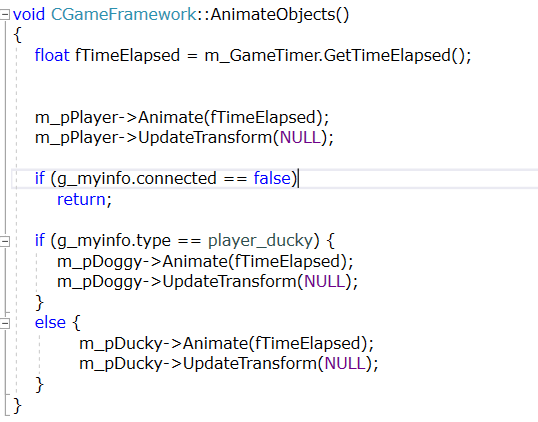
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2015182016손채영**  **2015184013서채원**  **2015184024지은혜** | **팀명** | Allday |
| **주차** | **17주차** | **기간** | **2019.5.3 ~ 2019.5.9** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **서채원**    * **지은혜**    * **손채영**  1. 초기 위치 바꾸기 2. 애니메이션 동기화 중 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **서채원**

- **손채영**

1. 서버 접속 후 초기 위치 바꾸기
   1. 서버 접속 후 CGameFramework::SetPlayerType()에서 g\_myinfo와 g\_otherinfo를 설정했던 기존 방식을 바꾸고, CGameFramework::BuildObject()에서 INITPOSITION\_X, INITPOSITION\_Z로 설정해 줌.
   2. 62를 INITPOSITION\_X로, 328을 INITPOSITION\_Z로 define 함. 앞으로 이 상수 값을 바꾸려면 Define.h에서 바꿀 것.
2. 애니메이션 동기화 중
   1. 
      1. 기존에 m\_pPlayer만 Animate, UpdateTransform이 되어 있었음. 현재 플레이어의 타입에 따라 m\_pDoggy나 m\_pDucky도 Animate, UpdateTransform을 하도록 코드 추가.
      2. 문제(19.05.05) 도기 클라이언트에서는 더기도기 애니메이션 둘 다 되는데, 더기 클라이언트에서는 도기 애니메이션이 안 됨.

* **지은혜**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **- 서채원**    **- 지은혜**    **- 손채영** | **해결 방안** | **- 서채원**  **- 지은혜**    **- 손채영** |
| **다음 주차** | **18주차** | **다음 기간** | **2019.5.10-5.16** |
| **다음주 할 일** | **- 서채원**  1.  **- 지은혜**  1.  **- 손채영** | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |