|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **7주차** | 주차 | **기간** | 2021.4.12~ 2021.4.19 | **지도교수**  **장 지 웅** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 우리가 데모때 보여줄 수 있는 것들을 전부 보여주기 위한 작업을 하자 | | | | |

<상세 수행내용>

현재 진행중인 프로젝트의 코드가 너무나 가독성이 않좋아서 프로젝트를 새로만들어 이주를 시작하였다.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2주동안 해야할 작업 리스트 \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

애니메이션 추가 및 보여줄 수 있는 방법 찾기( 플레이어 모델의 모든 모션, 관중의 환호 모션 )

-> 하루이틀이면 전부 모델에 넣어주고 보여주는 방법을 모색하는 시간 충분하다.

충돌처리를 보여줄 수 있는 방법 찾기 ( = 타격했을 때의 상대방 오브젝트의 (피격)모션과 애니메이션을 한번만 보여주는 작업이 필요함 )

-> 서버가 충돌처리(피격 타격)를 좀더 정교하게 할수 있도록 만들고, 클라이언트는 애니메이션을 한번만 실행하는(키를 누르는동안이 아닌) 작업을 해야함

-> 서버는 3~4일정도 걸릴것으로 예상하고

-> 클라이언트는 현재 애니메이션을 실행하는 부분에서 애니메이션을 동작하는 새로운 함수를 만들어야함

-> 빠르게 해결하면 하루이틀이면 충분하다고 생각하고 더뎌진다면 3일 이상도 걸릴수 있다고 생각함

조명을 좀더 화려하게 보여줄 수 있는 방법( 스포트라이트가 움직이면서 경기장을 비추거나 플레이어를 비추는 형식으로 )

-> 조명이 바라보는 방향을 매 프레임마다 조정해주고 색도 여러가지 색으로 바꾼다면 하루이틀이면 끝날수 있다고 생각함

서버와 클라이언트를 분리실행 할수 있는 방법 모색( 한 컴퓨터로 서버와 클라이언트를 만들지 않고 여러개의 컴퓨터를 이용해 클라이언트가 접속하는 방식 )

-> 하루면 적용이 가능할 것으로 예상한다.

※ 서버를 분리 실행했을 때 프레임이 떨어지지는 않는가를 확인해봐야할 것같다. ( )

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 데모를 보여주기위한 작업 리스트 \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

타격감을 보여주기위해 무엇을 해야하는가. ( = 카메라 오프셋 조정과 파티클이나 UI로 피격판정 타격판정을 보여준다. )

애니메이션을 보여주기위해 무엇을 해야하는가 ( = 모든 애니메이션을 보여줄수 있도록 비정상적인 방법이지만 tempKey를 만들어 보여준다. )

서버와 클라이언트 연동하고있다는 것을 보여주려면 무엇을 해야하는가 ( = 데모시연때 컴퓨터를 서버용과 클라이언트 용으로 3대를 이용하여 보여드린다. )

교수님께 피드백을 받으면서 충격을 많이 먹었다. 우리가 한것이 없구나 또는 보여지는게 없구나라는 생각이 많이 들게 되어서 우리가 보여줄 수 있는 것들과 보여줘야할 것들의 리스트를 뽑았다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 20.. ~ 20.. |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |