| 주차/일자 | 21주차 / 5.12~5.18 | 작성자 | 김진선 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 중간 발표 이후 일정 논의 | | |
| 회의 내용 | 2024.05.17 최종발표까지 해야할 것들 정리   * 최종 발표까지 해야될 것들   + 컨텐츠 구현     - 1라운드       * 맵 전체 로드       * 점프, 계단       * 아이템     - 2라운드       * 보스 맵제작 (유니티)       * 보스 구현 * 그 외   + 로그인창(배경사진)   + 로비(방만들기, 방들어가기, 빠른매칭)     - * 대기실(캐릭터 선택 & 준비)       * 스테이지1 (+채팅)       * 로딩씬 (게임 개성 사진 + 로딩중)       * 스테이지2   + 기술 구현     - 슬라이딩 벡터     - 마우스 피킹(2D)     - 디퍼드 렌더링     - 그림자 & 조명 처리     - 쉐이더 & 파티클     - 컬링     - LOD     - DB     - 채팅 서버     - 멀티쓰레드 최적화     - 오브젝트 풀(상담 필요)     - 카메라 쉐이킹(충돌, 미션, 카메라 무빙 상하)   상민 : 컬링 -> LOD -> 슬라이딩 벡터, 카메라 -> 점프, 계단 -> 파티클  진선 : (UI 상시) 디퍼드 렌더링 -> 그림자 & 조명처리(HDR) -> 파티클  정훈 : 멀티 스레드 동기화 -> DB연동 -> 채팅서버 -> NPC AI 보완  -> 둘 중 하나 되면 바로 맵 로드 하기  6월 중순(25주차)까지 마무리 후 2라운드 제작 | | |
| [다음 주 회의 안건] (2024.05.25) | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 휴식 & 최종 일정 계획 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 휴식 & 최종 일정 계획 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 휴식 & 최종 일정 계획 | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]   * 스테이지1 전체 맵 로드 * 오브젝트 회전 정보 추출   [김정훈 - 서버]   * 멀티 쓰레드 동기화 시작 & NPC 보완   [김진선 - 클라이언트]   * 디퍼드 렌더링 구현 시작&공부   [이상민 - 클라이언트]   * 컬링 | | |