|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ Catch Bear (캐치 베어) ]** | | | |
| 15 주 | 2022. 4. 3 ~ 2022. 4. 9 | 작성자 | 박소영 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **4. 6) 진행상황 점검**  **\* 진행상황 점검**  서버) 플레이어 애니메이션 동기화 확인 🡪 WALK, IDLE 동기화는 잘됨  나머지 상태 동기화는 금요일 회의때 확인  서버) 플레이어 이동 동기화 확인 🡪 O  클라) 시간 지남에 따라 아이템 잘 뜨는지 확인 🡪 O  클라) 애니메이션 어색하지 않은지 확인 🡪 O  클라) 조명값 수정해서 오브젝트 밑부분 어둡게 보이는 것 수정 🡪 O  서버) 플레이어-아이템 충돌체크 확인  🡪 오브젝트들의 Extents 값들이 덧씌워짐, 수정 필요  클라) 아이템 효과 어디까지 했는지 확인 🡪 완료, 이펙트 추가하기로 함  클라) Timer UI 렌더링 되는지 확인 🡪 O  클라) 시간 지남에 따라 Timer Texture 수정되는지 확인 🡪 O  **\* 수정 및 추가사항**  클라) 충돌 오류 해결  클라) 술래가 누군지 알려주기 위해 술래 머리 위에 별모양 메쉬 띄우기  클라) SPEED\_DOWN, STUN 상태일때 맞는 애니메이션 띄우기  **4. 8) 정기 회의 (15주차)**  **\* 15주차에 각자 한 일 공유**  **1) 김우찬(서버):**  **2) 박소영(클라이언트):**  - ItemManager 구현 완료  - 아이템 7종 효과 구현 완료  - 조명값 수정  - 충돌 오류 해결  **3) 고은비(클라이언트):**  **\* 16주차에 할 일 공유**  아래 다음주 할 일에 서술  **\* 이번주 한 일**  **[1] 김우찬 (서버)**  **[2] 박소영 (클라이언트)**  **1. 아이템 매니저 (100%)**  플레이어 클래스에 획득한 아이템을 저장하고, 사용하면 삭제하는 부분을 구현했다. 아이템은 최대 3개까지 가질 수 있고 1, 2, 3번 키를 눌러서 사용할 수 있다. 플레이어가 가진 아이템은 벡터에 넣어서 관리한다.  현재 플레이어가 어떤 아이템 효과를 받고 있는지를 알려주는 어레이를 만들었고, Update 문에서 매번 체크해준다. 해당 인덱스의 값이 true라면 플레이어에게 아이템 효과를 적용시켜주도록 했다.  **2. 아이템 7종 효과 (100%)**  아이템 7종(Common Item 5종, Unique Item 2종)의 효과를 구현했다. 어렵지 않은 부분이라 빨리 끝낼 수 있었다.  Common Item  SPEED\_UP: 5초동안 속도 증가 (스피드 10.f 🡪 20.f)  TELEPORT: 플레이어가 앞으로 일정 거리 순간이동  SHIELD: 5초동안 쉴드상태, 디버프 아이템 1회 막으면 쉴드상태 해제  SPEED\_DOWN: 5초동안 속도 감소 (스피드 10.f 🡪 5.f)  BLIND: 5초동안 시야 어두워짐  Unique Item  DEBUFF\_OFF: 현재 플레이어에게 적용중인 모든 디버프 해제  STUN: 3초동안 나를 제외한 모든 플레이어 스턴  **3. 조명값 수정 (100%)**  오브젝트들의 밑부분이 너무 어둡게 출력되어서 조명값을 수정하기로 했다. Ambient 값을 조금 올려주니 괜찮게 출력된다.  **4. 충돌 오류 해결 (100%)**  씬 안에 있는 모든 오브젝트들 중 Item을 가장 나중에 만드는데, 아이템을 만들 때 설정해주는 바운딩박스의 Extents 값(0.5)으로 모든 게임 오브젝트들의 Extents 값이 덧씌워지는 현상이 있었다. 코드를 다시 보니 충돌부분을 구현할 때 임시로 테스트하면서 만드느라 바운딩박스와 Extents를 다 public으로 뒀었다. 그래서 private로 바꿔주고 Get(), Set() 함수를 만들어줬다. 또 UpdateBoundingBox() 함수를 보니 모든 객체의 Extents 값을 매번 GameObject가 가지고 있는 Extents 값으로 업데이트 해주고 있었다. 생각해보니 바운딩 박스의 Center 값은 매번 업데이트 해줘야 하지만 크기인 Extents 값은 업데이트 해줄 필요가 없을텐데 왜 그렇게 짰는지 모르겠다. UpdateBoundingBox()까지 수정해주니 객체들의 Extents 값이 덧씌워지지 않았다.  **5. 그림자 오류 해결 (0%)**  다음주엔 꼭 해야한다…  **[3] 고은비 (클라이언트)** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  4. 15) 정기 모임(16주차)  **[1] 김우찬 (서버)**  **[2] 박소영 (클라이언트)**  - 아이템 이펙트(쉴드, 디버프, 텔레포트)  - 그림자 오류 해결  **[3] 고은비 (클라이언트)** | | |
| 문제점 | **[0] 김우찬 (서버)**  **[1] 박소영 (클라이언트)**  원래 아이템 효과 끝나면 그림자 오류를 해결하려고 했는데 이런저런 수정사항과 추가 구현할 내용이 생기면서 미뤄졌다. 그림자 오류를 해결해야 하는데,, 다음주에는 다른 일을 하느라 미루지 말고 꼭 해결해야겠다..  **[2] 고은비 (클라이언트)** | | |