ㅁ

**<상세 수행내용>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184019 유 재용 | **팀명** | Fancy Planet |
| **주차** | 26주차 | **기간** | 2018.7.01 ~ 2019.7.07 | **지도교수** | 이 형구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. 피직스 내 캐릭터 회전 연산 2. 클라이언트 접속 시 서버에서 오브젝트 정보 전달 | | | | |

- 서버에서 클라이언트의 마우스 회전에 따른 플레이어 회전 연산

- 동적 객체(물리 영향을 받는)의 정보를 서버에서 가지고 있고 충돌이나 중력 변화에 따른 좌표연산을 함 -> 클라이언트에 연산된 오브젝트들 좌표값 전달까지 완료. 오브젝트 랜더는 진행중.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결방안** |  |
| **다음주차** | 26주차 | **다음기간** | 2018.7.08 ~ 2018.7.14 |
| **다음주 할 일** | 1. 클라이언트에 서버에서 전달받은 정보를 토대로 오브젝트 랜더. 2. 클라이언트간 동기화 작업. 3. 캐릭터(원시종족) 개발(계속) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |