

[Catch Bear (캐치 베어)]			
19 주	2022. 5. 1 ~ 2022. 5. 7	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동</p> <p>5. 2) 진행상황 점검 및 리모트 테스트</p> <p>· 수정사항</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 이동속도 감소 애니메이션 재생속도 조금 더 빠르게 수정 ② 종료 때 마우스 충돌 커두기 ③ 울타리&플레이어 충돌처리 ④ 플레이어&나무/바위 충돌 이상함 ⑤ 플레이어&플레이어 가끔씩 충돌 안됨 ⑥ 점프/공격 애니메이션 재생 후 가끔 IDLE 애니메이션만 재생됨 ⑦ 플레이어 바운딩박스 크기 키우기 <p>5. 4) E320 데모 시연 테스트</p> <p>E320에 있는 시연 컴퓨터에서 우리 게임 접속이 잘 안됐다. 금요일(5/5)일까지 수정해서 다시 테스트하기로 했다.</p> <p>5. 5) 데모 시연 연습</p> <p>· 데모 시연 순서</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 은비: 발표 / 우찬: 술래 역할 / 소영: 디버프 아이템 사용 ② 술래 구분, 점수 획득 설명 ③ 은비: 맵 한바퀴 돌면서 조작법 설명 ④ 술래&플레이어 충돌 시 술래 바뀌는 것 보여줌 ⑤ 맵 안의 오브젝트들과 충돌 보여줌 ⑥ 아이템 생성 설명 ⑦ 버프 아이템 설명(SpeedUp, Teleport, Shield, DebuffOff) ⑧ 디버프 아이템 설명(Stun, SpeedDown, Blind) ⑨ 마무리 <p>5. 6) 정기 회의(19주차) 및 E320 데모 시연 테스트</p> <p>E320이 금요일에 수업이 4시 30분까지 있어서, E219에서 테스트 해봤는데 잘 안됐음, 4시 30분에 E320에서 다시 테스트 해봄(우찬), 잘 돌아가는 것 확인</p>		

[1] 김우찬 (서버)

주간목표 :

- 끊기는 문제와 가끔씩 플레이어 위치가 튕는 버그 최대한 줄이기 (100%)
- 테스트하면서 나오는 버그들 해결하기 (100%)
- 중간발표 대비 예상 질문 만들어서 발표 준비하기 (100%)

현재 우리 게임은 플레이어끼리 충돌할 때 충돌처리를 안 해놔서 뚫고 지나간다. 그래서 술래 넘겨줄 때도 어색한 점이 있었는데, 플레이어끼리도 충돌하면 이동하지 못하게 만들었다. 이 때 플레이어-플레이어 충돌과 플레이어-오브젝트 충돌에서 플레이어의 이동에 관여하는 부분이 겹쳐 둘 중의 하나만 충돌이 되는 사소한 버그가 있었는데 플레이어-오브젝트 충돌 검사하지 않을 때만 플레이어-플레이어 충돌 검사를 하도록 고쳐서 간단히 해결하였다.

세 명의 타이머 부분이 클라이언트 접속한 시점에 따라 DeltaTime 이 달라 차이가 나는 현상이 있었다. PLAYERINFO 패킷을 이용하여 1 초마다 마지막에 접속한 플레이어의 DeltaTime 을 전송해 주어서 그 시간을 기준으로 모든 플레이어의 타이머가 작동하도록 만들었다.

수요일날 빈 강의실에서 테스트를 해 보았는데 갑자기 서버 연결이 안 되던 문제가 생겼다. 알고 보니 서버를 사설 IP 인 학교 와이파이 환경에서 켜면 같은 와이파이 환경의 클라이언트는 접속이 되지만 이더넷 같은 다른 환경에서는 접속이 되지 않는 문제였다. AWS, 하마치 등 방법을 알아보다가 우선 중간발표때는 공인 IP 환경 (집에 있는 유선 LAN)에서 서버를 연결하고 원격 조종으로 집에 있는 노트북을 제어하기로 하였다. 테스트 결과 아무 문제 없이 접속이 잘 되었다.

가장 자주 보내는 MOVE패킷의 크기를 줄였다. 이전에는 MOVE패킷에 STATE구조체 까지 들어가서 패킷의 크기가 컸는데 STATE패킷으로 분리하여 사용하도록 하였다.

[2] 박소영 (클라이언트)

1. 아이템 버그 수정

팀원들과 리모트 테스트를 자주 하면서 버그를 찾아냈다. 다행히 이번주에는 큰 버그는 없었고, 자잘자잘한 버그들만 나와서 금방 고쳤다.

2. 다시하기 기능

다시하기 기능을 만드는데 썬 안에 생성되어 있는 아이템들을 삭제하는 부분에서 터지는 오류를 아직 해결하지 못했다. 혹시 애매하게 만들어서 발표날 문제가 되면 안 되니, 일단 중간발표때는 시간을 30초 늘리는 치트키로 대신하기로 했다.

3. 중간발표 준비

은비가 쓴 데모 시연 대본에 맞춰서 팀원들과 역할을 나누어 연습했다. 나는 은비의 아이템 설명에 맞춰서 디버프 아이템을 쓰면 된다. 데모 시연 때 실수하지 않도록 대본을 숙지하는 중이다.

	<p>[3] 고은비 (클라이언트) 주간목표 및 진척도</p> <p>1. 테스트해보며 버그 확인 및 수정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이동속도 감소 상태일 때 애니메이션 재생속도 좀 더 빠르게 하기(0.2 -> 0.5) - 울타리 객체 바운딩박스 알려주기 - 쉴드 아이템 제한시간 렌더링 수정 <p>2. 중간발표 준비 (중간발표 대본 작성, 데모 시연 어떻게 진행할지 의논)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ppt 발표, 데모시연 대본 작성 후 팀원들과 확인 <p>데모시연 순서: 조작법 말하기(동시에 돌아다니며 맵 보여주기), 애니메이션 동기화, 타이머, 점수 획득, 객체 충돌, 술래 넘기기</p> <p>아이템 생성 주기 버프 아이템 (이동속도 증가, 점멸) 유니크 아이템 (쉴드, 디버프 해제) 디버프 아이템 (이동속도 감소, 스톤, 블라인드)</p> <p>최종 랭킹 보여주면서 끝내기</p>
다음주 할 일	<p>[0] 공동 5. 9) 중간발표 5. 13) 정기 회의 (20주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 중간발표 결과에 따라 계획 세우기 (재발표 시 보완 및 수정, 통과 시 큰 계획을 바탕으로 자세한 계획 세우기) <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 중간발표 ② 최종 데모 시연 전까지 할 일 정리 ③ 다시하기 기능 완료 ④ 그림자 작업 다시 시작 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 중간발표 ② 중간발표 피드백으로 앞으로의 진행계획 세우기

문제점	<p>[0] 김우찬 (서버) 예상치도 못한 서버 문제 (사설IP문제, 갑자기 클라이언트 멈춤) 때문에 팀원들이 학교까지 모였는데 테스트를 못한 경우가 몇 번 있어 미안했던 일이 있었다. 하지만 이런 돌발상황들을 중간발표 전에 겪은 걸 다행이라고도 생각한다</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트) 이번주는 큰 문제점은 없었다. 우리 게임은 데모 시연때 서로 어떤 아이템을 쓰고, 누가 먼저 쓰는지가 중요하기 때문에 다음주 발표때 실수 없이 끝낼 수 있도록 발표 전에 팀원들과 얘기도 많이 하고, 연습도 많이 해서 가야겠다.</p> <p>[2] 고은비 (클라이언트) 중간발표 전까지 많이 테스트하면서 데모 시연도 어떤 순서로 할지 팀원들과 많이 의논하였다. 최종 발표때도 잘 할 수 있도록 연습해야겠다.</p>
-----	--