|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 38주차 | **기간** | 2024.03.13 ~2024.03.19 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 게임 시작 전 캐릭터 픽을 위한 UI 제작 및 코드 리팩토링 진행 | | | | |

1. 팀 회의를 통해 중간 발표 이전 8주 동안의 계획 작성 시작  
   1주 계획  
   - 월: (클라) 게임 시작 전 캐릭터 픽을 위한 블루프린트 위젯 제작 및 설계 방향 서버에게 전달  
   - 화: (클라) 블루프린트 위젯 C++로 리팩토링  
   - 수~금 : (서버) 서버로 연결  
   - 토~일 : 달성 못한 계획 달성 및 테스트
2. 기존 프로젝트 버전 변경  
   - 버전을 변경하는 과정에서 오류가 발생하고 빌드가 불가능하여 새로운 메인프로젝트를 진행하기로 변경함.
3. 게임 시작전 캐릭터 픽을 위한 블루프린트 위젯 제작 및 코드 리팩토링 완료  
   <https://youtu.be/GCEL2gF2t_w>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 프로젝트 버전 변경 과정에서 알 수 없는 빌드 오류로 인해 시간을 많이 소비하였다. 회의를 통해 중간 발표 이전까지 한 사이클을 명확히 보여주기 위해서 기존 중점연구 진행을 중단하였다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 39주차 | **다음기간** | 2024.03.20 ~2024.03.26 |
| **다음주 할일** | 팀 내 회의를 통한 디테일한 한 사이클 흐름도 설정 및 기반 클라이언트 조합 및 c++로 리팩토링 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |