|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **15주차** | **기간** | **2023.05.15~05.21** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **보스 패킷 분리 및 메시지 패킷 추가** * **보스 기믹을 위한 눈 색 변경 알고리즘 추가** * **보스 기믹을 위한 키 오브젝트 추가** * **보스 랜덤 이동 알고리즘 추가**   **김덕현**  **임해인** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

* 보스 패킷 분리 및 메시지 패킷 추가
* 기존 npc패킷에 묶여있던 보스를 따로 분리하여 전송하도록 수정
* 보스의 기믹을 플레이어에게 텍스트로 알려줄 수 있도록 메시지 패킷 추가
* 보스 기믹을 위한 눈 색 변경 알고리즘 추가
* 보스의 눈 색을 통해서 기둥 파괴 순서를 알려줘야 하므로 보스의 눈 색을 바꿔주는 알고리즘 추가
* 보스 기믹을 위한 키 오브젝트 추가
* 키 오브젝트를 이용하여 플레이어가 자신의 색을 획득하고 색을 이용한 기믹을 수행하게 하기 위해서 키 오브젝트 추가
* 보스 랜덤 이동 알고리즘 추가
* 보스가 플레이어 조우하기 전 보스 필드에서 랜덤으로 방황하게 끔 보스 이동 알고리즘 수정 및 전투에 용이하도록 기존 추격 및 공격 알고리즘 수정

# 김덕현[클라이언트, D3D12 프로그래밍]

* 플레이어 캐릭터 공격 기능 추가 및 공격 시스템 수정
  + 기본 공격은 좌클릭, 스킬 공격은 우클릭

# 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** | **16주차** | **다음 기간** | 0522~0528 |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |