**1주차 작업일지**

**2023.04.08 ~ 2023.04.14**

**이전까지 개발 상황**

**클라이언트**

ECS를 이용해 컴포넌트 기반의 게임프레임워크를 제작 중이며, 현재는 Rendering System을 통해 화면에 오브젝트들을 출력하도록 작업 중

**서버**

데이터를 주고받기 위한 구조체 및 플레이어 클래스를 제작하여 유저 데이터를 send, recv할 수 있게 하였고, 보스 행동에 관한 내용 추가를 준비 중

**이번주 작업 내용**

**클라이언트 프로젝트**

● Rendering system에 addObject, tick을 추가하여 화면에 출력할 오브젝트의 추가 및 변화를 적용하도록 변경

● Object 구성에 필요한 요소들을 Object.h에 추가

● 서버에 플레이어의 정보를 보내는 서버 시스템 골격 추가

**서버 프로젝트**

● 플레이어 데이터 패킷을 변경

● 클라이언트에서 보낸 정보를 기반으로 서버와 연결 및 유저 데이터를 받아온 뒤 다시 클라이언트에 송신하는 구조로 변경.

● 보스 행동을 처리하기 위한 BehaviorTree 구조 추가

**다음주 작업 예정**

◆ 카메라 조정 및 플레이어 이동 구현

◆ 서버 - 클라이언트 연결