| 주차/일자 | 28주차 / 7.2~7.8 | 작성자 | 김진선 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 진행 상황 의논 및 계획 조정 | | |
| 회의 내용 | 2024.07.08   * 보스 파일 문제   + 해결 방안 -> Read/Write 기능!!(잊지말 것) * 남은 시간 UI -> 다음 작업 * 남은 기간 14일 * Round2 게임 플레이 * 수리(치료) 기능 * 아이템 * 그림자 * 라운드 종료 표현 * 로그인 * 파티클 | | |
| [다음 주 회의 안건] | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 맵 오류 수정(회전 적용) 정밀한 길찾기와 이동 불가처리 가능 * 멀티쓰레드 동기화 오류 해결 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * Second Round Scene   + 보스맵 전용 Scene제작   + 로봇 3, 플레이어, Skybox, terrain 만 있는 빈 맵으로 준비   + Scene 변환 및 서버 연동을 위한 로직 정리가 안 되어있으므로 추가•수정 필요   + FrameWork 에서 BuildObject() 변경하여 사용      * Shader   + PS 에 관한 HLSL 연결이 잘못되어 정보를 전달받지 못하고 있었음     -> 쉐이더 연결     * 위 단계에서 모델 텍스처와 Nomal, light, death 연산      * 출력 단계에서 합쳐주기 * 시행착오   + material을 받아오고 처리하는 과정에서 문제가 있는건가 싶어 구조를 변경해 주었지만 아님을 확인 * 애니메이션 있는 오브젝트에 문제 발생하여 수정중… | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 보스 클래스 제작   + 추가적으로 BossRobot 클래스 제작   + 이 클래스는 RobotObject와 유사하게 제작   + 기능들의 테스트는 아직 완료하지 못한 단계      * 로봇오브젝트의 기능에서 스킬 기능만 추가할 예정 * 보스 애니메이션 제작   + 애니메이션은 총 7가지   + IDLE, WALK, RUN, ATTACK, SKILL1, SKILL2, DIYING   + 상태마다 어울리는 애니메이션으로 선택   + 마지막 죽는 애니메이션은 해킹당한 것을 표현하기 위해 감전되듯이 죽는 애니메이션으로 선택   + 총 7가지 애니메이션을 게임에 적용하는 테스트는 7/9 시행 예정 | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * NPC 행동 작업   [김진선 - 클라이언트]   * 그림자 마무리 * 로그인 + 남은시간 UI * Round2 맵 텍스처+충돌박스 작업 (유니티) * Round2 씬전환 정보 전달   [이상민 - 클라이언트]   * 보스몹 Round2에 삽입 * 아이템 및 기능 추가 * 엎드리기 기능(움직임 없게) | | |