

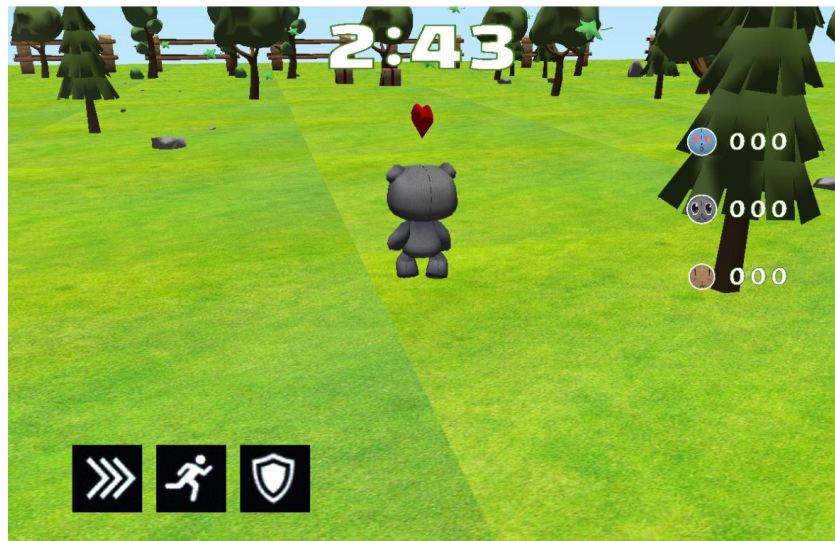
[Catch Bear (캐치 베어)]			
27 주	2022. 6. 26 ~ 2022. 7. 2	작성자	박소영
이번주 한 일	[0] 공동 6. 30) 정기 회의(27주차) · 로비씬 만들기로 함 다른 플레이어 접속하면 플레이어 창에 렌더링, 캐릭터 선택, 3명 모두 START 누르면 스테이지 씬으로 전환 · 다음주 주말에 대면으로 만나서 로비씬 구현 회의 · 다음주 할 일 공유 <ul style="list-style-type: none"> ① 김우찬(서버): 충돌 자연스럽게 하는 작업 마무리 ② 박소영(클라): 그림자 작업하면서 이펙트 작업 ③ 고은비(클라): 로비씬 이어서 구현 		
	[1] 김우찬 (서버) 원래는 맵 오브젝트와 충돌하면 이동 패킷을 보내지 않도록만 만들었다. 하지만 그렇게 하면 게임의 재미도 떨어지고 어색할 것 같아 다른 방법으로 수정하였다. 처음 계획은 플레이어가 바라보는 방향의 Ray 와 오브젝트의 충돌 여부를 검사하여 하도록 구현해 보았으나 실패하였다. 하지만 위 방법을 구현하던 중 미끄러짐 벡터에 대해 알게 되었다. 이것을 이용하여 플레이어가 장애물과 충돌했을 때 미끄러지듯이 극복하는 방법을 생각하게 되었고, 단순히 충돌 시 왼쪽, 오른쪽으로 이동하게 하여서 만들었더니 생각보다 자연스럽게 나왔다. 현재는 오브젝트 바운딩박스과 미끄러지는 속도를 가장 자연스럽게 보일 수 있는 수치를 찾는 중이다.		
	[2] 박소영 (클라이언트) 1. 아이템 이펙트 - STUN (90%) STUN 상태일때 3초간 플레이어에게 다른 텍스처를 매핑해서 스텐 상태인 것을 더 잘 나타내도록 하였다. 스텐이 걸렸을 때 텍스처가 잘 바뀌는 것까지 확인했고, 스텐 상태에 더 어울리는 텍스처를 찾아서 이번주 주말까지 마무리 할 계획이다. 다음주 부터는 그림자랑 7월부터 시작하기로 계획했던 아이템 이펙트 작업을 같이 병행할 예정이다.		

[3] 고은비 (클라이언트)

1. 금요일 회의 때 발견된 문제점 해결: 로그인신에서 스테이지신으로 들어갔을 때 플레이어들의 텍스처가 동일함 (100%)

플레이어들의 텍스처가 마지막에 생성된 플레이어의 텍스처로 덮어지는 문제점을 해결했다. 이 부분은 로비신을 구현하면서 비슷한 문제점이 생길 것 같다고 생각했던 부분이 있어서 로비신을 구현할 때는 이러한 문제점이 일어나지 않도록 코드를 수정했다.

2. 전역 파티클 구현 마무리 (100%)



맵 전역에서 위에서 아래로 나타나는 파티클을 구현하였다.

초기 x, z좌표의 위치, 떨어지는 속도, 리스폰 되기까지의 시간을 처음 생성될 때 랜덤으로 값을 넣어주었다. 그리고 y좌표의 위치가 0.5 이하가 되면 초기 위치로 다시 바꾼 다음 리스폰 되기까지는 렌더링이 되지 않게 하였다. 렌더링할 때 인스턴싱을 활용하였더니 다행히 프레임이 많이 떨어지지 않는았다. 현재 우리 맵에는 50 ~ 60 개 정도의 파티클이 적당한 것 같다.

3. Scene 구조 변경: Scene을 상속받는 LoginScene, StageScene 생성하여 신전환 로직 변경 (100%)

원래는 하나의 Scene 클래스 안에서 로그인신과 스테이지신을 모두 구현했었다. 하지만 로비신을 만들기로 하면서 신을 조금 더 구체적으로 구분할 필요가 있다는 생각이 들었고, Scene을 상속받는 LoginScene과 StageScene을 만들어서 기존 Scene 클래스의 멤버함수들을 로그인신과 스테이지신으로 나누어서 정리하였다.

로비신에서 스테이지신으로의 신전환이 되는 것까지 확인하였고 다음주에 로비신 UI를 만든 다음 로그인->로비->스테이지 신전환을 이어서 구현할 예정이다.

<p>다음주 할 일</p>	<p>[0] 공동 7. 9 정기 회의 (28주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 로비씬 UI와 씬전환이 완성되면 다른 플레이어들에게도 보이게 하기 ② 쉴드 파티클 이펙트가 완성되면 다른 플레이어들에게도 보이게 하기 ③ 툼툼히 깜빡거리는 버그 확인하기 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 텍스처 매핑 텍스처 변경하고 구현 마무리 ② 그림자 작업 이어서 하기 ③ 쉴드 이펙트 작업 시작하기 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① LoginScene → LobbyScene → Stagescene 씬전환 구현 ② 로비씬에서 마우스로 캐릭터 선택할 수 있게 하기
--------------------	--