|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 30주차 | **기간** | 2022.7.19~ 2022.7.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 아이스볼과 얼음 무더기 동기화 및 발사 좌표 동기화, 플레이어 상태 별 인원 동기화, 제트스키 얼음 무더기 맵 배치 | | | | |

<상세 수행내용>

아이스볼 생성 및 발사를 동기화 하였고 아이스 볼을 파밍할 수 있는 얼음 무더기를 동기화 하였다. 또 눈덩이 충돌 좌표와 얼음 방벽이 동일한 위치에 생성될 수 있도록 발사 시 모든 플레이어 들이 발사 시 총알 좌표를 공유하도록 하였다.

생존인원을 표시하는 UI 개발을 위해 서버에서 먼저 게임 시작 시 참가 플레이어의 수를 공유하고 플레이어 상태가 변경될 때 마다 상태별로 플레이어의 수를 계산해 공유하도록 하였다.

제트스키와 얼음 무더기가 배치하여 맵을 새로 만들었다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 31주차 | **다음기간** | 2022.7.27 ~ 2022.8.2 |
| **다음주 할일** | 보급 상자 동기화, 토네이도들 배치 및 릴리즈 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |