|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 16주차 | **기간** | 2022.4.13~ 2022.4.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 이동 동기화, 눈덩이 동기화, hp 동기화, 모닥불 기능 구현 및 동기화, 동물 변신, 눈사람 변신 동기화, | | | | |

<상세 수행내용>

클라이언트 캐릭터정보를 담을 클래스를 만든 후 이를 map컨테이너로 관리하도록 함

매 tick 마다 캐릭터 정보가 담긴 map에 새로운 데이터가 생길 시 데이터를 기반으로 map위에 플레이어를 생성시킴

매 tick 마다 캐릭터 정보가 담긴 map에 좌표값이 업데이트 된다면 해당 플레이어의 캐릭터를 이동시킴

공격 시 던진 플레이어의 카메라 좌표 값을 공유하여 모든 플레이어가 해당 위치에 눈덩이를 생성한 후 카메라가 바라보던 방향으로 발사시킨다.

모든 Hp의 증가 감소를 서버가 관리하도록함

- 모닥불 내부 플레이어들의 hp을 매 초마다 10씩 증가 시켜 클라에게 전송함

- 모닥불 외부 플레이어들의 hp을 매 초마다 10씩 증가 시켜 클라에게 전송함

- 최소 hp가 된 플레이어를 눈사람화 시키는 데이터를 전송함

- 플레이어가 눈덩이의 충돌하였을 때 hp을 10을 감소시켜 전송함

눈사람이 살아있는 플레이어를 잡았을 때 해당 눈사람을 동물화 시킨 후

잡힌 플레이어를 눈사람 화 시킴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 17주차 | **다음기간** | 2022.4.20 ~ 2022.4.26 |
| **다음주 할일** | 아이템 사용 동기화, 게임 플레이 시작과 종료 로직 작성, 서버 최적화 작업, DB 작업 시작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |