

[ Catch Bear (캐치 베어) ]			
30 주	2022. 7. 17 ~ 2022. 7. 23	작성자	박소영
이번주 한 일	<p><b>[0] 공동</b></p> <p><b>7. 19) 원격 3인 테스트</b></p> <p><b>7. 21) 원격 3인 테스트</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· (버그)한 명이 실드 쓰면 다른 플레이어 실드 아이템도 없어짐</li> </ul> <p><b>7. 22) 원격 3인 테스트</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· (소영) 디버프해제 → 침묵으로 아이템 변경</li> <li>· (은비) 침묵 아이템 관련 리소스 구해서 적용</li> <li>· (은비) 로비 채팅 한글도 가능하도록 수정</li> <li>· (은비) 다시하기 UI 적용</li> <li>· (우찬) 인게임 전환 시 터지는 문제 해결</li> <li>· (우찬) 인게임 전환되고 5초 지나고 시작</li> <li>· (우찬) 다시시작: 동기화 추가</li> <li>· (우찬) 침묵 아이템 서버 부분 구현</li> </ul> <p><b>7. 23) 정기 회의 (30주차)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Stun 수정부분 확인</li> <li>· 실드 삭제 버그 확인</li> <li>· 실드 이펙트 동기화 확인</li> <li>· 디버프 해제 → 침묵 아이템 변경 확인</li> </ul> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b></p> <p>로비씬의 서버 로직을 완성하였다.</p> <p>플레이어가 로비씬에 들어올 때, 레드 버튼을 누를 때 씬매니저의 컨테이너에 저장하도록 하였고, 플레이어 아이콘을 누를 때 선택한 곰의 종류가 보일 수 있도록 서버 연동으로 알려줄 수 있도록 하였다.</p> <p>실드 사용 시 파티클이 생기는데 이 때도 모든 플레이어가 실드 파티클을 볼 수 있도록 만들었다. 다만 첫 번째 실드 파티클은 보이지 않는 버그, 실드를 사용할 때 다른 플레이어들이 가지고 있는 실드가 사라지는 버그가 있어 이 부분은 주말동안 해결할 예정이다.</p> <p>모든 디버프를 해제하는 알약 아이템 대신 다른 플레이어들의 아이템 사용을 막는 침묵 아이템으로 기획이 바뀌었다. 침묵 아이템은 본인을 제외한 모든 플레이어들에게 적용되므로 사용한 플레이어ID를 제외한 모든 플레이어들에게 패킷을 보내 처리하였다.</p> <p>스테이지 씬에 들어가면서 로딩하는 시간이 길어 타이머가 애매한 시간부터 시작된</p>		

다는 피드백이 있어서 모든 플레이어가 접속할 때 타이머를 초기화하고, 5초 뒤부터 타이머가 돌아가도록 수정하였다.

## [2] 박소영 (클라이언트)

### 1. 디버프 해제 아이템 → 침묵 아이템

디버프 해제 아이템을 사용하면 플레이어 축이 이상해지는 버그가 있었다. 디버프 해제 함수 내에서 이동 관련해서는 전혀 건드리는 부분이 없어서 팀원들이랑 원인을 오랫동안 찾아도 발견하지 못하는 상황이었다. 이번주 원격 테스트를 하면서 일단 안전하게 다른 아이템으로 교체하기로 했다. 침묵 아이템은 디버프 아이템으로 다른 플레이어들이 일정 시간동안 아이템을 사용할 수 없도록 한다.

### 2. 다시하기 기능

중간발표 전에 만들어놔던 기능인데 씬 안에 있는 아이템들을 제거하는 부분에서 나는 오류가 해결되지 않아서 잠시 보류해놔던 기능이다. 오류가 나는 부분을 고치고 원격으로 테스트 했을 때 플레이어 정보랑 아이템들이 초기화되는 것까지 확인했다. 그런데 서버에서 한명이 다시하기를 누르면 모든 플레이어들이 다시하기 함수가 호출되도록 만들고 터진다고 해서 같이 다시 수정해볼 예정이다.

### 3. 그림자

그림자가 띄워지는 프로젝트랑 계속 비교해보고 디버깅도 해봤지만 별다른 차이점은 발견되지 않았다. 그런데 현재 프로젝트는 계속 띄워지지 않아서 이용희 교수님께 질문해도 되는지 여쭙보고 질문을 드렸다. 일단 그림자랑 관련 없는 부분은 모두 삭제해서 보내드렸고 답장을 기다리고 있다.

## [3] 고은비 (클라이언트)

### 1. 사운드 추가 (80%)

배경음(로그인, 로비, 스테이지)과 아이템을 사용했을 때 재생되는 효과음을 추가하였다. 회의 때 제한시간 1분 남았을 때부터는 배경음이 바뀌었으면 좋겠다는 의견이 나와서 이 부분도 남은 주말에 관련 사운드를 찾아 추가할 예정이다.

### 2. 로비신 마무리 (플레이어 정보&UI 연동, 채팅) (100%)



	<p>로비신 구현을 마무리했다. 서버로부터 모든 플레이어의 접속 유무, 플레이어 타입, START버튼 클릭 유무에 관한 정보를 받아와서 UI 이미지들과 연동시켰다. 채팅 칸도 추가해서 로비신의 UI를 조금 변경하였다.</p> <p>키보드로 입력하면 채팅창의 맨 아랫줄에 뜨고 엔터를 누르면 위에서부터 아래로 렌더링되게 하였다. 그리고 최대 5줄의 채팅만 보이게 하고, 그 다음부터는 선입선출 방식으로 제일 처음에 입력한 폰트부터 없어지게 하고 대신 방금 입력한 폰트가 렌더링되게 하였다.</p> <p><b>3. 기타 수정 사항</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 월드 파티클 메쉬 FBX, 바이너리 파일 추출해서 적용</li> <li>- 다시시작 버튼 클릭 시 UI 재배치</li> <li>- 침묵 UI 리소스, 침묵 효과에 따른 UI 효과 구현</li> </ul>
다음주 할 일	<p><b>[0] 공동</b></p> <p>7. 24) 원격 테스트 7. 25) 2시 교수님 미팅 7. 25) 작품소개 ppt 제출 7. 29) 정기 회의 (31주차)</p> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 실드 버그 해결 (첫번째 이펙트 안보임, 다른 플레이어 실드 사라짐)</li> <li>② 점수 올라가는게 조금 이상함. 점수 부분 수정</li> <li>③ 기타 신경쓰이는 버그들 해결</li> </ol> <p><b>[2] 박소영 (클라이언트)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 테스트때 발견되는 아이템 버그들 수정</li> <li>② 다시하기 기능 확인</li> <li>③ 최종데모 발표 연습</li> </ol> <p><b>[3] 고은비 (클라이언트)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 배경음 추가 (1분 남았을 때)</li> <li>② 맵 배치 수정, 더 꾸미기</li> <li>③ 테스트하며 수정사항 생기면 수정</li> </ol>