|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2 주차 | **기간** | 1.12 ~ 1.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버 환경에서의 게임도중의 참가, 카메라변경, 재생성 을 구현. | | | | |

<상세 수행내용>

1. 부활

* 서버에서 참가한 사람의 수를 판단하여 모두 사망모션이 되었을시 재생성되게 함.

1. 참가

* 게임 도중 참가를 하게되면 플레이어 수가 달라져 부활의 판단문이 달라짐.

1. 카메라 변경

* 플레이어 수가 한명이라면 죽었을시 바로 부활하지만 플레이어가 참가하여 수가 늘어난다면 죽었을시 다른 플레이어를 이동키로 돌아가며 카메라로 볼 수 있게 함.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서버에 참가와 나가기를 했을때 플레이어 수를 파악하고 죽음 판단을 관리하는 매너저를 만들어 다같이 죽었을시 부활하게 하려했지만 참가를 하였을때는 플레이어 캐릭터에 시작시 플레이어 수 판단 함수를 호출하면 되었지만 서버를 나갔을때의 방향을 생각하지 못하였다. | | |
| **해결방안** | - RPC를 좀더 이해하여 플레이어가 생성될시 호출~ 이런것이 아닌 서버 매니저에서 자동으로 수를 판단하게하는 방향으로 새로 만들어 볼 생각입니다. | | |
| **다음주차** | 2 주차 | **다음기간** | 1.13 ~ 1.19 |
| **다음주 할일** | 서버매니저의 스크립트를 전체적으로 변경하며 서버매니저가 현제 플레이어의 수를 관리하여 참가와 나가기를 하여도 게임이 유동적으로 변할 수 있게 할 예정입니다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |