|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020182033 이시우** | **팀명** | 별거인 |
| **주차** | **26주차** | **기간** | **2023.07.10~2023.07.16** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **이시우:**   * **멀티스레드 오류 제거, enemy spawn 관련 오류 해결, 충돌처리 시 오류 해결** | | | | |

1. 멀티스레드 오류 제거
   1. Atomic 변수와 atomic\_compare\_exchange\_strong을 활용해 동시에 한 좌석에 앉아지거나 하지 못하도록 막았다.
   2. 미션 진행의 경우도 atomic 변수와 SetMission 함수를 통해 미션이 스킵되거나 보스 타이머가 여러 번 설정 된다거나 하는 오류가 나지 못하도록 했다.
2. Enemy spawn 관련 오류 해결
   1. Enemy 스폰 시 max\_hp, 공격력을 설정 안하고 있었어 서 수정했다.
3. 충돌처리 시 오류 해결
   1. m\_xmOOBB를 업데이트 중 충돌처리를 하면 다이렉트x assert에 걸려 바운딩박스가 필요할 때마다 바운딩박스를 return해 사용하도록 해 오류를 해결했다.

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