|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2015182016손채영**  **2015184013서채원**  **2015184024지은혜** | **팀명** | Allday |
| **주차** | **11주차** | **기간** | **2019.3.21 ~ 2019.3.27** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **서채원**  1. idle , jump 애니메이션 적용, 나무 배치, 절벽 점프 구간 추가  * **지은혜**  1. 스테이지1 터레인 최종 수정  * **손채영**  1. 2인 접속 2. 서버 접속 후 플레이어를 움직이면 터지는 현상 제거 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **서채원**

1. 클라이언트 내에서 직접 오브젝트들의 위치 데이터 추가/저장/로드, 애니메이션 set 구조 수정

* **손채영**

1. 클라이언트 다중 접속 가능, MAX USER는 2인으로 설정
2. 2개의 클라이언트가 서로의 위치를 계속해서 주고 받도록 구현 중

* **지은혜**

1. Unity에서 스테이지1 terrain을 최종적으로 수정하였다. 유니티에서 입힌 texture가 클라로 옮기게 되면 보이지 않아 따로 포토샵으로 길 부분과 길이 아닌 부분을 따로 색을 칠해주었다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **- 서채원**  오브젝트 충돌시 속도가 0이 되게 했는데 그래도 통과됨, 터레인 텍스쳐 적용 x  **- 지은혜**  유니티에서 입힌 texture가 클라에서는 보이지 않는다.  **- 손채영**  서버의 구조가 꼬였는지, 2번째로 접속하는 클라이언트의 소켓이 서버로부터 WSARecv를 하지 못하는 현상 | **해결 방안** | **- 서채원**  포토샵으로 텍스쳐 직접 수정, 속도를 0으로 하지 않고 아예 위치가 변경되지 않게 수정  **- 지은혜**  포토샵에서 따로 길부분과 길이 아닌 부분을 색으로 칠함  **- 손채영**  디버깅을 통해 2번째 클라이언트가 왜 Recv를 계속해서 하지 못하는지 확인 필요 |
| **다음 주차** | **12주차** | **다음 기간** | **2019.3.28-4.3** |
| **다음주 할 일** | **- 서채원**  **- 지은혜**  1. 더기 애니메이션 제작  2. 장애물 제작  **- 손채영**   1. 위치 동기화가 매끄럽게 되도록 구현 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |