**<상세 수행내용>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184019 유 재용 | **팀명** | Fancy Planet |
| **주차** | 17주차 | **기간** | 2018.4.30 ~ 2019.5.06 | **지도교수** | 이 형구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. 클라이언트와 연동  * 시간에 따른 패킷 전송, 애니메이션 동기화 | | | | |

-클라이언트 통신

매 프레임이 아닌 초당 30번의 패킷 전송 -> 데드레커닝 구현 진행 중(중간 발표 전 완료예정)

캐릭터 이동 방향에 따른 다른 애니메이션의 클라이언트간 동기화

실제 게임 중의 전투간 전송할 패킷 구조체 정의 (게임 결과(승패), 캐릭터 사망 등)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결방안** |  |
| **다음주차** | 18주차 | **다음기간** | 2018.5.07 ~ 2018.5.13 |
| **다음주 할 일** | 1. 데드레커닝 완료 2. 무기 객체(총알) 이동 및 충돌 처리 3. 게임 진행 간 패킷 전송 처리(피격, 죽음, 게임결과) 4. 중간 발표자료 준비 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |