|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **12주차** | **기간** | **2023.04.24~04.30** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **스트레스 테스트 업데이트** * **보스 몬스터 돌진 알고리즘 업데이트** * **로비 서버와 게임 서버 스테이지 추가**   **김덕현**   * **일반 몹 Hp bar 구현** * **Release mode 활성화** * **애니메이션 동기화 수정**   **임해인**   * **기본 UI 제작** * **서버 동기화 문제 개선** * **로비 클라이언트 추가 구현** * **네트워크 동기화 ID 매칭 기능 수정** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

* 스트레스 테스트 업데이트
* 기존의 분리되어 있던 스트레스 테스트 전용 서버와 기존 서버 통합 및 테스트 - 4000까지 방어 가능
* 보스 몬스터 돌진 알고리즘 업데이트
* 플레이어를 향해 돌진 하는 방식에서 타겟 플레이어 위치를 저장한 후 그 위치를 향해 돌진하게 수정 및 작동 방식 변경
* 로비 서버와 게임 서버 스테이지 추가
* 스테이지 변경을 위한 코드 변경 및 스테이지에 맞는 기본 세팅 추가

# 김덕현[클라이언트, 3D그래픽스]

* 일반 몹 hp bar 구현
  + Hp에 따라 hp bar 동기화 기능 구현
* Release mode 활성화
* 애니메이션 동기화 수정
  + 애니메이션 상태 변경을 위한 초기화 동기화

# 임해인

* BASIC UI 기능 구현
  + 내부 정보 연동하여, 화면에 표시
* 서버 동기화 문제 개선
  + 클라이언트 네트워크 기능 메인 쓰레드에서 동작할 때 msg처리에서 막혀서, 네트워크 딜레이 발생
    - Logic 스레드로 네트워크 기능 이전
* 로비 클라이언트 추가 구현
  + 배경 이미지 제작 및 적용
  + 기본 입출력 제작
    - 레디, wait 전환 등
* 네트워크 동기화 아이디 기능 개선
  + 기존 서버에서 네트워크 id를 클라이언트에 맞게 변경해서 전송
    - 클라이언트 내부에서 id를 저장하여, 알아서 변환해서 사용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **13주차** | **다음 기간** | 0501~0507 |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |