|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 15 주 | 2022. 3. 27 ~ 2022. 4. 2 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **서버에 저장해놓을 데이터 정리** 2. **플레이어 프로토콜 만들기** 3. **내 플레이어의 위치 서버에서 받아오기 & 키 값 보내기 & 서버에서 갱신** 4. **그 외 처리할 데이터 통신하기 (애니메이션 키값, 현재 애니메이션 등)** 5. **클라 애니메이션 메쉬 공유 시 빨라지는 문제 해결**   **진행률:**  **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **포탈 이펙트 구현해보기** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<애니메이션 메쉬 여러 오브젝트에서 사용 시 속도 같이 빨라짐>**   * 방학특강에 다룬 문제인데, 그 때는 같은 메쉬를 사용하는 오브젝트가 1, 2, 3 있다면 1->2->3 순으로 속도가 빨라졌고, AnimationController를 각자갖도록하여 해결했다. 하지만 지금은 1, 2, 3 모두 속도는 똑같으나 오브젝트 개수만큼 속도가 빨라진다. AnimationController를 각자갖도록 했는데 어디가 문제인지 찾아봐야 겠다.   **[2] 최경훈** | | |