

[Catch Bear (캐치 베어)]			
9 주	2022. 2. 20 ~ 2022. 2. 26	작성자	김우찬
이번주 한 일	<p>[0] 공동 2. 25) 정기 모임 (9주차) – 학교 2기숙사 1층 오후 12시</p> <p>- 9주차에 각자 한 일 공유 김우찬: 로그인, 로비, 인게임 씬까지 패킷 통신 과정 구현, 간단한 서버 플로우차트 작성 박소영: 맵 지형과 스카이박스 수정. 카메라는 수정중 고은비: 다른 플레이어 에셋으로 애니메이션을 렌더링해봤지만 실패. 성주에게 도움을 받아서 애니메이션 렌더링 구현함.</p> <p>- 10주차에 할 일 공유 아래 다음주 할 일에 서술</p>		
	<p>[1] 김우찬 (서버) 주간목표 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인게임 오브젝트 위치 피드백 받은대로 변경 (100%) - unity에서 배치한 오브젝트 DirectX12 환경으로 불러오기 (50%) - 서버 프레임워크 복습 (100%) - 로그인, 로비, 인게임 씬 패킷 통신 구현 (100%) - 로비 씬에서의 채팅 구현 (100%) <p>진척도 : 80%정도 완료</p> <p>DummyClient와 서버가 연결되면 우선 우리 게임은 데이터베이스를 쓰지 않으니 그냥 닉네임만 클라이언트가 로그인 패킷으로 보내면 서버는 받아서 저장하고 PlayerID를 정해주어서 다시 보내주는 식으로 구현하였다. 또한 PlayerID를 받은 플레이어는 로비씬에서 캐릭터의 종류를 정하고, Ready를 한다면 (우선은 콘솔창에 "ready"라고 입력하면 준비되도록 함, 후에 UI를 클릭했을때로 변경할 예정) 각 플레이어의 준비 상태를 보고 모든 플레이어가 준비됐다고 서버가 판단하면 동시에 인게임 씬으로 이동하도록 구현함. 또한 로비 씬에서 클라이언트가 콘솔창에 채팅을 입력하면 로비 씬에 있는 모든 플레이어들에게 채팅 내용을 보내는 기능까지 구현함. 유니티에서 export한 fbx파일이 한곳에 뭉쳐지는 현상은 아직 고치지 못함. 이번주에는 불러온 맵 보여주고 싶었는데 다음주로 미뤄야 할 듯..</p> <p>BinaryHierarchicalModelExtract.cs파일을 이용해서 유니티에서 fbx파일을 뽑아서 불러</p>		

오는 방법으로 해 보는중.. 이것도 안되면 다른 방법을 찾아야 할듯함.

[2] 박소영 (클라이언트)

클라이언트 프레임워크를 기획한 게임에 맞게 다듬고 있다. 스카이박스과 지형을 게임 컨셉과 맞는 방향으로 수정하였다. 카메라 수정 작업을 하고 있다.

[3] 고은비 (클라이언트)

주간목표 및 진척도

- 새로운 플레이어 모델을 다운받아서 뼈들이 제대로 존재하는지 확인 (100%)
- 플레이어 모델 렌더링 (100%)
- 애니메이션 렌더링 (100%) IDLE, MOVE, JUMP, DASH, ATK1, DAMAGE, VICTORY
- 키 입력에 따라 애니메이션 변경 (100%)

새로운 플레이어 모델을 다운받아서 렌더링해보았다. 애니메이션을 적용하지 않으면 잘 렌더링됐지만 애니메이션만 적용하면 몸 왼쪽 부분의 뼈들이 모두 이상하게 렌더링되었다. (오른쪽 부분은 제대로 렌더링되었다.)

애니메이션 fbx를 추출할 때 커브노드의 데이터가 이상하게 추출돼서 이상하게 렌더링되는 것 같다. (몸의 오른쪽 부분은 애니메이션이 잘 렌더링되었기 때문)

문제를 해결할 방법을 찾지 못해서 다른 팀인 성주에게 어떤 방법으로 애니메이션을 구현했는지 물어보았고, 그 방법으로 애니메이션을 구현할 수 있었다. 성주는 fbx를 사용하지 않고 유니티에서 스크립트로 바로 데이터를 추출하였다고 했다. 그래서 유니티에서 데이터를 추출하는 스크립트에 관해 공부를 하였고, 추출한 데이터를 기반으로 애니메이션을 렌더링할 수 있었다. 7가지 애니메이션 렌더링을 확인하였다. 상태를 제대로 구현하지는 않고, 단순히 키를 입력할 때 마다 각각 다른 애니메이션을 렌더링하도록 하였다.



다음주 할 일	<p>[0] 공동 3. 3) 정기 모임(10주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3월 목표 정리 - 인게임에서의 상세한 서버-클라이언트 플로우차트 만들어서 흐름 파악 - 임의의 아이템 오브젝트와 충돌했을 경우 충돌 감지 구현 - fbx파일에서 불러온 오브젝트들 인게임에서 띄우기 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카메라 수정 완료 - 3월 목표 정리 - 아이템 작업 시작하기 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 키 입력에 따른 플레이어 상태 구현 (IDLE, MOVE, JUMP, DASH, ATK1) - 애니메이션 블렌딩 (어디에 어떻게 적용할건지 생각&구현)
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버) 유니티로 배치한 오브젝트들을 클라이언트로 불러오는게 잘 안돼서 시간도 많이 잡아먹고 제자리걸음중이라 답답하다.. 여기저기 물어봐서 빨리 답을 찾아야 할 것 같다.</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트) 기숙사 입주 준비로 시간을 많이 투자하지 못했다. 2월 마지막 주를 잘 마무리하고 3월달부터 본격적인 게임 코딩을 시작해야겠다.</p> <p>[2] 고은비 (클라이언트) 기본적인 플레이어 상태를 구현해서 소영이의 프레임워크에 추가할 수 있도록 클라이언트 프레임워크 공부도 필요할 것 같다. 플레이어를 구현하면서 애니메이션 블렌딩을 어떻게 구현할 지 많이 생각해봐야할 것 같다.</p>