|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 40주차 | **기간** | 2023.03.27~  2023.04.02 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 선택 상태 타이머 적용  선택한 상태에 따라 캐릭터 생성 및 조종 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주 계획

* 캐릭터 선택 중복 방지 (같은 팀)
* ~~타이머 적용하여 선택 창 끝내기~~
  + 게임서버에 플레이할 인원이 다 들어오면 서버에서 시간을 보내고 클라이언트가 받으면 Tick함수의 인자를 사용하여 초 감소. 남은 시간은 UI에 표시. 물론 게임 서버에서도 타이머 큐를 이용하여 그 시간이 지나면 게임을 시작하라는 패킷을 전송함
* ~~선택 창 끝낼 때 선택 정보에 따라 캐릭터 생성~~
  + 선택한 정보를 Array로 관리하여 GameInstance를 이용하여 다른 레벨로 정보를 가져감. 또한 자신의 클라이언트 번호를 알기에 그에 해당하는 캐릭터에 Possess하는 방식으로 구현.
* +) 선택 정보에 따라 캐릭터 무기 생성
* ~~+) 체력 동기화 패킷 정의~~

다음주 할 일

* 로비서버에서 매치메이킹 이후 게임서버로 이동
* 캐릭터 애니메이션 동기화 작업 완료
* 체력 동기화 적용 확인
* +)선택 정보에 따라 캐릭터 무기 생성
* +)캐릭터에 의해 생성되는 class 동기화 준비
* +)캐릭터 선택 중복 방지

진행 상황 유튜브 링크: <https://youtu.be/0kR8GgXIWcs>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 41주차 | **다음기간** | 2023.04.03~  2023.04.09 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |