|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ Catch Bear (캐치 베어) ]** | | | |
| 14 주 | 2022. 3. 27 ~ 2022. 4. 2 | 작성자 | 박소영 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **3. 30) 임시 회의**  - 서버) 플레이어 이동 동기화 체크 🡪 인스턴싱 문제  - 서버, 클라) 충돌체크 어떻게 할지  - 공동) 파일 정리 방식 정하기  - 클라) 맵에 객체 너무 많음. 종류 줄이기  - 클라) 전역 조명 제대로 되는지 확인  - 클라) 아이템 초기좌표 정하기 🡪 금요일 회의때 결정  **4. 1) 정기 회의 (14주차)**  **- 14주차에 각자 한 일 공유**  **김우찬(서버):**  **박소영(클라이언트):**  **고은비(클라이언트):**  **- 15주차에 할 일 공유**  아래 다음주 할 일에 서술  **[1] 김우찬 (서버)**  **[2] 박소영 (클라이언트)**  1. 아이템 랜덤 생성  2. 그림자 오류 해결  3. 클라에서 아이템-플레이어 충돌  **[3] 고은비 (클라이언트)** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  4. 7) 정기 모임(15주차)  **[1] 김우찬 (서버)**  **[2] 박소영 (클라이언트)**  - 아이템 효과에 따른 플레이어 상태 or 능력치 변경  **[3] 고은비 (클라이언트)** | | |
| 문제점 | **[0] 김우찬 (서버)**  **[1] 박소영 (클라이언트)**  **[2] 고은비 (클라이언트)** | | |