|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 25주차 | **기간** | 2025.03.24 ~2025.03.31 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 25주차: 애니메이션, 파티클, 충돌처리 동기화 작업, | | | | |

이번주 한 일  
1. 애니메이션 동기화(허공에서 파쿠르 하지 않도록 수정, 조준 상태)   
2. 파티클 효과를 서버에서 동기화  
3. 캐릭터 사이의 충돌처리(공격) 동기화  
  
스크린샷, 스키 타기, 하늘이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
파티클 효과(임시) 정상적으로 출력. 위치와 생성 동기화. 아직 삭제는 없음  
  
  
  
텍스트, 폰트, 스크린샷, 타이포그래피이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.^충돌처리 로그 정상적으로 출력  
  
<플레이중 다른 플레이어가 삭제된 것을 확인

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 카메라 문제 여전 2. 공격으로 캐릭터 삭제 후 게임이 죽는 버그 발생 캐릭터 삭제 후에도 서버와의 연결이 끊어지지 않아서 캐릭터를  업데이트하고 그에 대한 값을 통신하는 과정에서 문제가 발생하는 것 같음. | | |
| **해결방안** | 캐릭터 삭제(사망)시 일단 게임을 종료하도록 하기 | | |
| **다음주차** | 26주차 | **다음기간** | 2025.04.01 ~2025.04.07 |
| **다음주 할 일** | 카메라 문제 찾아보기  추가될 캐릭터 행동들 동기화 계속 진행하기 캐릭터 삭제시 발생하는 버그 해결 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |