|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2015182016손채영**  **2015184013서채원**  **2015184024지은혜** | **팀명** | Allday |
| **주차** | **25주차** | **기간** | **2019.6.27 ~ 2019.7.3** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **서채원**    * **지은혜**  1. 더기 리깅 2. 벌집(장애물) 제작 3. 독버섯(장애물) 제작 4. 덫(장애물) 제작  * **손채영**  1. 몬스터 죽음 상태 동기화 2. 몬스터 위치, 애니메이션 동기화 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **서채원**

- **손채영**

1. 몬스터 죽음 상태 동기화
   1. 몬스터가 죽었을 때 모든 클라이언트에서 ‘죽음’ 상태로 set 되도록 패킷 주고받음.
   2. c\_snake\_is\_dead, cs\_snake\_is\_dead 패킷 추가.
   3. 모든 클라이언트는 몬스터 list를 갖고 있음. 각각의 몬스터에 id를 부여한 뒤, 예컨대 0번째 Snake가 죽음 상태가 되면 다른 클라이언트의 몬스터 list의 0번째 Snake도 죽음 상태로 만들게 함.
2. *패킷 수를 늘렸을 때 생기는 렉 보완* (보류 – 보내는 패킷 수 다시 원상태로)
   1. 문제 : 매끄러운 동기화를 위해 cs\_move 패킷을 보내는 횟수를 늘렸더니 다른 플레이어의 위치 동기화 작업이 밀려서 실행됨.
   2. 해결 : 해당 플레이어의 애니메이션 상태가 IDLE 일 때는 cs\_move 패킷을 보내지 않는다. 대신 다른 애니메이션 상태일 때 패킷 보내는 횟수는 그대로 유지함.
   3. 문제 2 : 더기의 애니메이션 상태가 IDLE 이외에 추가되면 추후에 작업할 것.
3. 몬스터 위치, 애니메이션 동기화
   1. 몬스터가 플레이어를 인식한 상태가 되면, 전체 클라이언트가 가지고 있는 몬스터 리스트 중, 해당 몬스터의 id에 해당하는 몬스터를 인식된 플레이어(클라이언트)의 정보(위치, 방향, 애니메이션)를 토대로 세팅 함.
   2. sc\_notify\_snakeinfo, cs\_notify\_snakeinfo 패킷 추가.

* **지은혜**

1. 더기 리깅

- 더기(오리)의 뼈 구조에 맞게 biped 추가 및 조절

- 더기 모델링과 biped의 skin 작업

2. 벌집(장애물) 제작

- 벌집 모델링 - UV 펼치기

- 텍스처 제작 - Normal 텍스처 제작

3. 독버섯(장애물) 2종류 제작

- 독버섯 모델링(2종류) - UV 펼치기

- 텍스처 제작(2종류) - Normal 텍스처 제작

4. 덫(장애물) 제작

- 덫 모델링

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **- 서채원**    **- 지은혜**    **- 손채영**  두 대 이상의 PC에서 진행 불가 | **해결 방안** | **- 서채원**  **- 지은혜**    **- 손채영** |
| **다음 주차** | **26주차** | **다음 기간** | **2019.7.4-7.10** |
| **다음주 할 일** | **- 서채원**  1.  **- 지은혜**  1. 리깅한 더기 애니메이션 제작  2. 덫 추가 제작  **- 손채영**   1. 두 대 이상의 PC에서 진행 가능하도록 디버깅 및 테스트 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |