| 주차/일자 | 16주차 / 4.7~4.13 | 작성자 | 이상민 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 정기 보고 | | |
| 회의 내용 | 2024.04.12 주간회의 없음  카톡보고로 대체   * 현재 특별한 보고사항은 각자 없으며 이번 주차 내용이 약 2-3일 정도 작업이 지체될 것으로 보임 | | |
| [다음 주 회의 안건]   * 월요일 ~ 수요일 사이에 중간발표에 대한 회의 예정 * 작업물 병합 및 오류 확인 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 서버에 게임 맵에대한 길, 장애물 배치 시도   + 파일을 읽어서 장애물을 배치     - bin 파일을 읽어서 장애물의 이름, 위치, 바운딩 박스 크기를 지정하려고 했으나, 계층 구조로된 bin 파일을 읽기 실패해서 우선 txt파일을 조작하여 load시도   + 길찾기를 위한 구조체 노드를 생성 * 클라이언트의 캐릭터 타입을 주고 받은 패킷 생성 & 통신 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 외각 울타리 추가   + 맵 사이즈 확인을 위한 외각 울타리 추가 * 스타팅 씬 제작   + 캐릭터 선택 씬 제작     - 씬 분리 후 제작 중 캐릭터 선택 방식에 문제가 발생하여 추가 수정 필요     - 각 플레이어에 캐릭터 정보와 모델 정보를 넣어 이를 myplayer에 연결하였으나 그럴경우 타 플레이어의 정보를 바꾸거나 적용하지 못함      * 캐릭터 선택을 위해 각 플레이어마다 모든 캐릭터의 모델 정보를 가지고 있는 방식으로 수정 중      * UI   + DirectX11과 Direcx 2D를 이용하여 스타팅 화면을 위한 ui를 추가 제작중   + 플레이어 선택 해결 후 추가 수정 및 정돈 필요 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * + npc에 애니메이션 삽입     - 삽입한 에니메이션은 총 3가지     - IDLE, WALK, ATTACK를 삽입함     - IDLE 상태일 때는 두리번 거리며 주변을 살핌     - ATTACK 애니메이션은 양손으로 내려찍음   + 애니메이션이 자연스럽게 동작하기 위해서 플레이어에 있던 애니메이션 구동방법을 가져옴   + 추가적으로 이동은 플레이어와 달리 가속도나 감속도 없이 단순한 이동방식으로 채택     - 이동 방법은 MoveFoward()함수와 Rotate()를 사용할 예정   + 환경이 다른 상태에서 보고서를 작성 중이기 때문에 추가적인 스크린샷 첨부 불가 상태   + 또한 애니메이션 중 추가해야 했던 애니메이션을 찾아둔 상태이며 그 애니메이션을 삽입하는 과정이 늦춰짐     - 작업은 약 2~3일 정도 소요될 것으로 보임     - 또한 여자 캐릭터의 애니메이션의 좌표꼬임 현상도 확인하는 중 | | |
| 특이사항 | - | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * 서버에서 NPC의 길찾기 추가 & 클라이언트에서 캐릭터를 선택 후 중복된 캐릭터인지 처리 + 분할된 씬 게임 시작 처리   [김진선 - 클라이언트]   * 캐릭터 선택 로직 구현 * 스타팅 씬 구성   [이상민 - 클라이언트]   * 애니메이션 추가 * 충돌처리 및 충돌검사 로직 재검토 | | |