|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 15주차 | **기간** | 2023.10.3 ~ 2023.10.9 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 로컬 플레이에서 실행되던 스킬들을 멀티 플레이 환경에서 문제 없이 굴러가게 끔 수정함.  데디케이트 작동 방식을 조금이나마 이해하고 Replicate 설정도 어느정도 이해함. | | | | |

<상세 수행내용>

지금까지 구현된 모든 스킬을 멀티플레이 환경에서 실행되게 바꿈

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기존 방식 그대로 사용하면 이렇게 안보이는 현상이 발생함

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이런 방식으로 구현하니 서버와 클라이언트 어디서 생성하던 서로에서 보이게 됨

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

멀티플레이 구현 시 동적 액터 생성 동기화 구현 방식:

<https://www.youtube.com/watch?v=sbfcBJd9gk4&ab_channel=MattAspland>

추가적으로 우클릭으로 방패를 펼치는 방패 캐릭터도 기존 방식으로 하면 다른 플레이어에게 안보이는 현상이 있었음.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이렇게 바꾸어 우클릭을 했다는 정보를 서버에 보냄으로써 서로 보이게 됨.

생각보다 복잡한 서버 구현에 프로토타입 개발 일정을 3주 연기하기로 결정함

중간고사가 끝난 후 10/31에 원래 계획된 내용에서 조금 더 구현한 다음 시연할 예정

(움직임, 스킬, 서버, 애니메이션 + 근거리, 원거리 1종 무기, 가벼운 결투 시스템)

진행 상황 유튜브 링크: <https://youtu.be/q98SZnafRtw>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 데디케이트를 물로 봤다. 생각보다 복잡하다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 16주차 | **다음기간** | 2023.10.10 ~ 2023.10.16 |
| **다음주 할일** | 잠시 쉬었던 서버 공부 계속해서 진행하기. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |