|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2020.04.06~ 2020.04.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 김영완:  맵에 있는 오브젝트들과 플레이어간의 충돌처리 구현,  플레이의 트랙 진행도 체크로직 구현, 물리에 대하여 회의  박건호 :  공룡 노말맵핑 완료, 맵툴제작, 애니메이션 오류수정  박정만:  캐릭터의 커브 및 드리프트의 로직 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

김영완:

맵에 있는 울타리, 아이템 등 오브젝트와의 충돌 체크 및 처리를 구현,

플레이어의 트랙 진행도를 체크할 방법을 생각해본 결과, 트랙에 일정하게 보이지 않는 벽(도미노와 유사)을 배치하여 벽과 충돌횟수가 제일 많은 플레이어가 높은 등수를 갖도록 해볼까 생각중.

플레이어가 몇번째 블럭과 충돌을 해야하는지 멤버변수로 하나 갖고 있게 된다면 충돌체크 시

랜덤 액세스로 리스트안에 있는 블록과 바로 비교 가능하니 현재는 이 방법으로 진행해볼까 생각중.

물리는 구현상 생각했던 움직임이 조금 다르게 나오고 있어서 회의 후 다시 손 볼 예정

박건호 :

박정만:

레이싱 게임에서의 필요 조건 중 하나인 드리프트에 대하여 대학 물리 서적 자료 및 인터넷 조사를 통하여 지식을 보강하며 기존의 드리프트 로직의 지적사항을 어떻게 수정할지 계획

게임 서버 프레임워크의 보완

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2020.04.13 ~ 2020.04.19 |
| **다음주 할일** | 김영완: 물리 회의 후 구현, 씬 전환 구현  박건호:  박정만: 드리프트 및 마찰력에 대한 자료조사, 서버 프레임워크 보완 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |