|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **16주차** | **기간** | **2023.05.29~06.04** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **2스테이지 보스 패턴을 위한 프로토콜 추가 및 객체 추가 작업** * **서버 버그 수정** * **1스테이지 보스 패턴 추가**   **김덕현**   * **맵 데이터 익스포터와 임포터 구현** * **스테이지 1의 맵 구현** * **플레이어, 벽 충돌 체크 및 처리 구현**   **임해인**   * **UI 개선** * **로딩 UI 제작** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

* 2스테이지 보스 패턴을 위한 프로토콜 추가 및 객체 추가 작업
* 2스테이지 보스가 사용할 바닥 장판 패턴을 위한 프로토콜 추가
* 장판 객체 추가
* 서버 버그 수정
* 기존의 플레이어 비활성화 시 생기는 버그 수정 작업(미완)
* 서버 강제 종료를 막기 위해 현재 코드에서 비활성화
* 1스테이지 보스 패턴 추가
* 보스 패턴을 위해서 hp 및 공격력 수정 작업
* 보스 패턴 실패 성공 여부 추가
* 적당한 밸런스를 위해서 반복 테스트 해야 함

# 김덕현[클라이언트, 3D그래픽스]

* 맵 데이터 익스포터와 임포터 구현
  + Unity3D를 이용하여 익스포터 구현
* 스테이지 1의 맵 구현
* 플레이어, 벽 충돌 체크 및 처리 구현

# 임해인

* 보스 정보, 플레이어 정보 등 UI 개선
  + Stage 1 보스 눈 색에 매칭되는 보스 UI 변경
* 로딩 UI 제작

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