|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 48 | **기간** | 05.21 - 05.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 동기화 문제인 부분들해결, 충전소 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

금주에는 모프 동기화와 기존에 데미지 동기화에 문제가 있던 부분들을 수정했습니다.

금요일에 모프 동기화를 하려고 했는데, 당일에 해결을 하지못해서 주말동안 모프 애니메이션을 동기화 하기 편하게 코드를 수정했습니다. int값으로 모프 상태를 표현하는 방법으로 변경해서

int값, 탈출도구ID를 패킷으로 보내서 동기화를 완료했습니다.

또 금요일에 Hp동기화에 문제가 있다는것을 발견했습니다. 가끔가다 화면의 적캐릭터와, 실제 적캐릭터를 조종하는 플레이어의 Hp가 달라서 화면의 적캐릭터는 쓰러졌는데 적 플레이어가 조종하는 캐릭터는 살아있는 경우가 있었습니다. 이게 원인으로 추정하는건 총알이 연사로 나갈때 몇개씩 생성이 안된거라고 생각하고 있고 그래서 그냥 틱마다 Hp를 보내서 적캐릭터와 적캐릭터 플레이어의 Hp를 계속 동기화 시키도록 했습니다.

충전소는 아직 모델링 제작전이라 우선 기본 삼각형도형을 사용해서 충전소 범위에 들어오면 Hp와 총알이 회복되도록 하였습니다. 아직 Ui 기능들은 변경중입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 49 | **다음기간** | 05.29 - 06.04 |
| **다음주 할일** | 맵에 여러가지 상호작용 오브젝트(발판, 데미지 입으면 폭발, etc) 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |