**<상세 수행내용>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184019 유 재용 | **팀명** | Fancy Planet |
| **주차** | 16주차 | **기간** | 2018.4.23 ~ 2017.4.29 | **지도교수** | 이 형구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. 클라이언트와 연동 2. 캐릭터 리소스 탐색 | | | | |

-각 클라이언트끼리 통신

다른 클라이언트의 **좌표 행렬값 통신** 가능 -> **눌렀을 때 한 번, 뗄 때 한 번 전송**

**지금 이동에 따른 좌표 행렬을 계산하는 식에 시간을 사용해 보간할 예정**.

-대기방 -> 게임시작 씬 전환에 따른 처리

네 명의 레디 신호를 받으면 **게임 시작을 명령하는 패킷 전달 처리 완료**

씬 전환에 따른 **플레이어들 맵의 랜덤 위치로 세팅 필요**

https://youtu.be/7YazK69JaOQ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결방안** |  |
| **다음주차** | 17주차 | **다음기간** | 2018.4.30 ~ 2017.5.06 |
| **다음주 할 일** | 1. 이동 패킷 사이 보간작업 2. 인게임 씬으로 전환에 따른 캐릭터 및 객체 세팅 3. 클라이언트와 서버 연동(계속) 4. 리소스(모델) 탐색 – 유니티 앱스토어.(계속) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |