

[ Catch Bear (캐치 베어) ]			
26 주	2022. 6. 19 ~ 2022. 6. 25	작성자	박소영
이번주 한 일	<p><b>[0] 공동</b> 6. 24) 정기 회의 - 각자 진행상황 점검</p> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b> 기존의 로직은 로그인씬 -&gt; 인게임씬으로 바로 넘어가게 했지만 중간에 로비 씬을 만들었다. 서버에서도 로비씬을 만들어 gLobby안의 map컨테이너에 로비에 들어온 플레이어들을 관리하게 하였고, 후에 로비에서 어떤 작업을 해도 문제없이 할 수 있도록 함.</p> <p><b>[2] 박소영 (클라이언트)</b> 저번주까지 기말고사를 마치고 이번주에 다시 졸작에 집중하였다. 오랜만에 졸작 코드를 만지는거라 몇몇 강의도 다시 보고 코드도 살펴보고 다시 그림자 작업을 이어서 하는 중이다. 다음주까지 마무리 하는 것을 목표로 하고 있다.</p> <p><b>[3] 고은비 (클라이언트)</b>  <b>1. 배경음 추가(신전환에 따라 배경음 변경), 사운드 로드 방식 변경 (100%)</b>  로비씬의 배경음 뿐만 아니라 스테이지씬의 배경음도 추가하여 신전환이 될 때 배경음도 바뀌게 하였다. 원래 _findfirst(), _findnext()를 사용하여 사운드를 로드하려고 했지만 _findnext()에서 계속 오류가 나서 사운드 로드 방식을 변경하였다. Sound 폴더에 lists.txt에 현재 Sound 폴더 안에 있는 .mp3파일들의 이름을 적어서 코드에서는 lists.txt를 읽어들이어서 해당 사운드를 로드하도록 하였다.</p> <p><b>2. 플레이어 효과음 추가: WALK (100%)</b>  플레이어가 WALK 상태일 때 동작의 현재 프레임을 얻어와서 2프레임 마다 사운드가 나오게 하였다. 그랬더니 플레이어의 발이 지형에 닿을 때와 사운드가 나오는 시기가 비슷하게 맞춰졌다.</p> <p><b>3. 전역 파티클 메쉬 찾기, 하나만 렌더링 해보기 (100%)</b>  전역 파티클 메쉬를 찾았다. 위에 있는 메쉬를 색만 초록색으로 바꿔서 사용하기로 하였다. 나머지 구현은 27주차에 이어서 하기로 하였다.</p>		



다음주 할 일	<p><b>[0] 공동</b> 7. 1) 정기 회의 (27주차)</p> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b> ① 오브젝트 충돌 자연스럽게 수정 마무리</p> <p><b>[2] 박소영 (클라이언트)</b> ① 그림자 마무리</p> <p><b>[3] 고은비 (클라이언트)</b> ① 금요일 회의때 발견된 문제점 해결 : 로그인 씬에서 스테이지 씬으로 들어갔을 때 플레이어들의 텍스처가 동일함 ② 전역 파티클 구현 마무리</p>
------------	--