|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ Catch Bear (캐치 베어) ]** | | | |
| 19 주 | 2022. 5. 1 ~ 2022. 5. 7 | 작성자 | 박소영 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **5. 2) 진행상황 점검 및 리모트 테스트**   * 수정사항  1. 이동속도 감소 애니메이션 재생속도 조금 더 빠르게 수정 2. 종료 때 마우스 충돌 켜두기 3. 울타리&플레이어 충돌처리 4. 플레이어&나무/바위 충돌 이상함 5. 플레이어&플레이어 가끔씩 충돌 안됨 6. 점프/공격 애니메이션 재생 후 가끔 IDLE 애니메이션만 재생됨 7. 플레이어 바운딩박스 크기 키우기   **5. 4) E320 데모 시연 테스트**  E320에 있는 시연 컴퓨터에서 우리 게임 접속이 잘 안됐다.  금요일(5/5)일까지 수정해서 다시 테스트하기로 했다.  **5. 5) 데모 시연 연습**   * 데모 시연 순서  1. 은비: 발표 / 우찬: 술래 역할 / 소영: 디버프 아이템 사용 2. 술래 구분, 점수 획득 설명 3. 은비: 맵 한바퀴 돌면서 조작법 설명 4. 술래&플레이어 충돌 시 술래 바뀌는 것 보여줌 5. 맵 안의 오브젝트들과 충돌 보여줌 6. 아이템 생성 설명 7. 버프 아이템 설명(SpeedUp, Teleport, Shield, DebuffOff) 8. 디버프 아이템 설명(Stun, SpeedDown, Blind) 9. 마무리   **5. 6) 정기 회의(19주차) 및 E320 데모 시연 테스트**  **[1] 김우찬 (서버)**  **[2] 박소영 (클라이언트)**  **1. 아이템 버그 수정**  팀원들과 리모트 테스트를 자주 하면서 버그를 찾아냈다. 다행히 이번주에는 큰 버그는 없었고, 자잘자잘한 버그들만 나와서 금방 고쳤다.  **2. 다시하기 기능**  다시하기 기능을 만드는데 씬 안에 생성되어 있는 아이템들을 삭제하는 부분에서 터지는 오류를 아직 해결하지 못했다. 혹시 애매하게 만들어서 발표날 문제가 되면 안되니, 일단 중간발표때는 시간을 30초 늘리는 치트키로 대신하기로 했다.  **3. 중간발표 준비**  은비가 쓴 데모 시연 대본에 맞춰서 팀원들과 역할을 나누어 연습했다. 나는 은비의 아이템 설명에 맞춰서 디버프 아이템을 쓰면 된다. 데모 시연 때 실수하지 않도록 대본을 숙지하는 중이다.  **[3] 고은비 (클라이언트)** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  5. 9) 중간발표  5. 13) 정기 회의 (20주차)  **[1] 김우찬 (서버)**  **[2] 박소영 (클라이언트)**   1. 중간발표 2. 최종 데모 시연 전까지 할 일 정리 3. 다시하기 기능 완료 4. 그림자 작업 다시 시작   **[3] 고은비 (클라이언트)** | | |
| 문제점 | **[0] 김우찬 (서버)**  **[1] 박소영 (클라이언트)**  이번주는 큰 문제점은 없었다. 다음주 발표를 실수 없이 끝낼 수 있도록 팀원들과 얘기도 많이 하고, 연습도 많이 해서 가야겠다.  **[2] 고은비 (클라이언트)** | | |