|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 22주차 | **기간** | 2025.03.03  ~2025.03.09 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 22주차: | | | | |

지난주에 이어 카메라 문제를 계속 찾아보고 있지만 해결되진 못했습니다.

이외에 이번주에 진행한 작업으로  
1. 앉기 애니메이션 버그 수정  
2. Attacking 상태와 Aiming상태 애니메이션 출력 동기화  
3. Police 캐릭터가 들고있는 무기 출력 동기화

결과  
1.   
하늘, 스크린샷, 신발류, 구름이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
  
2.   
Attacking  
댄스, 신발류, 아이스 스케이팅이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
  
Aiming  
하늘, 신발류, 스노우보딩, 스키 타기이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
3. 다른 유저(client)가 총을 들고있고, 무슨 무기를 들었는지 나도 볼 수 있음(기본값 몽둥이)  
스크린샷, 신발류, PC 게임, 의류이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
프로그래머스 1단계 진행중입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 카메라 문제 여전 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 24주차 | **다음기간** | 2025.03.17 ~2025.03.23 |
| **다음주 할 일** | 카메라 문제 찾아보기 생성하는 character가 현재 police가 디폴트인데, 서버만 police, 클라면 다른 캐릭터를 생성하도록 하기 추가될 캐릭터 행동들 동기화 계속 진행하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |