|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020182033 이시우** | **팀명** | 별거인 |
| **주차** | **24-25주차** | **기간** | **2023.06.27~2023.07.09** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **이시우:**   * **블랙홀 구간 추가, 적 움직임 덜 튀도록 수정, 컷씬 스킵 추가** | | | | |

1. 블랙홀 구간 추가
   1. 블랙홀 구간에서 30초 동안 블랙홀 쪽으로 플레이어/적/운석이 끌어당겨지도록 했다.
      1. 블랙홀에 가까워지면 체력 감소
   2. 블랙홀 구간에서 시간이 얼마나 남았는지 클라이언트에 전송.
2. 적 움직임 덜 튀도록 수정
   1. 적/플레이어/운석 등 오브젝트들의 업데이트를 이전보다 더 자주하는 것으로 변경했다
   2. 오브젝트들의 정보는 따로 한 번에 전송하는 것으로 변경해 send 횟수를 줄였다
3. 컷씬 스킵 추가
   1. 스페이스 바 입력 시 컷씬이 스킵되도록 했다
      1. 해당 게임방에 있는 플레이어 전원(최대 3명)이 모두 컷씬을 스킵 할 경우 다음으로 넘어가도록 했다.

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