|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **29** | **기간** | **2022.07.24 ~ 2022.07.31** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영: 시민 배치 시 둥근 모양으로 배치, 작업이 끝난 시민은 타워로 복귀, 타워 주변 시원하게, 건물 단열화 연구 시 단열 강화, 모레 폭풍 후 바람 방향 바뀜, 불만족 네트워크 전송, 매칭 후 3초 대기, 마을 지형 평지화 자연스럽게 수정, 패키징 시 쓰레드로 인한 문제 해결.** * **김강휘:** * **김지호:** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

시민을 배치할 때 둥근 모양으로 시민들이 모여 있도록 수정.

스크린샷, 탄, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



작업이 끝난 시민은 타워 주변으로 모이도록 수정.

게임 난이도 완화를 위해 타워 주변에 약간의 쿨링 적용.

다채로움, 아동 미술, 일렉트릭 블루, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

건물 단열화 연구를 할 시 건물의 단열화가 강화되어 건물이 더 시원해지도록 제작.

모래폭풍이 불고 나면 바람의 방향이 랜덤으로 전환되고 서버에서 CUDA 연산에서의 풍향과, 게임에서 모래바람 material의 풍향도 수정된다.

서버의 불만족 수치 클라이언트로 전송.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 그래픽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

매칭 후 맵의 로딩 시간을 위해 3초 대기 시간 적용.

로고, 그래픽, 상징, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기존에는 마을의 지형 평지화가 극단적으로 되어 모래언덕과 마을 사이에 절벽이 생겼는데, 자연스럽게 변경.

패키징 시, 멀티쓰레드에 의해 발생한 오류 해결.

새로운 쓰레드에서 인게임 액터를 건들이면 안 된다….

김강휘:

김지호:

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