|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **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**   * **보스 패킷 분리 및 메시지 패킷 추가**   **김덕현**   * **씬 전환 관련 보스 처리**   **임해인**   * **UI 개선** * **로딩 UI 제작** | | | | |

**<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, 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

* 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** |  | | |