**<상세 수행내용>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184019 유 재용 | **팀명** | Fancy Planet |
| **주차** | 28주차 | **기간** | 2018.7.15 ~ 2019.7.21 | **지도교수** | 이 형구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. 서버 내 피직스 엔진을 통한 레이(피킹)을 통한 피격 처리. 2. 동적 오브젝트 동기화 3. 점령지 구현 | | | | |

* 피직스 엔진 내 레이를 사용한 플레이어의 공격처리.
* 플레이어들이 공격을 함에 따른 부가적인 후처리(공격 속도 조정, HP 감소, 캐릭터 사망처리)
* 게임 모드인 점령전을 위한 점령지와 플레이어 간의 상호작용에 따른 후처리 구현

1. 서버에서 클라이언트로 점령지의 정보 전달(위치, 이름, 점령상태(Neutral,Blue,RedTeam))
2. 플레이어가 점령지에 접촉해 있는 시간에 비례한 점령도 증가 처리.
3. 점령도가 100%가 되면 점령지의 점령상태를 변환.

* 동적 오브젝트 동기화 미흡

아직도 오브젝트에 대한 서버 -> 클라이언트 통신 부하가 부담되는 상황.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 과도한 오브젝트 정보 통신 | **해결방안** | 보간, 오브젝트 컬링 |
| **다음주차** | 29주차 | **다음기간** | 2018.7.22 ~ 2018.7.28 |
| **다음주 할 일** | 1. 오브젝트 정보 패킷 통신 빈도 축소. 2. 캐릭터(원시종족) 개발(계속). 3. 점령전 게임 프로세스 개발 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |