|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ Catch Bear (캐치 베어) ]** | | | |
| 20 주 | 2022. 5. 8 ~ 2022. 5. 14 | 작성자 | 박소영 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **5. 9) 중간발표**  **5. 12) 정기 회의(20주차)**  **[ 중간발표 이후 일정 (7월 2주차까지 완성 계획) ]**   * 공통  1. 사운드 추가: 배경음, 효과음  * **김우찬 (서버)**  1. 깜빡임 버그 해결: 플레이어 이동 시 깜빡이는 문제 해결 2. 충돌 수정: 오브젝트와 충돌 시 자연스럽게 비껴갈 수 있도록 3. 로그인&대기실 통신 구현   클라이언트에서 씬, UI 구현이 완성되면 서버 구현   * **박소영 (클라이언트)**  1. 그림자 2. 아이템 이펙트 3. 다시하기 기능  * **고은비 (클라이언트)**  1. 폰트 추가(시작 화면 IP) 2. 로그인&대기실 UI 3. 플레이어 사운드 4. 맵에 흩날리는 나뭇잎 파티클 | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  5. 19) 정기 회의 (21주차)  **[1] 김우찬 (서버)**   1. 데드레커닝에 대해서 알아보기, 적용할 수 있다면 적용 2. 멀티플레이 접속 시 캐릭터가 깜빡이는 원인 찾기   **[2] 박소영 (클라이언트)**   1. 그림자 작업 다시 시작   그림자 되던 때의 프로젝트와 지금 프로젝트 비교부터 해보기  **[3] 고은비 (클라이언트)**   1. 폰트 렌더링하는 방법 알아보기   가능하면 추가해서 렌더링만 해보기 | | |
| 문제점 | **[0] 김우찬 (서버)**  끊김 없는 멀티플레이 이동을 위해서 열심히 해야 할 것 같다.  **[1] 박소영 (클라이언트)**  이번주는 중간발표 이후로 미뤄왔던 다른 과목들에 집중했다. 중간발표를 무사히 마쳤다고 느슨해지지 말고 두달동안 게임을 더 보완해서 최종 데모까지 무사히 마쳐야겠다.  **[2] 고은비 (클라이언트)**  중간발표가 끝난 후 졸업작품을 많이 쉬었다. 만족스러운 졸업작품을 만들 수 있도록 남은 시간도 후회하지 않게 해야겠다. | | |