|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 42 | **기간** | 04.10 - 04.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 동기화작업, 동기화 쉽게 몇몇부분 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주는 전주처럼 동기화작업을 했고 동기화 작업에서 어려운 부분들이 있어서 샷건과 라이플의 총 발사 방식을 변경하였습니다. 기존에는 레이트레이싱을통해 총 발사를 표현했는데 이제는 라이플과 샷건도 실제로 총알을 생성 하도록 했습니다.

리스폰과 처음 게임시작 하는 방식도 실제 게임에 사용할 방식으로 구현했습니다.

이제 동기화 작업도 거의다 끝나가서 금요일쯤에는 동기화 작업이 95%완료될거 같습니다.

다음주에는 동기화 마무리하고 스킬2 수정할 부분이 있어서 수정하면서 나이아가라를 계속 제작할 예정입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서버 동기화 | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 43 | **다음기간** | 04.17 - 04.23 |
| **다음주 할일** | 동기화 작업, 나이아가라 제작, 중점기술2 마무리 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |