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

**<상세 수행내용>**

* **서채원**

1. 급경사판정을 이전 높이와 다음 높이 차이로 판정하는 방식에서 삼각함수를 이용한 비율을 구하는 방식으로 수정(교수님 감사합니다)

2. 상황별로 점프, 충돌 처리를 다르게 함

- **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**  점프구간에서 자꾸 돌사이에 낌  점프 애니메이션 오류  **- 지은혜**  유니티에서 입힌 texture가 클라에서는 보이지 않는다.  **- 손채영**  서버의 구조가 꼬였는지, 2번째로 접속하는 클라이언트의 소켓이 서버로부터 WSARecv를 하지 못하는 현상 | **해결 방안** | **- 서채원**  **- 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**  1. skybox띄우기  2. HpBar띄우기  **- 지은혜**  1. 더기 애니메이션 제작  2. 장애물 제작  **- 손채영**   1. 위치 동기화가 매끄럽게 되도록 구현 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |