ㅁ

**<상세 수행내용>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184019 유 재용 | **팀명** | Fancy Planet |
| **주차** | 27주차 | **기간** | 2018.7.08 ~ 2019.7.14 | **지도교수** | 이 형구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. 서버 패킷을 토대로 클라이언트에 오브젝트 랜더. 2. 클라이언트간 동기화 | | | | |

-서버에서 받은 패킷(동적 오브젝트들의 좌표정보)로 오브젝트 랜더 성공.

-각각의 클라이언트 플레이어의 위치 동기화 성공.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 과도한 오브젝트 정보 통신 | **해결방안** | 보간, 오브젝트 컬링 |
| **다음주차** | 28주차 | **다음기간** | 2018.7.15 ~ 2018.7.21 |
| **다음주 할 일** | 1. 오브젝트 정보 패킷 통신 빈도 축소. 2. 클라이언트간 동기화 작업 마무리. 3. 캐릭터(원시종족) 개발(계속). | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |