

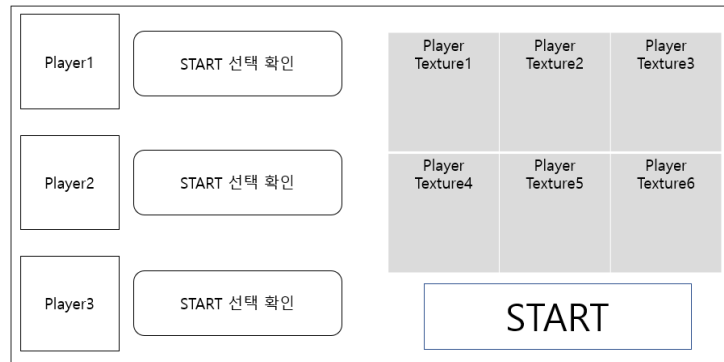
[Catch Bear (캐치 베어)]			
28 주	2022. 7. 3 ~ 2022. 7. 9	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동</p> <p>7. 9) 정기 회의(28주차)</p> <ul style="list-style-type: none"> 로비썬에 띄울 6개의 캐릭터 아이콘 정함 로비썬의 전체적인 구상과 구현내용 의논 <ol style="list-style-type: none"> 은비: 이번주에 구현한 로비썬, 씬전환, 캐릭터 선택과 관련된 클래스 설명 은비&우찬: 서로 구현할 부분에 대해 알아야 할 내용 공유, 각자 구현할 부분 정함 졸업작품 판넬 ppt에 들어갈 내용 정함 다음주 할 일 공유 <ol style="list-style-type: none"> 김우찬(서버): 쉴드, 스톤, 대기실, 로비에 접속한 플레이어 알 수 있는 함수 박소영(클라): 그림자(현재 프로젝트에서) 수정, 쉴드 자연스럽게 보완 고은비(클라): 로비썬 마무리(다른 플레이어 접속 확인하면 텍스처 띄우기, 플레이어가 선택한 텍스처로 UI 바뀌게 하기) 		
	<p>[1] 김우찬 (서버)</p> <p>메인 프로젝트에 병합을 하고 생기는 버그들을 해결함.</p> <p>플레이어가 모두 접속하지 않았는데 먼저 들어온 플레이어 먼저 Stage 씬으로 이동하는 버그가 생김. Scene 클래스에서 로그인한 플레이어를 저장하는 함수의 로직을 바꿔서 해결함.</p> <p>또한 플레이 중 스톤 패킷을 보낼 때 접속하지 않은 플레이어로 접근하는 경우가 있어서 예외처리 코드를 넣어서 해결하였다.</p> <p>스톤을 걸었을 때 다른 플레이어도 스톤에 걸린 텍스처로 변경됨. 하지만 원래 텍스처로 돌아오지 않는 것을 확인했고, 원인도 찾음.</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <p>1. 아이템 이펙트 - SHIELD (90%)</p> <p>쉴드 아이템 사용중인 5초동안 파티클들이 플레이어 주변에서 생성되어 밑에서 위로 올라오는 쉴드 이펙트를 구현하였다. 아직 어떤 에셋을 쓸지 정하지 못하여서 일단 아이템 메쉬를 이용해 구현했다. 기본적인 동작은 모두 구현된 상태이고, 다음주에는 추가적으로 변수들에 랜덤값을 주어서 더 자연스럽게 보완할 예정이다.</p>		

2. 그림자 (40%)

최신 프로젝트에서는 Scene::Render_Shadow() 함수 주석을 풀면 오류가 나는데, 이 오류를 아직 해결하지 못해서 조금 예전 프로젝트에서 그림자 작업을 해봤는데, 그림자 띄우는 것까지 성공하였다. 이 프로젝트를 기반으로 현재 프로젝트의 오류를 해결하고 그림자를 띄울 예정이다.

[3] 고은비 (클라이언트)

1. 로비신 UI 제작 (30%)



- Player Texture를 마우스로 클릭하여 원하는 플레이어 타입 선택 가능
- 3명의 플레이어가 모두 START 버튼을 누르면 스테이지로 신 전환
- START 선택 확인 버튼으로 플레이어들이 START 버튼을 눌렀는지 확인 가능
- Playern 버튼으로 서로 선택한 플레이어 타입 확인 가능

로비신 UI를 구상하였지만 제작은 완료하지 못했다. 플레이어들의 아이콘과 간단한 버튼들의 제작을 친구에게 부탁하였고, 다음주 수요일쯤에 로비신 UI가 완성될 것 같다. UI 완성에 이어서 구현도 마무리할 계획이다.

2. LoginScene-> LobbyScene-> StageScene 신 전환 구현 (100%)

LobbyScene 클래스를 추가해서 신 전환을 구현하였다. 다른 플레이어들과의 서버 연동은 다음주에 완료될 예정이다.

3. 로비신에서 마우스로 캐릭터 선택할 수 있게 하기 (100%)

로비신에서 마우스로 캐릭터를 선택하는 기능을 구현하였다.(Player Texture 버튼이 완성되지 않았으므로 일단 test용 이미지를 로비신에 배치해 활용하였다.) 스테이지로 신 전환이 일어날 때 로비신에서 선택한 캐릭터로 렌더링되도록 하였다.

다음주 할 일	<p>[0] 공동 7. 16 정기 회의 (29주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 스팀, 쉴드 파티클 다른 플레이어들에게 보이게 수정 ② 로비썬 들어온 플레이어 아이디 다른 클라이언트에서 확인할 수 있도록 하기 ③ 로비에서 캐릭터를 선택할 때 서버 로직 완성 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 쉴드 이펙트 자연스럽게 보완 ② 최신 프로젝트 그림자 수정 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 다른 플레이어 접속 확인하면 텍스처 띄우기 ② 플레이어가 선택한 텍스처로 UI 바뀌게 하기 ③ (시간 된다면) 한글 입력도 가능하게 하기
문제점	<p>[0] 김우찬(서버) 현장실습이 생각보다 바빠서 평일에 작업을 하지 못했다. 다음주 부터는 졸업작품에 더 신경을 써야할 것 같다.</p>