|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **10** | **기간** | **2022.03.06~2022.03.12** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영:** * **김강휘:** * **김지호:** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

마우스 스크롤을 이용하여 카메라 높이와 각도 조절 가능

기존 클라이언트 지형 200X120 -> 240X100 카메라에 더 맞게 수정했다.

지형의 Material을 Wave가 없는 텍스처를 기반으로 제작했고, 텍스처의 노멀맵과 높이에 따른 노멀맵 결합하여 표시. 지형의 미세한 울퉁불퉁함과 땅의 각도에 따른 명암을 둘 다 잡았음. 하지만 각진 모양으로 보이는 것은 아직 해결 불가.

강휘가 제작한 클라이언트 네트워크 쓰레드 보완 (함수 변형, Winsock -> FSocket, Recv함수 Flag 추가)

서버에서 지속적으로 플레이어의 위치를 보내주는데, 이동할 때 끊겨서 보인다. 그래서 클라이언트에서 보간을 해서 좀더 부드럽게 만들었다.

문제점: Lerp(OldLocation, NewLocation, T)에서 T값이 네트워크 속도에 영향을 받다 보니, 움직이는 속도가 기대한만큼 일정하지 않다.

T = Tick 업데이트 속도(약15ms) \* 위치가 업데이트 되고 Tick만 돌아간 횟수 / 네트워크 쓰레드 업데이트 속도(약 65ms)

김강휘:

김지호:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **11** | **다음 기간** | **2022.03.13~2022.02.20** |
| **다음주 할 일** | 윤우영:  김강휘:  김지호: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |