|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1 주차 | **기간** | 1. 7 ~ 1.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 포톤을 활용하여 서버 환경 구축 서버에 대한 이해를 하기위해 2D 네트워크 게임을 만들어 보며 이해 | | | | |

<상세 수행내용>

1. Photon을 사용한 서버

* Photon 사이트를 사용하여 서버를 만듬(https://www.photonengine.com/ko-KR/)

1. 유니티에 활용

* 포톤관련 강의와 검색을 통하여 포톤에 대한 이해를 조금씩 높혀가며 유니티에 사용하여 멀티 환경을 구현

1. 동기화작업

* 처음 만들었을시 접속하는 시간에 따라 장애물들이 서로 다른 모습이 나오는 것을 확인 또한 점프와 같은 액션도 응답시간이 달라 게임도중 자신의 화면에서는 장애물에 닿았음에도 불구하고 다른 플레어의 화면에서는 닿지 않은 이상한 상태가 발견되어 모든 장애물과 캐릭터의 액션들을 최대한 빠르게 받아들여 같은 모습이 보이도록 동기화하는데 힘씀.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 발견된 문제점은 없음. | | |
| **해결방안** | - | | |
| **다음주차** | 2 주차 | **다음기간** | 1.13 ~ 1.19 |
| **다음주 할일** | 플레이어마다의 정보(서버의 정보(뷰ID))관련 정보를 알아내어 활용하는 방법(카메라)을 중점으로 공부하여 졸업작품에 활용할 수 있도록 연구함. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |