|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 41주차 | **기간** | 2023.04.03~  2023.04.09 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 로비서버에서 매치메이킹 이후 게임서버로 이동  캐릭터 애니메이션 동기화 작업 완료 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주 계획

* ~~로비서버에서 매치메이킹 이후 게임서버로 이동~~

기존 프로젝트에 있던 로비서버에서 Ready 명령어를 입력하여 매치메이킹 시작하는 로직 이식

* 캐릭터 애니메이션 동기화 작업 완료 - X
* ~~체력 동기화 적용 확인~~

모든 Character의 기원이 되는 SkyscraperCharacter에 부착되어 있는

HealthComponent를 이용해서 체력 적용.

서버에서 atomic한 체력을 관리하며 무기에 따라서 데미지를 결정하고 체력에서 빼고 죽었는지 판단하여 죽었을 시 추가 패킷 전송.

하지만 완벽하게 구현하지 못하였고 아직 원인 모를 버그가 존재함.

이틀째 찾는 중이지만 버그의 절반만 고침.

다음주 할 일

* 체력 동기화 버그 수정
* 선택 정보에 따라 캐릭터 무기 생성
* 캐릭터에 의해 생성되는 class 동기화 준비
* 캐릭터 선택 중복 방지

진행 상황 유튜브 링크: <https://youtu.be/q4rVuwxqiIg>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 42주차 | **다음기간** | 2023.04.10~  2023.04.16 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |