|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017184004 김기윤**  **2017184030 정의범**  **2017184037 홍진선** | **팀명** | SSU |
| **주차** |  | **기간** | **2021.12.27~2022.01.09** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김기윤 클라이언트 네트워크 통신을Overlapped IO모델에서 IOCP로 변경 및 각종 오류 문제 해결, 기획에 맞는 몬스터 한마리 적용 하여 몬스터들과 전투 구현** * **정의범**   **서버 프레임 워크 수정**   * **홍진선** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* + **김기윤**

**클라이언트 네트워크 통신을Overlapped IO모델에서 IOCP로 변경 및 각종 오류 문제 해결, 기획에 맞는 몬스터 한마리 적용 하여 몬스터들과 전투 구현**

* + **정의범**

**서버 프레임 워크 수정**

* + **홍진선**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 시야가 좁음,  몬스터가 느림,  플레이어 속도 제한 필요,  몬스터 종류별로 색상 다르게 해야함 | **해결 방안** | 시야를 넓힘,  몬스터 속도 증가 시킴,  플레이어 속도 제한,  몬스터 종류 별 패킷 제작 |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** | **2022.01.10~2022.01.23** |
| **다음주 할 일** | 김기윤 : **방향 처리, 장애물 충돌처리**  정의범 : **HP바 띄우기, 하이트맵 적용, 나무 빌보드 띄우기**  홍진선 : | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |