|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 56주차 | **기간** | 2023.07.17~ 2023.07.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 버그 및 동기화 오류 수정 * 종합설계 데모 시연 준비 | | | | |

<상세 수행내용>

* 게임 모드에서 페이즈를 관리하며 게임 루프를 완벽하게 수행합니다
* 맵을 확장하여 메시 페인팅을 위한 렌더타겟 추가 및 세팅까지 완료했습니다.  
  일부 메시를 제외하면 메시 페인트가 완벽하게 수행됩니다.  
  렌더타겟의 컬러 비트와 해상도 크기를 조절해 비주얼 손상이 없이 안정적으로 안정적으로 텍스처 스트리밍 풀을 사용합니다.
* 헌터 조작 메커니즘을 위젯으로 표현해 직관적으로 게임 정보를 얻을 수 있게 되었습니다. 헌터가 빨아들이기를 반복하면 게이지가 바닥나 쿨링될 때까지 대기하는 쿨링 시스템과 소형 오브젝트를 빨아들이는 것으로 스킬 게이지를 모아 스턴샷을 발사하는 스킬 시스템이 헌터 위젯으로 나타납니다.
* 두 헌터 중 한 명의 헌터가 죽었을 때 남은 헌터의 시점으로 관전하며 대기하는 기능을 추가했습니다.
* 캐릭터, 액터 간의 상호작용에서 발생하는 의도치 않은 버그와 동기화 문제를 해결했습니다.

아래는 현재 문제점입니다.

* 슬라임의 동기화 문제는 점프 액션을 제외하면 기본적으로 작동하고 있습니다만 최종 데모 전까지 다듬을 필요가 있습니다.
* 호스트의 세션 생성 이후 한쪽의 클라이언트가 세션에 참여하고 나면 다른 한쪽의 클라이언트가 그 세션을 찾아내지 못하고 있습니다. 아마도 2명까지 세션에 참여하면 세션의 상태가 일부 바뀌면서 세션 탐색 조건에 엇나가는 것 같습니다. 팀원들과 세션 참여과정 중 발생하는 로그 내역을 찾아보면서 빠른 시일 내로 해결하고자 합니다.  
  (즉, 2명까지는 문제없이 멀티플레이가 되지만 3명부터는 멀티플레이가 안됩니다)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 57주차 | **다음기간** | 2023.07.24 ~ 2024.07. |
| **다음주 할일** | * 종합설계 데모 시연 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |