|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **10주차** | **기간** | **2023.03.27~04.02** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **스트레스 테스트 수정** * **애니메이션 동기화 롤백 작업**   **김덕현**   * **FBX익스포터 개선** * **애니메이션이 들어간 캐릭터의 데이터 처리** * **카메라 조정**   **임해인**   * **로비 클라이언트 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

* 스트레스 테스트 수정
* 기존 게임 서버와의 연동으로 수정
* 기존의 애니메이션 동기화 작업 롤백

# 김덕현[클라이언트, D3D12 엔진]

* FBX익스포터 개선
  + BoneHierarchy의 export 구현
* 애니메이션이 들어간 캐릭터의 데이터 처리
  + Idle 애니메이션과 Run 애니메이션이 들어가 있음
  + 플레이어 캐릭터의 애니메이션을 적용했을 때 이상하게 적용되던 문제 해결
* 카메라 조정

# 임해인

* 로비 클라이언트 제작
  + 로비 클라이언트와 게임 클라이언트는 1개 프로세스
  + 로비 클라이언트 윈도우가 종료되더라도 연결 지속
    - 2개의 소켓 사용
  + SPACE 키로 READY 및 WAIT 상태 변경
  + 로비서버 접속 실패해도 게임 서버만 켜져 있으면 일단은 동작하게 구성

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **11주차** | **다음 기간** | 0403~0409 |
| **다음주 할 일** | 1. 플레이어 캐릭터 애니메이션 기능 구현 – 김덕현 2. 맵 구현 - 김덕현 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |