|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 15 주 | 2022. 3. 27 ~ 2022. 4. 2 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **진행률:**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. 포탈에 사용될 파티클을 구현하였다. 파티클들은 랜덤한 속도, 위치를 가지며 위로 올라가다가 점점 투명해진다. 2. 서버로 다른 클라이언트가 들어올 때 새로운 플레이어 모델을 추가하는 코드를 작성했다.      1. NPC옆에 상호작용 키 이미지를 띄워 빌보드 처리하였다. 이는 림라이트와 함께 On/Off 된다.      1. 스프트라이 애니메이션 이미지를 추가했다. 나중에 색상 값을 추가할 것이다. 2. 파일을 정리하고 파이프라인을 설정하는 코드를 일부 수정하였다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **알파값을 가지는 오브젝트 렌더링 순서 설정** 2. **여러 PS를 사용하는 Shader를 위해, Pipeline 상태 설정 코드 수정** 3. **포탈 오브젝트 구현(Fade 추가)** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**   1. **파티클의 본인 수명에 다다를수록 점점 투명하도록 코드를 작성했는데, 투명해지기 전에 사라지는 현상이 있었다. 이는 최대 파티클 개수보다 GS에서 append해주는 양이 더 많아서 버퍼에서 사라지는 현상이였다. 그래서 수명을 10초에서 2초정도로 줄이니, 더이상 최대 개수를 넘지 않아서 해결되었다.** | | |