|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 19 주 | 2022. 5. 1 ~ 2022. 5. 7 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**   1. **원격 테스트** 2. **버그 해결** 3. **발표 준비**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~메모리 leak 해결하기~~** 2. **~~몬스터 hp 추가~~** 3. **~~몬스터 생성&사망 애니메이션 추가~~** 4. **~~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 충돌 되도록. * 몬스터가 공격, 피격 후 잠시 Idle 상태 후 이동 * 몬스터와 플레이어 위치가 동일해지면 몬스터의 Look이 계속 바뀌는 버그 해결 * 처음 몬스터 때리면 전투시작 -> 몬스터와 타겟 플레이어 거리가 일정거리 이하가 되면 전투시작  1. **서버 패킷 수정**  * 기존 float 변수가 패킷에 있어 패킷이 너무 컸던 문제를 short로 수정.  1. **게임 시작 시 ip 입력 및 상대 클라 대기**  * 기존 인게임에서 클라를 대기하던 방식에서 상대 클라가 들어와야 윈도우창이 켜지도록 수정. & ip 입력하여 접속하도록 함.   **[2] 최경훈**  **개발 내용**       1. 플레이어들의 검광과 바닥 이펙트의 색상을 변경하였다.      1. 몬스터 HP바를 추가하였다. 또한 Hp가 0이하면, 디졸브로 사라지고, 그림자를 그리지 않도록 하였다 2. 포탈을 탈 때, 플레이어 두 명이 다 같이 있어야 타도록 하였다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **코드 병합하기** 2. **발표 강의실에서 테스트해보기**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **중간발표 후 수정할 것들 정리** 2. **스테이지2 몬스터 구현 시작**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **시작 화면 추가** 2. **퀘스트 진행 추가** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   1. **상대 플레이어가 한 프레임 느린 문제.**  * 상대 플레이어가 이동 시 위치가 한 프레임 느려서, 이동의 시작과 끝이 어색하다.  1. **첫번째 클라 입장시 상대 클라 검광 이펙트가 늘어지는 문제.**  * 플레이어의 위치가 바뀌면서 나타나는 문제로 보임.   **[2] 최경훈**   * 몬스터 바닥 이펙트가 갑자기 보이지 않는 버그가 있었는데, 이는 렌더링 순서와 깊이 상태가 달라져서 그런것이였다. | | |