|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** |  | **기간** | **2024.05.01~ 2024.05.12** | **지도교수** | **정 내 훈** (서명) |
| 이번주  한일 | * 오정훈   사운드 추가  Light Shaft 추가  창 밖 배경용 Terrain 추가  바람에 의한 나뭇잎 움직임 추가  Fan Mesh 변경  바람 효과 파티클 추가  게임 재시작시 Thread 유지하도록 수정   * 이종혁 폭탄 종류별 데미지 변경   Remove Jelly Packet 인자 변경   * 김성미 중간 발표 자료 제작   기획서 수정 | | | | |

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

<상세 수행내용>

1. **오정훈**

실내, 벽, 거울이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Directional Light의 Light Shaft 설정했습니다

스크린샷, 텍스트, 그래픽 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

나뭇잎 머티리얼에서 SimpleGrassWind 노드를 사용하여 바람에 흔들리는 나뭇잎 구현 했습니다.

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

파티클의 Sprite Size를 길게 만들어서 Wind Line을 구현했습니다.  
  
사운드:

캐릭터 걷기,달리기, 술래 스킬, 배경음, Fan 소리, 바람 소리, 젤리 튕기는 소리 추가했습니다   
(퓨즈박스 열기, 아이템 얻기 사운드 추가해야함)

1. **이종혁**

내 인벤토리의 폭탄의 Type을 확인하여 내 폭탄 Type에 맞는 피해를 줄 수 있도록 코드를 수정하였습니다. 이후, 폭탄별 기능이 확정이 된다면. 기능부분만 간단하게 수정하면 되도록, 코드를 수정하였습니다.

**텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

Remove Jelly Packet을 클라이언트에서 받았을 때, 어떤 폭탄에 의해 파괴되었는지 폭탄의 index를 알려주었었는데. 클라이언트에서 폭탄이 터져 폭발이 일어나는 위치가 달라지는 문제가 생겨서 폭탄이 터진 위치를 대신 보내주는 방향으로 수정하였습니다.

**텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

1. **김성미**

중간 발표 자료 제작, 기획서 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **클라:**  **서버**:  **그래픽/기획:** - | | |
| **해결방안** | **그래픽/기획**: | | |
| **다음주차** |  | **다음기간** | 2024.05.14 ~ 2024.05.27 |
| **다음주 할일** | **클라**:  **서버**: 로비서버와 게임서버를 나누어서 구현하여야 합니다.  **그래픽/기획:** 그래픽 에셋 추가 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |