | 커스터 마이징 추가중 |
| 오후 | 커스터 마이징 완료 및 쓰레드용 큐 츄가 |
| 저녁 |  |

* **1월 29일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 서버쿼리 여는 방식 변경, 전투씬 연결 테스트 | 오전 | 서버쿼리 여는 방식 변경 |
| 오후 | 전투씬 연결 테스트 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 네트워크 방 참가 멀티 로비 구현 | 오전 | 방참가 생성 작업 |
| 오후 | 멀티로비 입장 완성 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db서버 코드 추가 | 오전 | db서버 코드 수정작업 |
| 오후 | db 승리, 패배값 반환코드 작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 로그인, 회원가입 기능, 서버기능 연동 | 오전 | 로그인, 회원가입 기능, 서버기능 연동 |
| 오후 | 로딩씬 제거, 로비 -> 전투 씬 오류 작업 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 커스터 마이징 수정, 로비에 Ready 버튼 추가 | 오전 | 커스터 마이징 추가중 |
| 오후 | 로비의 Ready 버튼 추가 |
| 저녁 |  |

* **8주차 보고서**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 서버쿼리 여는 방식 변경, 전투씬 연결 테스트 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 2 | 김민범 | 로비안에서 방만드는 작업, 특정룸의 인원수 제한 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 3 | 김승욱 | tcp 형태로 DB서버 구현 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 4 | 서지범 | 회원 관리 씬 텍스트 키보드 연동, 로비 메뉴 조정, 로비 오브젝트 크기 조정 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |
| 5 | 황동현 | 네트워크 배틀 방식 수정, 로비 음악 랜덤 재생 | 완료부분 |  |
| 미완료부분 |  |
| 미완료사유 |  |

* **2월 1일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 네트워크 통신, 빌드버전 오류 수정 | 오전 | 빌드버전 오류 수정 |
| 오후 | 멀티 DB연결 오류 수정 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 네트워크 예외처리 및 멀티 테스트 | 오전 | 네트워크 예외처리 |
| 오후 | 멀티 씬 플레이어 테스트 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | db서버 함수추가 및 테스트 | 오전 | db서버에 승률관리 함수 추가중 |
| 오후 | 멀티 테스트 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 사운드 조절 기능 작성 | 오전 | 사운드 조정 기능 작성 |
| 오후 | 사운드 조정 기능 작성 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 커스터 마이징 수정, 네크워크 오류 수정 | 오전 | 커스터 마이징 수정 |
| 오후 | 네트워크 오류 수정 |
| 저녁 |  |

* **2월 2일 전원출석**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 강건 | 테스트, 스폰 포인트 제작 | 오전 | 커스터 마이징 수정 |
| 오후 | 네트워크 오류 수정 |
| 저녁 |  |
| 2 | 김민범 | 랜덤매칭 제외, 서버기능 처리 | 오전 | 랜더매칭 제외, 방입장 이슈 처리 |
| 오후 | 서버 기능 처리 |
| 저녁 |  |
| 3 | 김승욱 | 테스트 및 수정작업 | 오전 | 커스터 마이징 테스트 및 오류 수정 |
| 오후 | 테스트 및 코드추가, 수정작업 |
| 저녁 |  |
| 4 | 서지범 | 옵션 창 및 사운드 기능 조정 | 오전 | 옵션 창 작업 |
| 오후 | 사운드 오디오소스 추가 및 기능 수정 |
| 저녁 |  |
| 5 | 황동현 | 커스터 마이징 수정, 네트워크 아이디 오류 수정 | 오전 | 커스터 마이징 수정 |
| 오후 | 커스터 마이징 수정, 네트워크 아이디 오류 수정 |
| 저녁 |  |