|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **16주차** | **기간** | **2023.05.22~05.28** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **버그 수정** * **보스 패턴 진행을 위한 프로토콜 추가 및 코드 변경**   **김덕현**   * **씬 전환 관련 보스 처리**   **임해인**   * **클라이언트 이동 보간** * **달리기 애니메이션 제작 중** * **편의 기능 추가 ( F2 – 위치 정보 보기 )** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

* 버그 수정
* Npc 작동 시 생기는 버그 수정 및 보스 패턴 방식 수정
* 보스 패턴 진행을 위한 프로토콜 추가 및 코드 변경
* 보스 패턴 중 기둥의 파괴 여부를 위한 프로토콜 추가
* 프로토콜 추가에 따른 기둥 관련 추가 작업 및 기존 기둥 생성 방식 변경
* 기둥 색 동기화

# 김덕현[클라이언트, 3D그래픽스]

* **씬 전환 관련 보스 처리**
  + 씬 변경에 따라 보스 변경 가능하게 변경
* 보스 기믹을 위한 머리 위 색깔 표시 구현
  + 빌보드로 구현
* 보스 기믹을 위한 보스 눈 색 변경 적용
  + 서버에서 넘어오는 눈 색상에 따라 보스 눈 색상 변경
* 보스 기믹을 위한 기둥 처리
  + 패턴에 대한 기둥별 색 적용
  + 기둥을 부수기 위한 공격 충돌 처리 구현
* 열쇠 구현
  + 열쇠를 먹으면 열쇠가 사라지고 머리 위 색깔이 표시
* 카메라 줌 조정
  + 캐릭터가 화면에서 차지하는 비율이 크게끔 조정

# 임해인

* 클라이언트 이동 보간
  + 이전 패킷과 현재 패킷 사이의 시간 및 위치 정보를 기반으로 이동 보간 실행
* 달리기 애니메이션 제작 중 ( 개선 후에도 이상하여, 추후 작업 하기로 협의 )
* 편의 기능 추가 F2 누를 시 위치 정보 등 표시

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **17주차** | **다음 기간** | 0522~0528 |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |