


[Catch Bear (캐치 베어)]			
21 주	2022. 5. 15 ~ 2022. 5. 21	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동</p> <p>5. 19) 각자 한 일 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 김우찬(서버): 깜빡거리는 원인 찾는 중 ② 박소영(클라이언트): 그림자 다시 공부해보는 중 ③ 고은비(클라이언트): 클라이언트 화면에 폰트 렌더링 <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <p>주간목표 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어 이동할 때 위치가 0,0,0으로 자꾸 초기화된다는 문제 해결 <p>문제 원인을 찾았다. 플레이어 이동 패킷을 보낼 때 위치가 0,0,0 으로 초기화되는 버그가 있다. 하지만 MOVE 패킷으로 오는 위치값을 로그로 찍어봐도 값은 정상으로 나오고 위치가 초기화되는 플레이어의 GameObject 객체의 위치도 로그로 찍어봐도 정상적인 값이 나온다. 어디서 값이 초기화되는지는 아직 찾지 못했다</p> <p>이동 패킷을 더 적게 보내보았다. 자주 보내면 많이 깜빡이고 적게 보내면 적게 깜빡이는 횟수의 차이만 있을 뿐 근본적인 문제는 해결되지 않았다.</p> <p>애초에 플레이어 3명을 한꺼번에 만들어 놓는 방식에 문제가 있는 것 같다. 이 부분을 서버 수업시간에 배운대로 Enter, Delete 패킷을 따로 만들어서 수정해 볼 예정</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <p>1. 그림자 작업 시작 (20%)</p> <p>이전 테스트 플레이어를 띄웠을 때 그림자가 잘 출력되던 프로젝트랑 지금 프로젝트를 비교해보기 전, 그림자 강의를 다시 보면서 공부하는 중이다. 5월 안으로 그림자를 끝내는 걸 목표로 하고 있다.</p>		

	<p>[3] 고은비 (클라이언트) 주간목표 및 진척도</p> <p>1. 폰트 렌더링하는 방법 알아보고 가능하면 렌더링해보기 (100%)</p>  <p>3D게임프로그래밍2 수업에서 이용희 교수님께서 주셨던 샘플 프로젝트와 MSDN 문서들을 비교해보면서 폰트 렌더링하는 코드를 추가했다. Direct12에서는 폰트를 지원하지 않기 때문에 Direct11와 ID2D1RenderTarget 인터페이스를 사용하였다.</p>
다음주 할 일	<p>[0] 공동 5. 26) 정기 회의 (22주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 현재 플레이어 3명을 만들어 놓는 방식에서 접속할 때 Enter 패킷을 받아서 접속하도록 수정 ② 이런 식으로 수정해도 깜빡이는 오류가 있다면 다른 방법 찾기 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 그림자 작업 이어서 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 폰트 종류 변경 ② 사용자가 입력하는 문자열을 폰트로 렌더링하기 (가능하다면 로그인씬 UI 제작)
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버)</p> <p>과제, 시험공부 하느라 졸업작품에 쓰는 시간이 많이 줄었다. 최소 이번달 안까지 깜빡이는 버그 해결하도록 노력해야겠다</p>

[1] 박소영 (클라이언트)

중간발표 이후로 느슨해지기도 하고, 다른 과목 할일을 하느라 졸작에 신경을 많이 못썼다. 5월까지 그림자 작업을 마무리 짓고 6월에는 이펙트를 마무리할 수 있도록 계획을 짜야겠다.

[2] 고은비 (클라이언트)

폰트를 렌더링할 때 라이브러리 파일들을 추가했어야 했는데 그러지 않아서 발생한 오류로 또 해맸다.. 전에도 이런 오류로 시간을 날린 적이 있는데 이번에 똑 같은 실수를 또 했다. 앞으로 더 신경쓰며 작업해야겠다.