|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 여름방학 4주차 | **기간** | 2020.07.27 ~ 020.08.02 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버 작업  스프링 개선중 | | | | |

<상세 수행내용>

-스프링 개선중-

현재 구현되어 있는 카메라가 왜 스프링 같지않은지 생각해봤다.

플레이어가 카메라 사이에 막대기가 존재하는 느낌을 준다고 하셨는데

이 부분은 아마 카메라가 항상 플레이어를 바라보게 되어있어서가 아닐까 싶다.

하지만 카메라가 항상 플레이어를 바라보지않는다면 급 커브 시 정면을

볼 수 없게 되는 상황이 나와 플레이에 문제가 생김.. 해결방법을 찾아보긴 하겠지만,

발견 못하면 현재의 방식으로 가긴 해야할듯함.

-서버 작업-

DB기초코드 적용 및 프로토콜 수정,

서버 수신 확인을 하였으며 DB관련 회의가 필요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | - | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 여름방학 5주차 | **다음기간** | 2020.08.03  ~ 2020.08.09 |
| **다음주 할일** | 렌더링 최적화  게임씬& 서버 연동작업  스프링 카메라 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |