|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 15 | **기간** | 10.3- 10.9 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 데모 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

간단하게 데모영상을 찍어봤습니다.

유튜브 : https://youtu.be/ga49yRKhpvQ?si=RKdYKoy3pIN9T383

전체적인 캐릭터 움직임은 거의 끝냈습니다. IDLE상태에서 카메라 각도가 90가 넘어가면 캐릭터도 해당 방향으로 돌고, 캐릭터가 이동할때 좌우로 돌때 미묘하게 그쪽방향으로 캐릭터가 기울어 지도록 설정했습니다. 그리고 사격할때 카메라흔들림을 추가했는데 달릴때는 설정값을 고민해서 달릴때도 추가할려고 합니다. 무기는 현재 샷건,권총,라이플,로켓런처 4가지 종류를 만들었고, 이제는 근거리 무기들을 만들어야하는데 원거리 무기와 다르게 생각보다 어려운거 같습니다. 로켓런처는 사격할때 날아가는 위치를 미리 알려주는 조준선을 추가하겠습니다.

이번에 멀티플레이는 데모용으로 스팀서버를 이용해서 멀티플레이가 가능하도록 만들었는데 일단은 혼자라서 리슨서버를 이용해서 혼자서 멀티플레이를 찍었습니다. 그 이번에 스팀서버 연결하면서 생각보다 동기화 하는데 시간이 엄청걸렸습니다. 특정 동작들이 양쪽에 똑같이 나와야하는데 한쪽에서는 발생을 안하고 해서 서버관련 지식이 없어서 이것저것 조사하면서 해결했는데 나중에 서버연결할때 도움이 될거 같습니다.

계획도 전체적으로 다 틀어져서 다음주에는 계획도 업데이트해서 올리도록하겠습니다.

이번주는 서버 연결하고 데모만드는데 시간을 많이써서 못했습니다.

스킬 적용은 코드를 다시 짜서 만들었는데 적용해서 사용하면 문제들이 발생해서 적용하지 못했습니다. 그전에 코드 작성할때 참고했던곳들을 다시 찾아보겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 16 | **다음기간** | 10.10 - 10.16 |
| **다음주 할일** | UI 완성하기(총알,죽인숫자,죽은숫자...), 게임모드 완성하기(게임 승리조건등등 추가), 근거리 무기 제작해보기(?) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |