|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017184004 김기윤**  **2017184030 정의범**  **2017184037 홍진선** | **팀명** | SSU |
| **주차** |  | **기간** | **2022.06.08~2022.06.21** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김기윤**   * **속성 UI표시** * **경험치바 UI** * **레이드 종료 제작(보스의 피가 0일 때, 파티원의 피가 모두 0일 때)**   **정의범 - 스킬 UI 생성**   * **스킬 버튼 수정**   **홍진선**   * **마법사 모델, 애니메이션 추가** * **라이트 적용** | | | | |
|  |  | | | | |

**<상세 수행내용>**

* + **김기윤**
    - 속성 UI표시
    - 경험치바 UI

텍스트, 잔디, 건물이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + - 레이드 종료 제작
  + **정의범**
    - 스킬 버튼수정
    - 스킬 UI 생성

텍스트, 잔디, 실외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + **홍진선**
    - 마법사 모델, 애니메이션 추가

잔디, 실외, 건물, 거석이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 라이팅 (Spot light, Directional light)

바닥이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명바닥, 실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + - * 라이팅 문제점 : 성벽에서는 흰색이 아닌 검은색으로 빛이 된다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 김기윤 : 서버가 불안정한 느낌이 든다.  정의범 : 인던 내 스킬 쿨타임 오류 수정 필요. 스킬 쿨타임 시 재사용 막기  홍진선 : 스킬 애니메이션의 반복, 메모리 과도한 사용 | **해결 방안** | 김기윤: 꾸준한 디버그로 서버 오류를 찾아낸다  정의범:  홍진선: 자료구조를 활용. |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | 김기윤 : 서버 프레임워크 수정, 섹터 개념 추가와 동접 5000  정의범 : 스킬 쿨타임 관련 내용, AI 움직임 개선  홍진선 : 그림자 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |