|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ Catch Bear (캐치 베어) ]** | | | |
| 18 주 | 2022. 4. 24 ~ 2022. 4. 30 | 작성자 | 박소영 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **4. 25) 진행상황 점검 및 리모트 테스트**   * 버그 수정사항  1. tagMark 렌더링: 술래만 빨간색으로 렌더링되도록 수정 2. 쿨타임은 버프 아이템에만 적용되도록 3. SpeedUp 아이템 쿨타임 너무 느림 4. 쉴드 사용중 디버프 막았으면 아이템 해제되므로 쿨타임 UI 없앰 5. 쿨타임 도중(아이템 사용중) 획득한 아이템은 다음 슬롯으로 가도록 변경 6. 속도관련 아이템 2개 사용 후 원래 속도로 돌아오지 않음 7. 사용한 아이템과 다른 아이템이 적용됨 8. Blind 아이템 효과 끝난 후 조명값 원래대로 수정이 잘 안됨(어두움)   **4. 26) 낮 회의 & 밤 리모트 테스트**   * 확인 사항  1. 작은 돌과 플레이어 충돌체크 제거 2. 아이템 사용과 아이템 슬롯 제대로 동기화 되는지 확인 3. 아이템 쿨타임 렌더링 제대로 되는지 확인 4. tagMark 제대로 되는지 확인 5. 플레이어&플레이어 충돌 시 tagMark 잘 변경되는지 확인 6. 점수 동기화 잘 되는지 확인 7. 마지막 랭킹 구현했는지 확인  * 버그 수정사항 (낮 회의때 발견한 버그 밤 리모트 테스트까지 수정하기)  1. 이동속도 감소 상태일 때 이동속도 증가 아이템 쓰지 못하도록 수정 🡪 O 2. 쉴드 아이템을 사용해도 디버프가 막아지지 않음 🡪 O 3. 디버프 상태일 때 디버프 해제 아이템을 사용해도 해제되지 않음 🡪 O 4. Blind 아이템이 가끔 해제되지 않음 🡪 O 5. 플레이어가 걷는 도중 가끔 애니메이션이 IDLE 상태로 걸음 🡪 O 6. 디버프 상태면 디버프 해제 아이템을 제외한 버프 아이템 사용 못하도록 🡪 O 7. JUMP 후 IDLE 애니메이션만 나옴 8. 스턴 걸린 후 애니메이션 이상할 때가 있음 9. (버그X, 추가 구현사항) 아이템 관련 치트키 만들기 – 모든 아이템 reset키, 1번 슬롯에 원하는 아이템 생성, 현재 적용된 디버프 모두 해제  * 밤 리모트 테스트 후 발견한 버그  1. 스턴일때 알약 사용이 안됨 🡪 O 2. 스피드 다운 상태일 때 스피드업 상태로 잘 넘어가도록(아이템 사용시) 🡪 O 3. 아이템 생성 위치 랜덤하게 섞기 🡪 O   **4. 27) 교수님 면담**   * 면담 전 리모트 테스트  1. 쉴드 상태인데 스턴 아이템이 적용됨 2. 디버프 상태일 때 디버프 해제 아이템 쓰면 플레이어 축과 속도가 이상해짐  * 현재까지 진행상황 피드백  1. tagMark가 삐딱한 상태로 회전함 2. 애니메이션 발걸음 ?? 달리면 발이 빨라짐 ?? 3. 게임 끝나고 다시 시작 만들면 좋음 4. 플레이어끼리 충돌체크   **4. 29) 정기 회의(18주차)**  **[1] 김우찬 (서버)**  **[2] 박소영 (클라이언트)**  **[3] 고은비 (클라이언트)** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 김우찬 (서버)**  **[2] 박소영 (클라이언트)**  **[3] 고은비 (클라이언트)** | | |
| 문제점 | **[0] 김우찬 (서버)**  **[1] 박소영 (클라이언트)**  **[2] 고은비 (클라이언트)** | | |