|  |  |
| --- | --- |
| 작성자 | 2019180024 오정훈  2019180032 이종혁  2020184041 김성미 |
| 팀명 | The Toys (Team NPC) |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** |  | **기간** | **2024.03.06~ 2024.03.13** | **지도교수** | **정 내 훈** (서명) |
| 이번주  한일 | * **오정훈** 젤리 Jiggle Physics 버그 수정, 도망자가 공격시 null exception 오류 해결 젤리 폭발 후 남은 잔해물과 충돌 가능. * **이종혁** Asio Timer 공부, ItemBoxOpen 구현. * **김성미** 도망자(곰돌이) 텍스처 2명 추가 및 최종 수정 Level1 가구(장난감 집) 모델링 및 UV, 텍스처 작업 Level1 가구(어린이 탁구대) 모델링 및 머테리얼 적용   기획서 통합 | | | | |

<상세 수행내용>

* **오정훈  
  스크린샷, 지도, 텍스트이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명**

- 젤리 잔해물을 메쉬로 추가해서 폭발 이펙트 재생한 후 일정 시간이 지나면 젤리 잔해물이 활성화되는 방법으로 구현했습니다.

- 조건문을 수정하여 도망자가 공격시 null exception 발생하던 오류 해결,

- 컨트롤의 상하 회전을 마우스 반전처리했습니다.

- 캐릭터마다 다른 충돌결과가 나온 이유를 찾아서 버그 수정, Physics body의 Constraint 설정을 조정해서 physics body들이 원점에 빠르고 강하게 모이도록 했습니다.

* **이종혁**

- Asio 에서 Async로 Timer를 동작하게 하기 위해서 asio steady\_timer와 steady\_timer의 사용 방법에 대해 공부하였습니다.

**-** steady\_timer를 이용해 ItemBoxOpen을 구현하였습니다.

* **김성미**

-Substance를 이용하여 도망자 캐릭터 텍스처 최종 마무리

-3Ds Max를 이용하여 장난감 집 모델링, UV 작업

-블렌더를 이용하여 어린이 탁구대 작업

-제안서와 추가된 Level 디자인 통합

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **클라:**  **서버:**  ItemBoxOpen을 구현하였지만 중간에 Timer객체가 삭제가 안되는 버그가 발생을 하였습니다.  **그래픽/기획:**  집 모델링 작업 중 분리된 모델링 Attach시 모델링 깨짐 현상이 발생했다. | | |
| **해결방안** | **클라:**  **서버:**  **그래픽/기획:**  번거롭더라도 분리된 모델링을 UV 및 텍스처 작업 하였다 | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** |  |
| **다음주 할일** | **클라:**  젤리 출렁걸림 수정. 나이아가라를 사용해서 맵 채우기  **서버:**  Timer객체 삭제를 완벽히 하여서 ItemBoxOpen을 수정하기  **그래픽/기획:**  변경된 도망자 무기(총) 모델링  도망자 공격 애니메이션  기획서 추가 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |