|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 52주차 | **기간** | 2023.06.19~ 2023.06.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 캐릭터 셀렉트 ui 위젯 * 패키징 이후의 렌더타겟 동기화 문제 해결 | | | | |

<상세 수행내용>

미리 플레이 맵에 들어와 페인팅 그리기 및 지우기를 수행한 결과가 뒤늦게 플레이 맵에 들어왔을 때에 반영되지 않습니다. 렌더타겟 데이터 자체를 클라이언트 간에 송수신하지 않고 페인팅을 수행하는 인풋만이 송수신되기 때문입니다.

즉, 클라이언트가 동시에 플레이 맵으로 이동하지 않으면 맵 페인팅의 렌더타겟이 제각각 달라질 수 있습니다. 따라서 모든 클라이언트가 캐릭터를 셀렉트하고 난 뒤 플레이 맵으로 이동하며 게임을 진행하게 됩니다.

주요 위젯이 필요한 부분은 다음과 같습니다.

* 호스트가 되거나, 열린 세션을 선택하는 Main Menu 위젯
* 게임 시작 전 캐릭터를 선택하는 Select Character 위젯
* 인 게임에서 사용되는 In Game 위젯

Main Menu 위젯은 정상적으로 작동하며 이번 주에는 Select Character 위젯을 만들었습니다.

게임 시작 시 정해진 캐릭터 위치에서 폰이 지닌 캐릭터를 생성하는 방식입니다. 폰이 지닌 캐릭터를 임의로 전환하는 것이 아닙니다. 심리스 트레벌을 하는 것을 고려해 캐릭터를 생성하는 방식을 사용했습니다. 현재 기준으로 아직 멀티플레이 테스트를 거치진 않았기에 테스트를 거쳐 점검해 나가겠습니다.

여담으로 게임이 종료되면 별도의 위젯이 사용되는 것이 아닌, 인게임 위젯을 사용하여 게임 화면에 종료 문구를 출력시키고자 합니다.

팀원과 스케쥴을 맞추면서 본인은 다음주차까지 본 게임의 ui 위젯 퀄리티 향상과 함께 멀티플레이 이슈를 점검해 나갈 계획입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 53주차 | **다음기간** | 2023.06.26 ~ 2024.07.02 |
| **다음주 할일** | * 캐릭터 셀렉트 ui 애니메이션 및 사운드 추가 * 캐릭터 셀렉트 ui 위젯 멀티플레이 이슈 점검 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |