|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 17주차 | **기간** | 2022.4.20~ 2022.4.27 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 초기 캐릭터 방향 동기화, 캐릭터 색깔 동기화, 움직임 동기화 오류 해결, 불 이펙트 제작 | | | | |

-플레이어의 방향을 동기화시켜서 모든 플레이어가 모닥불중심을 보도록 구현

-플레이어 캐릭터의 색깔을 지정해주는 함수를 사용하여 캐릭터의 색깔을 동기화하여 플레이어들이 색깔로 어느 플레이어인 지 구별할 수 있도록 제작

-플레이어가 멈춰있을 때 다른 플레이어의 화면에는 그 플레이어가 움직이는 문제를 수정했다.

-후디니로 불 이펙트를 제작하여 언리얼에 익스포트하였다.

텍스트, 모니터, 스크린샷, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

-레벨시퀀스를 두개 생성해서 딜레이를 줘서 불이펙트가 소멸되지 않도록 이펙트가 번갈아가면서 실행된다.

텍스트, 실내, 벽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 18주차 | **다음기간** | 2022.4.27 ~ 2022.5.4 |
| **다음주 할일** | 모든 플레이어가 동시에 스폰되도록 구현, 아이템 동기화, 눈더미 동기화, 최종데모 만들기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |