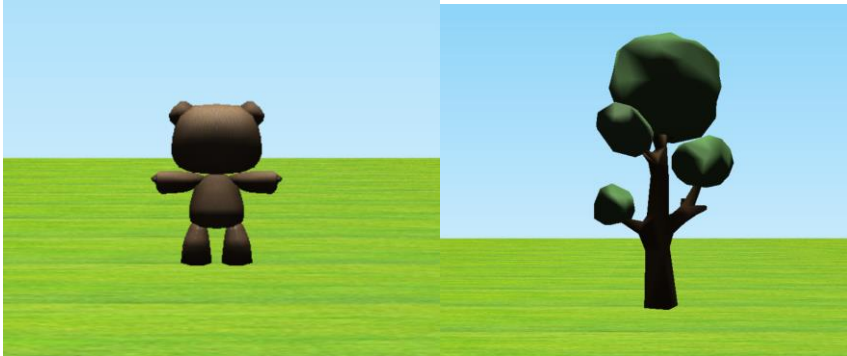


[Catch Bear (캐치 베어)]			
12 주	2022. 3. 13 ~ 2022. 3. 19	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동 3. 18) 정기 회의 (12주차) – 오후 1시20분 2기숙사 2층</p> <p>- 12주차에 각자 한 일 공유 김우찬: 서버에서 static오브젝트들 위치를 알아야 하기 때문에 불러오는 것을 서버로 할지 Engine에서 할지 고민함. 다음주 월요일까지 충돌 처리 매끄럽게 하고 오브젝트 몇 개 불러와서 테스트해 볼 예정</p> <p>박소영: 카메라가 플레이어를 따라갈 때 비정상적으로 따라가는 오류를 수정함. 다음주에는 카메라 회전까지 마무리하여 카메라 작업을 완료하는 것이 목표. 카메라 작업이 모두 완료되면 아이템 작업을 시작할 예정.</p> <p>고은비: StaticMesh와 플레이어 모델 렌더링하는 것을 구현함. 다음주까지 플레이어 애니메이션 구현을 완료하고 남은 3월 안에 플레이어 상태 구현을 완료하는 것을 목표로 구현중. 4월에는 우찬이 오빠가 준 바이너리 파일을 기반으로 맵 오브젝트들을 렌더링한 후 게임 로직 구현을 시작할 계획.</p> <p>- 13주차에 할 일 공유 아래 다음주 할 일에 서술</p>		
	<p>[1] 김우찬 (서버) 주간목표 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인게임 안에서의 Static 오브젝트와의 충돌 검사 (이동 불가) (100%) - 인게임 안에서 Item오브젝트와의 충돌 (아이템 획득 및 버프 효과 패킷) - 인게임 안에서 Player끼리의 충돌 (술래 넘겨주기) <p>클라이언트에 서버 붙이고, 각종 버그들 해결함 임의의 오브젝트(Static오브젝트 역할)을 만들고, 플레이어를 만들어서 충돌하면 이동 불가하게 만듦. 플레이어 이동을 클라이언트에서 제어하는 것이 아니라 서버에서 오브젝트와 AABB 충돌 검사하여 충돌한다면 MOVE패킷을 보내지 않고, 충돌하지 않는다면 보내는 방식으로 변경함. 충돌한다면 플레이어 오브젝트가 이동한 방향 반대로 밀리도록 구현했는데 버벅거리</p>		

	<p>고 오브젝트 뚫는 버그가 생김.</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트) 주간목표 및 진척도</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 카메라 고정 (100%) 2. 아이템 작업 시작 (0%) <p>저번주 카메라를 플레이어에 고정하는 작업은 했지만, 플레이어가 툭툭 끊기듯이 렌더링되는 문제점이 있었다. 원래 카메라의 업데이트 함수 안에서 현재 씬 안에 활성화되어 있는 플레이어를 받아와서 카메라의 좌표를 설정해주었는데, 이 부분이 문제인 것 같아 다른 방법으로 카메라의 좌표를 설정해주었다. 카메라 코드가 아니라 플레이어가 키 입력을 받고 위치를 변경하는 코드 바로 아래에서 현재 씬 안에 있는 카메라를 가져온 후, 플레이어의 위치에 오프셋을 더해준 만큼 카메라의 위치를 설정해 주니 오류가 해결되었다.</p> <p>[3] 고은비 (클라이언트) 주간목표 및 진척도</p> <ul style="list-style-type: none"> - 클라이언트 프레임워크에 Static Mesh 렌더링 완료 - 클라이언트 프레임워크에 플레이어 모델 추가해서 렌더링 (애니메이션X) <p>Static Mesh, 플레이어 렌더링:</p> <p>Fbx를 기반으로 한 바이너리 파일을 읽어와서 Static Mesh 렌더링하였다. 플레이어는 유니티에서 스크립트로 뽑은 바이너리 파일을 읽어와서 렌더링하였다. 현재 플레이어의 애니메이션 정보까지 다 읽어와서 변수들에 저장해두었다. 지금 애니메이션 정보들을 셰이더에 넘기는 부분을 작업하고 있다.</p> <div data-bbox="336 1424 1187 1778">  </div>
<p>다음주 할 일</p>	<p>[0] 공동</p> <p>3. 24) 정기 회의 (13주차)</p>

	<p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - main브랜치에 있는 실제 게임에도 서버 붙이기 - 충돌 버그 해결하기 - static오브젝트 정보는 Server에서 불러오기, 혹은 Server로 오브젝트 위치 정보 넘겨줄 수 있는 방법 생각 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 왼쪽, 오른쪽 키보드 입력했을 시 카메라 좌우로 회전 - 아이템 작업 시작!! <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어 애니메이션 렌더링 - (가능하다면) 키 입력에 따라 다른 애니메이션 재생
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버)</p> <p>클라이언트 프레임워크 구조가 익숙하지 않다 보니 내가 만든 서버 프레임워크 붙일 때 생각해야 할 점이 많았다. 하지만 오래 헤멘 만큼 클라이언트 프레임워크에 익숙해졌다.</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트)</p> <p>처음 계획을 세울 땐 카메라가 간단하게 끝날 줄 알았다.. 그런데 카메라를 고정하는 부분에서도 문제가 생기고, 오류의 원인을 찾는 데도 오래 걸렸다. 다음주에는 카메라 회전까지 완료하여 카메라 작업을 끝내고 꼭 아이템 작업을 시작하고 싶다. 열심히 해야겠다.</p> <p>[2] 고은비 (클라이언트)</p> <p>애니메이션 데이터를 읽어와서 어떻게 관리하고 애니메이션을 구현하는 방법에 대해 교수님께서 제공해주신 프로젝트가 아닌 새로운 프로젝트에서 구현하려고 하니 시간이 생각보다 오래 걸렸다. 그래도 직접 구현하면서 공부가 많이 되는 것 같아서 좋았다. 다음주까지는 꼭 애니메이션을 렌더링해야겠다..!</p>