

[Catch Bear (캐치 베어)]			
29 주	2022. 7. 10 ~ 2022. 7. 16	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동 7. 16) 정기 회의(29주차) <ul style="list-style-type: none"> · 이번주 한 일 공유 · 다음주 할 일 공유 · 사운드, 효과음 추가할 부분 상의 </p> <p>[1] 김우찬 (서버) 현재 스텐이 걸리면 플레이어 텍스처가 바뀌는데 본인의 텍스처만 바뀔 뿐 다른 플레이어들의 텍스처는 바뀌지 않는다. 이 부분을 해결하려 모든 플레이어의 State 상태를 검사한 후 스텐 상태가 아니라면 원래 텍스처를 넣는 방식으로 하였다. 로비 씬 ui 가 어느 정도 완료되어 로비 씬 패킷 전송 방식을 약간 수정하였다. 기존의 방식으로 캐릭터를 고르고 바로 stage 로 들어가는 방식이었지만, 준비 완료를 하는 패킷을 만들고, 서버에서 모든 플레이어가 준비 완료 상태일 때 모든 클라이언트에게 인게임 접속 패킷을 보내는 방식으로 해결하였다. 이런 방식으로 스테이지 씬에 들어가기 전에 초기화된 화면이 보이는 문제도 같이 해결하였다.</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트) 1. 아이템 이펙트 - SHIELD (95%) 저번주에 구현한 부분에 추가로 파티클 생성 딜레이 타임, 라이프 타임을 더 자연스럽게 수정하고 한번에 생성되는 파티클 수도 조절해서 자연스럽게 보이도록 하였다. 현재는 일반 아이템 메쉬로 출력하고 있는데 은비에게 파티클 바이너리 파일을 받으면 그걸로 수정할 계획이다.</p> <p>2. 그림자 (50%) Render_Shadow() 함수를 실행할 때 오류가 났었는데, 객체들을 생성하는 부분에서 맵에 배치되는 오브젝트들을 생성하는 함수인 LoadMapFile() 부분에서 오류가 나는 것을 발견했다. 테스트 오브젝트들과 플레이어를 띄웠을 때 셰도우 맵에 깊이값이 잘 저장되는 것은 확인했다. 현재는 20일까지는 완성을 목표로 그림자를 띄우는데 성공한 프로젝트와 비교하면서 고치는 작업을 하고 있다.</p>		

[3] 고은비 (클라이언트)

1. 다른 플레이어 접속 확인하면 텍스처 띄우기 (0%)

주말에 우찬이 오빠가 플레이어들의 접속 유무, 플레이어 타입, START 버튼 클릭 유무를 클라이언트에서 알 수 있도록 함수나 변수를 만들어주기로 하였다. 완성되면 로비신 구현을 마무리할 계획이다. 이미 구조는 다 구현해서 월요일까지는 완성할 수 있을 것 같다.

2. 플레이어가 선택한 텍스처로 UI 바뀌게 하기 (100%)

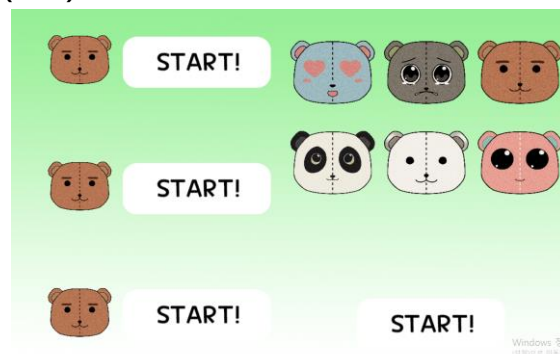
저번주에 스테이지 신으로 전환될 때에도 선택한 텍스처의 플레이어 모델을 불러오게 했었지만 로비신의 UI에는 선택한 텍스처를 적용하지 않았었다. 그래서 이번주에 우측 플레이어 아이콘을 마우스로 클릭하면 왼쪽에 있는 플레이어의 텍스처가 변경되게 하였다.

3. 한글 입력도 가능하게 하기 (100%)



그동안 영어랑 숫자 입력만 제대로 렌더링이 됐었고, 한글은 이상하게 렌더링되는 문제점이 있었다. 이번주에 이 문제점을 해결했다. 구글에 IME 한글 입력에 관해 찾아서 참고하였다.

4. UI 이미지 수정 (90%)



친구가 플레이어 아이콘 UI를 제작해줘서 이것을 바탕으로 로비신에 UI들을 배치하였다. 하지만 한글 입력이 가능해지면서 로비신에 채팅을 추가하기로 하였다. 따라서 우측 플레이어 정보 UI들의 위치를 조금 올리고, 아래쪽에 채팅UI를 추가하기로 하였다. 이 부분은 주말에 수정할 계획이다.

다음주 할 일	<p>[0] 공동</p> <p>7. 20) 원격 테스트</p> <p>7. 23) 정기 회의 (30주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 서버에 있는 플레이어 준비 상태를 클라이언트에서도 알 수 있도록 설정 ② 플레이어가 고른 텍스처를 모든 플레이어가 알 수 있도록 설정 ③ 쉴드 이펙트도 모든 플레이어에게 보일 수 있도록 설정 ④ 기타 버그들 보이면 수정 (술래 넘겨줄 때) <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 쉴드 파티클 받아서 메쉬 수정 ② 그림자 완성하기 ③ 3인 테스트 해보면서 아이템 관련 버그 확인, 수정하기 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 사운드 추가 ② 다른 플레이어 접속 유무, 플레이어 타입, START 버튼 클릭 유무 확인할 수 있게 하기 ③ 쉴드 파티클 메쉬 FBX, 바이너리 파일 추출해서 적용하기
------------	--