**<상세 수행내용>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184019 유 재용 | **팀명** | Fancy Planet |
| **주차** | 29주차 | **기간** | 2018.7.22 ~ 2019.7.28 | **지도교수** | 이 형구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. 게임의 승,패를 나누기 위한 로직 코드로 정립. 2. 게임 프로세스에 따른 씬 전환(방->인게임->결과창->방)패킷구현. 3. 씬 마다 특정한 예외처리 구현(ex, 로비 씬과 게임 씬에서 사용하는 키가 다름) | | | | |

- 게임 승, 패를 나누기 위한 몇가지 조건 구현.

1. 게임 내의 3개의 점령지가 모두 한 팀에 의해 점령되면 남은 게임 시간에 상관없이 승리.

2. 게임 시간 종료시엔 점령지를 많이 점령한 팀이 승리.

3. 게임 시간 종료에도 불구하고 점령지의 수가 같다면, 킬 스코어를 비교해서 승패를 가름.

- 게임 씬 전환 패킷 구현 및 특정 시기 마다 전환 패킷 전송

1. 방에 있는 모든 유저가 레디 상태일 시(2명 이상)->인게임으로 씬 전환

1. 게임 종료 시(한 팀이 모든 점령지를 점령하거나 게임 시간이 종료되었을 때)-> 게임 결과 화면으로 씬 전환
2. 게임결과화면을 일정 시간 출력한 후 다시 로비(ROOM) 씬으로 전환.

Youtube : https://youtu.be/G\_rOs0CrhF4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 한 번의 게임이 끝난 후의 데이터 초기화 미완성 | **해결방안** |  |
| **다음주차** | 29주차 | **다음기간** | 2018.7.29 ~ 2018.8.05 |
| **다음주 할 일** | 1. 한 번의 게임 프로세스가 종료 후 다음 게임을 위한 데이터 초기화 작업. 2. 게임 UI에 서버에서 관리하는 게임 데이터 연동(게임 시간, 킬 스코어 등) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |