|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 19 주 | 2022. 5. 1 ~ 2022. 5. 7 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **메모리 leak 해결하기** 2. **플레이어 공격 스피드 높이기** 3. **몬스터 hp 추가** 4. **몬스터 생성&사망 애니메이션 추가** 5. **테스트하면서 전투 밸런스 맞추기**   **진행률: 100%**  **개발 내용**   1. **메모리 leak 해결하기**  * buildObject를 2번하고 있었다... 해결!  1. **몬스터 hp 추가 & 사망 처리**  * 서버에서 hp추가하여 충돌 시 줄어들도록 하고 0보다 작거나 같아지면 사망처리. 사망 시 애니메이션이 끝나면 디졸브로 사라지도록 함.  1. **전투 밸런스 조절**  * 몬스터가 도망가고 있을 때 공격 시 충돌이 제대로 안된다. * 몬스터가 공격, 피격 후 바로 이동하는거 수정해야   **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **코드 병합하기** 2. **발표 강의실에서 테스트해보기**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **메모리 leak 해결하기** 2. **플레이어 공격 스피드 높이기** 3. **몬스터 hp 추가** 4. **몬스터 생성&사망 애니메이션 추가** 5. **테스트하면서 전투 밸런스 맞추기**   **[2] 최경훈**  **주간 목표** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   * 플레이어의 패킷에 행렬, 애니메이션 정보가 들어있는데 이벤트 정보만 넘기고 다른 처리는 클라에서 하도록 하는게 덜 끊길 것 같다.   **[2] 최경훈** | | |