|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020182033 이시우** | **팀명** | 별거인 |
| **주차** | **12-13주차** | **기간** | **2023.04.03~2023.04.16** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **이시우:**   * **Spawn enemy 패킷 추가, 플레이어 간단한 disconnect 처리, enemy 움직이는 로직 클라이언트에도 추가** | | | | |

1. Spawn Enemy 패킷 추가

Enemy의 목적지 좌표, 최대 체력의 정보를 포함한 spawn enemy 패킷을 추가해 클라이언트에서도 해당 적의 최대 체력 등의 정보를 알 수 있게 했다.

1. 플레이어 간단한 disconnect 처리

플레이어가 접속을 끊었을 때 다른 클라이언트들에게 패킷을 보내주어 접속 여부에 따라 각 플레이어들이 랜더링 되거나 렌더링 되지 않도록 했다.

1. Enemy 움직이는 로직을 클라이언트에도 추가

클라에서도 움직이는 로직을 추가해 이전보다 적의 움직임이 더 자연스럽게 보이도록 했다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |