|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2016184027 원휘재**  **2016184036 진재혁**  **2016180040 주형탁** | **팀명** | Veles |
| **주차** |  | **기간** | **2021.07.12~2021.07.25** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **원휘재 서버 게임씬 작업** * **주형탁**   **애니메이션 블렌딩 버그 수정**   * **진재혁** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* + **원휘재**  
    기존 클라이언트에서 처리되던 상호작용 오브젝트 서버에서 처리하도록 변경  
    아이템 처리를 위해 상자오브젝트와 아이템관련 처리를 서버로 변경  
    문 애니메이션 재생안되던 버그 해결  
    아이템 획득 시 플레이어들의 아이템을 서버에서 관리하도록 변경  
    서버에서 아이템 효과 처리 완료  
    몬스터 시야와 공격범위를 추가해 시야 내에 들어가면 공격하도록 상태머신 변경  
    원거리 공격 몬스터 추가  
    플레이어 사망시 부활안하던 버그 수정( 플레이어 사망시 부활전 체력이 차는버그 有)
  + **진재혁**
  + **주형탁**

문 애니메이션 역재생 버그 해결

몬스터 플레이어 애니메이션 재생 버그 해결

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 주형탁: 맵 오브젝트 및 기믹 추가 미흡 | **해결 방안** | 주형탁: 작업을 더 빠르게 해서 일정을 맞춰야 함 |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** | **2021.07.26~2021.08.01** |
| **다음주 할 일** | 원휘재: 액티브 아이템  주형탁: 맵 오브젝트 및 기믹 추가, 맵 수정 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |