|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **8** | **기간** | **2022.02.20~2022.02.26** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영:** * **김강휘: 김지호:** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

클라이언트에 지형을 보이게 하는 것이 급선무라고 생각되어, TemperatureMap 작업을 중단하고 Unreal에서 지형을 보이게 하는 작업을 했다. ProceduralMeshComponent를 생성하고 그 안에 서버에서 받는 지형에 맞게 Vertex 좌표와 Polygon을 추가하여 지형을 만들었고, 매 틱마다 서버에서 받은 2차원 배열을 통해 높이를 업데이트 하게끔 바꿨다. 아래 사진은 200\*200을 메시로 만든 것이다. 프레임이 좋지는 않다.

모래언덕이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

실행중에 뚝뚝 끊기는 부분이 있는데. 네트워크 과정에 일어나는 것으로 확인이 되었다. 네트워크 쓰레드를 따로 제작할 필요가 있다.

김강휘:

김지호:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **9** | **다음 기간** | **2022.02.13~2022.02.20** |
| **다음주 할 일** | 윤우영:  김강휘:  김지호: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |