|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 11 주 | 2022. 3. 6 ~ 2022. 3. 12 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**   * 각자 구현한 것 설명.   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 이동 시 속도 보간** 2. **서버 프레임워크 만들기 (네트워크 게임 프로그래밍에서 사용한 코드 참고)** 3. **~~스테이지1 몬스터 리소스 준비 및 유니티에서 파일 추출~~**   **진행률: 30%**  **작업 내용**   1. **몬스터 4종 및 npc 3종 유니티에서 파일 추출**  * 마을 npc * 스테이지1 몬스터 * 스킬주는 npc * 스테이지2 몬스터 * 보스 몬스터      * 애니메이션이 필요한 몬스터, npc 플레이어처럼 파일 추출하고 텍스처 dds 파일로 변경   **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 이동 시 속도 보간**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **실제 NPC 모델을 배치해보기.** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<Monster Mesh 추가 중 버그>**     * 업로드힙을 해제하는 부분에서 SubMesh가 1개 있는데  m\_ppd3dSubSetIndexUploadBuffers[0]은 nullptr이라 생기는 문제같은데, submesh가 어떤건지도 모르겠고 파일 내용이 잘못된 것 같은데 어디를 고쳐야하는지 더 봐야할 것 같다.   **[2] 최경훈** | | |