

[Catch Bear (캐치 베어)]			
23 주	2022. 5. 29 ~ 2022. 6. 4	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동</p> <p>6. 3) 정기 회의 (23주차)</p> <ul style="list-style-type: none"> 회의 내용 <p>늦어도 7월 셋째주까지 작업 완료하는 것을 목표로 작업 시험기간인 6월 셋째주까지 시험공부에 집중하되 졸작 작업도 틈틈히 하기</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <p>주간목표 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어 이동 시 위치 초기화되는 버그 찾기 <p>혹시 플레이어를 미리 만들어 놓는 방식 때문에 위치가 초기화되는 건 아닐까 싶어서 로그인 패킷을 받으면 새로 플레이어를 생성하는 방식으로 바뀌서 테스트해보았다. 하지만 결과는 다르지 않았다.</p> <p>원인을 찾기 위해 서버에서 위치 받는 부분에서 로그를 찍어 보았는데 정상적으로 찍히는 것을 확인하였다 (X좌표나 Z좌표가 0으로 초기화되는 부분이 없다). Player의 Transform 이 업데이트 되는 부분과 ServerPacketHandle 에서 서버에서 위치 받는 부분에도 로그를 찍어 봤는데 정상적으로 찍히는 것을 확인하였다.</p> <p>현재 위치를 바꾸는 부분을 클라이언트에서 해주고 있어 혹시 이 부분이 문제가 될까 싶어서 키를 눌렀을 때 서버에서 위치를 바꾸는 식으로 변경했는데도 문제가 해결되지 않았다.</p> <p>이번주 내내 시간 날 때마다 원인을 찾아보려고 노력했지만 찾지 못했다.. 게임 진행에 있어서 크게 문제되는 버그는 아니기 때문에 우선 다른 것부터 하면서 천천히 문제를 수정하기로 하였다.</p> <p>현재 충돌했을 시 위치 이동을 막는 방식으로만 충돌처리를 했는데 플레이어가 회전 을 해서 방해물과 벗어났을 때 이동이 가능하도록 수정할 예정이다.</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <p>프레임워크를 제작할 때 보고 공부한 강의를 다시 보면서 이것저것 고쳐봤는데 아직 그림자가 출력되지 않았다. 원인을 생각해보다가 오브젝트들의 깊이값이 잘 저장되 었는지 확인해 보려고 쉐도우 맵을 띄워서 봤을 때 예전 테스트 플레이어를 띄워서 작업했던 프로젝트에서는 깊이값이 잘 저장되어 있는데, 지금 프로젝트에서는 깊이 값이 하나도 저장되어 있지 않은 것을 확인하였다. 테스트 플레이어와 다르게 Fbx 파일로 메쉬를 불러와 화면에 띄우면서 저장이 되지 않은 건지 이 부분부터 다시 보</p>		

고있는 중이다...

[3] 고은비 (클라이언트)

22주차 1. 폰트 종류, 위치 변경 (100%)



폰트를 궁서체에서 점수UI 제작에 사용한 'HS산토끼체' 로 변경하였다. 위치도 일단 임의로 변경하였다. 최종위치는 다음주에 로그인신 UI를 제작하고 결정할 예정이다.

22주차 2. 사용자가 입력하는 문자열을 폰트로 렌더링하기 (100%)



폰트를 사용자가 키보드로 입력하는 문자에 맞춰서 렌더링되도록 하였다. CatchBear.cpp 내에 char[] 전역변수를 두어서 WndProc()에서 문자열이 입력될 때마다 문자열을 조립해서 입력 받은 문자를 추가해주고(WM_IME_COMPOSITION, WM_CHAR), 최종 문자열을 FontDevice로 넘겨주면, FontDevice는 넘겨받은 문자열을 렌더링하게 하였다.

23주차 1. 신 전환 구현 (90%)

	<div data-bbox="544 226 1177 624" data-label="Image"> </div> <p>로그인 신에서 엔터를 누르면 바로 위의 그림과 같이 스테이지 신으로 변경되도록 하였다. 아직 로그인신UI를 제작하지 못하여서 일단 스테이지 신으로 진입하면 폰트가 렌더링되지 않고 맵 오브젝트들을 렌더링되게 하는 것으로 신전환이 된 것을 확인하였다.</p>
다음주 할 일	<p>[0] 공동 6. 11) 정기 회의 (24주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 장애물과 충돌 처리 방식 수정 ② 로그인 씬 UI가 제작된 후에 로그인 씬 서버 구현 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 그림자 작업 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 로그인씬 UI 제작 ② 완성된 로그인씬 UI에 맞춰서 로그인 씬에서 스테이지 씬으로의 신전화 구현 로그인 씬에서 IP주소를 입력받은 후 ENTER 버튼(UI)을 클릭하면 스테이지 씬으로 넘어가게 하기로 하였다. 이어서 서버로 접속하는 부분은 다음주에 우찬이 오빠가 하기로 하였다. ③ 스테이지 배경음 추가 (가능하다면)
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버) 깜빡이는 버그가 굉장히 거슬리는데 해결하지 못하였다. 최종발표 전까지는 꼭 원인을 찾아 해결하고싶다</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트) 기말고사 기간이 시작되었다. 졸작이랑 다른 교과목 시험공부랑 잘 병행할 수 있도록 해야겠다.</p>

	<p>[2] 고은비 (클라이언트)</p> <p>이번주 회의에서 가능하면 7월 2째주까지, 늦어도 3째주 중반까지는 완성하기로 하였다. 전체적인 개발 일정이 늦춰지지 않도록 계속 확인해가며 작업해야겠다.</p>
--	---