|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 55주차 | **기간** | 2023.07.10~ 2023.07.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 헌터 빨아들이기 총 쿨링 메커니즘 추가 * 헌터2 캐릭터 완벽하게 동작 * 캐릭터 셀렉트 위젯에서 캐릭터를 중복하여 선택하지 않고 서버 트레벌 수행 * 버그 및 동기화 오류 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

해당 게임에서 조작이 전혀 다른 캐릭터가 2개 있는 만큼 서버-클라이언트에서 의도하지 않은 동기화 문제가 발생하거나 버그가 발생하는 비율이 2배 많습니다. 만약 메커니즘이 다른 캐릭터가 3개였다면 끔찍했을 것 같습니다.

현재 부족한 기능을 다듬으면서 동기화 문제를 고쳐나가는 중입니다. 헌터 캐릭터의 경우는 동기화 문제가 거의 없지만 (아직 완벽하게 모든 기능을 다듬지 못한 상황일 뿐 지금 있는 기능들은 잘 작동합니다) 새로운 무브먼트를 추가해 만든 슬라임의 경우는 의도치 않은 동기화 문제가 끊임없이 나오는 중이라 애를 먹고 있습니다.

이전의 무브먼트를 가진 슬라임의 경우는 대부분의 기능이 잘 작동하였지만 이번에 새로 만든 슬라임 액터는 무브먼트 컴포넌트를 추가로 사용하면서 이것저것 꼬여있는 것 같습니다. 일단 이전 슬라임과 비교하면서 이러한 문제를 수정하고 있습니다. 재성이가 만든 슬라임 액터이니 재성이에게 도움을 요청하면서 동기화 문제를 고쳐나가는 중입니다.

아직 덜 구현된 것으로는 다음과 같습니다.

* 헌터 오브젝트 빨아들이기 게이지와 쿨링 게이지 정보를 헌터 hud로 출력
* 슬라임 무브먼트를 포함한 대부분의 동기화 문제 수정
* 슬라임 이속증가 스킬 구현
* 페이즈 알림 위젯 추가해 게임 사이클 완벽 구현
* 일부 오브젝트를 스폰할 프린트 오브젝트 기믹

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 56주차 | **다음기간** | 2023.07.17 ~ 2024.07.23 |
| **다음주 할일** | * 헌터 오브젝트 빨아들이기 게이지와 쿨링 게이지 정보를 헌터 hud로 출력 * 슬라임 무브먼트를 포함한 대부분의 동기화 문제 수정 * 슬라임 이속증가 스킬 구현 * 페이즈 알림 위젯 추가해 게임 사이클 완벽 구현 * 일부 오브젝트를 스폰할 프린트 오브젝트 기믹 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |