|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **13주차** | **기간** | **2023.05.01~05.07** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **Npc 사망 처리 업데이트** * **Npc 이동 관련 업데이트** * **중간 발표 데모 관련 수정**   **김덕현**   * **파티클이 모든 축에 대해서 항상 카메라를 보도록 수정** * **물리적인 파티클 구현** * **파티클 최대 개수 증가** * **파티클 동기화** * **파티클 시스템 수정** * **다중 스킨드 메쉬에 대한 스키닝 애니메이션 처리 구현** * **Npc 타격시 파티클 생성** * **플레이어 사망 처리** * **Npc 사망 처리** * **데모 맵 추가** * **공격 애니메이션에 대한 처리**   **임해인** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

* Npc 사망 처리 업데이트
* Npc가 hp가 0가 될 경우 사망 하게끔 업데이트
* Npc 이동 관련 업데이트
* 자연스러운 이동과 다른 npc와 플레이어 간 충돌 처리 업데이트
* 중간 발표 데모 관련 수정
* 중간 발표를 위해서 기존 코드를 데모를 위한 코드로 수정
* 접속 인원 및 npc 알고리즘 수정

# 김덕현[클라이언트, 3D그래픽스]

* 파티클이 모든 축에 대해서 항상 카메라를 보도록 수정
  + 기존 : 파티클이 일반적인 빌보드 처리 기준으로 해서 x와 z축에 대해서만 항상 바라봄
  + 변경 : 파티클이 x, y, z축에 대해서 항상 바라봄
* 물리적인 파티클 구현
  + 물리적인 파티클 구현을 위해 파티클에 비탄성 충돌, 마찰력, 중력을 적용
* 파티클 최대 개수 증가
  + 상수 버퍼 크기 증가
  + 기존 파티클 최대 개수 : 200 -> 변경 파티클 최대 개수 : 5000
* 파티클 동기화
  + 파티클이 발생하면 다른 클라이언트도 파티클이 발생할 수 있도록 동기화
* 파티클 시스템 수정
  + 게임내 파티클의 생성과 움직임(연산)에 대해 종합적으로 관리하고 처리하는 파티클 시스템 형태로 수정
* 다중 스킨드 메쉬에 대한 스키닝 애니메이션 처리 구현
  + 플레이어 메인 리소스들(스킨, 옷등) 적용
  + 플레이어에 무기 부착
* Npc 타격시 파티클 생성
* 플레이어 사망 처리
  + 플레이어의 체력이 0이하가 되면 사망 애니메이션을 출력하고 이동 기능을 제한(카메라 회전은 가능)
* npc 사망 처리
  + npc의 체력이 0이하가 되면 사망 애니메이션을 출력
* 데모 맵 추가
  + 중간 발표를 위한 데모 맵
* 공격 애니메이션에 대한 처리
  + 공격 판정은 애니메이션상 데미지가 들어가는 모션일 때 한 번만 공격 처리 수행

# 임해인

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **14주차** | **다음 기간** | 0508~0514 |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |