|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **11주차** | **기간** | **2023.04.17~04.23** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **Npc 수정 작업** * **공격 충돌 처리** * **Ui를 위한 프로토콜 추가**   **김덕현**   * **플레이어 캐릭터 공격 기능 추가 및 공격 시스템 수정** * **스카이 박스 구현** * **“OBJECT” 클래스 수정** * **네트워크 버그 수정** * **npc 개별 애니메이션 기능 구현** * **플레이어 애니메이션 버그 수정** * **Player Asset클래스로 player객체 변경** * **공격에 대한 충돌 체크 구현** * **hp 동기화**   **임해인**   * **Scene 클래스 제작** * **Mesh Asset 클래스 버그 수정** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

* Npc 수정 작업
* Npc가 이동 후 일정 거리내에 있는 플레이어를 공격 하게 끔 수정
* 공격 충돌 처리
* 공격 시 hp가 감소 하도록 수정
* Ui에 필요한 hp와 이름을 프로토콜에 추가

# 김덕현[클라이언트, D3D12 프로그래밍]

* 플레이어 캐릭터 공격 기능 추가 및 공격 시스템 수정
  + 기본 공격은 좌클릭, 스킬 공격은 우클릭
  + 클릭 한번에 대한 공격 재생, 공격 중 이동 불가
* 스카이 박스 구현
  + Sky Sphere를 통한 구현
* “OBJECT” 클래스 수정
* 네트워크 버그 수정
* npc 개별 애니메이션 기능 구현
* 플레이어 애니메이션 버그 수정
  + 플레이어 애니메이션의 상태가 변경되었지만 애니메이션 time pos가 초기화 되지 않던 버그 수정
* Player Asset클래스로 player객체 변경
* 공격에 대한 충돌 체크 구현
* hp 동기화

# 임해인

* + 텍스트 및 PNG 이미지 파일 로드 및 출력 ( UI 개발 완 )
    - * 11on12 사용 -> D2D를 활용한 UI 출력 가능

지상, 야외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **12주차** | **다음 기간** | 0410~0416 |
| **다음주 할 일** | 1. Compute 쉐이더를 통한 파티클 움직임 연산 - 김덕현 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |