

[Catch Bear (캐치 베어)]			
17 주	2022. 4. 17 ~ 2022. 4. 23	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동</p> <p>4. 20) 진행 상황 및 오류 수정 점검</p> <p>* 진행 상황 점검</p> <p>클라) 아이템 오류 수정됐는지 → ○</p> <p>클라) 술래 정한 후 5초 뒤에 시작하는지 → ○</p> <p>클라) 점수 UI (자기 자신) → ○</p> <p>클라) tagMark(술래 표시 마크) 파랑색으로 렌더링(술래가 아닐때) 되는지 → ○</p> <p>클라) 스킬 쿨타임 제한둔거 잘 되는지 → ○</p> <p>클라) 아이템 생성위치 다시 정하기 → ○</p> <p>테스트) 3인 리모트 접속 플레이 → 금요일 회의때 하기로</p> <p>회의) 다른 플레이어 점수 어떻게 받아올지</p> <p>→ Player 클래스의 멤버변수 _iScore에 넣어두기</p> <p>* 금요일 회의까지 각자 해올 것</p> <p>우찬) 리모트 접속</p> <p>소영) 아이템 생성위치 변경, 아이템 획득 및 사용 로직 변경</p> <p>은비) 플레이어&플레이어 충돌 후 tagMark 변경, 다른 플레이어 점수 UI</p> <p>4. 22) 정기 회의 (17주차)</p> <p>* 회의 내용</p> <p>0) 공동</p> <p>- 리모트 3인 접속 테스트 및 버그 찾기</p> <p>1) 김우찬(서버):</p> <p>- 리모트 3인 접속 테스트</p> <p>- 리모트 3인 접속 수정</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Player의 이름을 player1, 2, 3으로 변경 2. 다른 플레이어의 playerTag도 보이도록 3. 플레이어가 잠깐 걷다가 애니메이션이 IDLE로 변경됨 4. 상대방 플레이어가 끊기면서 보임 5. 플레이어가 다 접속하면 동시에 같은 시간이 흐르도록 변경 		

2) 박소영(클라이언트):

- 아이템 획득 및 사용시 로직 수정중, 주말까지 완성

3) 고은비(클라이언트):

- 플레이어&플레이어 충돌 시 tagMark 수정
→ 서버에서 다른 플레이어들의 tagMark 알 수 있도록 한 후 구현하기로 함
- 다른 플레이어 scoreUI 띄움
- playerScore UI 옆에 해당 플레이어의 곰돌이 모델 텍스처 렌더링

* 18주차에 할 일 공유 (수요일 진행상황 점검일 까지 할 일)

0) 공동

- 4/27 수요일까지 중간발표 ppt에 들어갈 자기 부분 보내기

1) 김우찬(서버)

- 리모트 접속 시 다른 플레이어 툭툭 끊김 수정
- 서버에서 다른 플레이어들의 tagMark 알 수 있도록

2) 박소영(클라이언트)

- 아이템 로직 변경 완료
- 지형 텍스처 변경
- 발표 ppt 만들기 시작

3) 고은비(클라이언트)

- 게임 끝난 후, 몇등인지 텍스처로 확인

* 이번주(17주차) 한 일

[1] 김우찬 (서버)

주간목표 :

- 각 플레이어들의 점수를 모든 플레이어가 알 수 있도록 구현 (100%)
- 자잘한 버그 찾아서 고치기 (100%)
- 3인 리모트 테스트 할 수 있도록 환경 설정 (100%)

각 플레이어의 화면에서 오른쪽에 UI로 실시간 랭킹을 만들 때는 모든 플레이어의 점수를 알 수 있도록 해야 한다. 점수를 알려줄 패킷을 찾다가 상태 업데이트 패킷(MOVE 프로토콜)에 점수를 추가해서 보내기로 한다 (IDLE, MOVE 상태 업데이트를 위해 최소 80프레임마다 패킷을 보냄).

하지만 이렇게 하면 MOVE패킷의 크기가 너무 커져서 최대한 쓸데 없는 변수들(ObjType, MoveDir 등등..)을 제외하여 성능에 문제가 없도록 만들었다.

3 인 원격 테스트를 하려고 수요일에 팀원들과 강의실에서 하려고 했는데 소켓 오류(WSAENOTCONN 10057) 로 인해 접속이 잘 안 됐다.. 집에서 할 땐 잘 됐는데 문제점을 찾으려고 Accept, Connect 부분에서 열심히 디버깅을 해 봤지만 알고보니 방화벽 문제였다. 집에서 할 땐 서버 환경을 유선 LAN 으로 하였지만, WIFI 로 서버를 실행할 땐 공용네트워크에서 방화벽을 예외시키게 설정해야 한다.
설정을 바꾸니 금요일 테스트때는 잘 됐다.
원격 테스트 중 여러 문제점(프레임 낮음, 다른 플레이어의 태그마크 안보임, 이동할 때 뚝뚝 끊김)을 발견했다.
월요일 테스트때는 문제 없도록 주말 안까지 문제점 수정 중이다

[2] 박소영 (클라이언트)

1. 아이템 오류 수정

[아이템 사용 시 터짐]

저번 회의때 플레이어가 아이템을 3개 모두 가지고 있을 때 2번 아이템을 쓰고 1번 아이템을 쓰면 터진다는 말을 듣고 디버깅을 해봤다.

플레이어가 아이템을 사용하면 Player::KeyCheck_Item() 함수에서 예외처리를 한 후, Player::UseItem()에서 아이템을 사용해주고 함수 마지막 부분에서 플레이어가 가지고 있는 아이템을 담고있는 벡터에서 해당 아이템을 삭제해준다.

디버깅을 해보니 Player::UseItem() 후에 실행되는 ItemSlotManager::UseItem()에서 멈춰있길래 혹시 아이템이 삭제된 후에 아이템 UI를 띄우려고 해서 터지는 걸까 하고 플레이어가 아이템을 사용하면 삭제하는 부분을 따로 함수로 빼서 Player와 ItemSlotManager의 UseItem()이 모두 실행된 후에 넣어주었더니 잘 해결되었다.

[아이템 중복 획득]

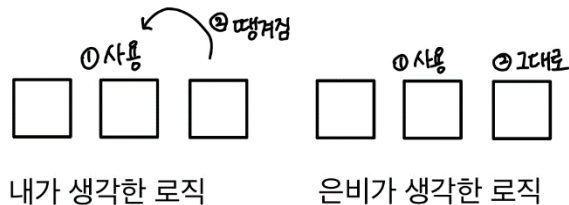
우리 게임은 완전 랜덤한 곳에서 아이템이 생성되는게 아니라, 우리가 회의때 위치를 보면서 정해진 30개의 좌표에서 아이템이 생성된다. 아이템을 완전 랜덤한 곳에서 생성하게 하면 이상한 곳에서 아이템이 생성될 수 있다고 생각하여 이런 방식을 선택했다.

테스트를 해보다가 아이템이 이미 존재하는 곳에서 또 아이템이 생성되었을 때, 플레이어가 그곳에 있는 아이템을 먹으면 아이템이 2개 획득되는 버그를 확인했다.

그래서 ItemManager에서 아이템을 생성해줄때 Check_ItemPos() 함수를 통해서 그 자리에 아이템이 있는지 없는지 확인하고, 만약 아이템이 있다면 원래 있는 아이템을 삭제하고 새로운 아이템을 생성해주도록 만들었다.

2. 아이템 획득 및 사용 로직 변경

수요일(4/20) 진행 상황 점검 때 은비에게 아이템 UI가 제대로 Update되는 것 같지 않다고 말했다. 이야기해보니 내가 생각한 아이템 획득 및 사용 로직과 은비가 생각한 로직이 같지 않아서 일어난 문제였다. 내가 아이템 담당이니 은비가 UI 작업을 시작하기 전에 아이템 부분에 충분히 주석을 달아주거나 설명해줬어야 했다..!



그런데 은비가 생각한 로직이 더 괜찮은 것 같아서 그 방법으로 로직을 변경하기로 했다. 이 부분은 아직 작업중이고, 이번주 주말(4/24)까지 완성할 예정이다.

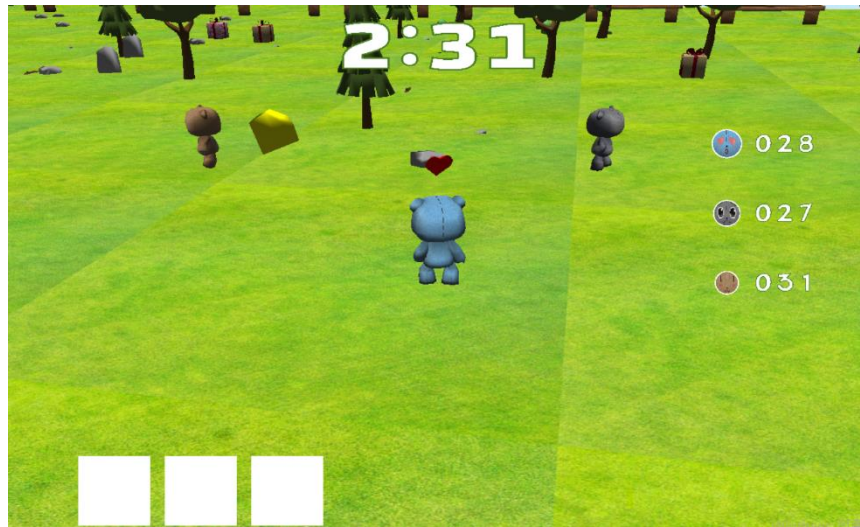
[3] 고은비 (클라이언트)

1. 서버에서 솔레인지 아닌지 정보를 받아와 tagMark(빨강/파랑)와 함께 솔레/일반플레이어 나눠서 설정하고 그 뒤에 전체 타이머 시작하도록 하기 (100%)

처음 Scene::Update()가 실행될 때, 서버에서 몇 번째 플레이어가 솔레인지 bool _isTagger 변수로 알려준다. true면 솔레, false면 일반 플레이어. _isTagger 변수가 true로 초기화되면 그 다음부터 4초가 지난 뒤 전체 타이머가 시작하게 하였다. 이전까지는 KeyManager, ItemManager, ScoreManager, CollidManager와 전체 오브젝트의 Update()가 모두 실행되지 않다가 솔레와 일반 플레이어들이 정해지면 그 때부터 실행되게 하였다. 그래서 타이머가 02:58이면 점수가 2점이 되고, 아이템과 보물의 생성 주기도 인게임 타이머에 맞춰서 동작하게 하였다.

클라이언트를 하나만 띄웠을 때는 문제가 없었지만 로컬이나 리모트로 3개의 클라이언트를 띄웠을 때 클라이언트들의 타이머가 맞지 않는 문제점을 확인했다. 그래서 금요일 회의 때, 서버에서 각 프레임마다 사용되는 DELTA_TIME 시간을 정해주기로 하였다. 이 부분은 다음주 회의 때 테스트하기로 했다.

2. 점수 UI 모든 플레이어 점수 렌더링, 클라이언트마다 플레이어를 다른 모델로 렌더링 (100%)

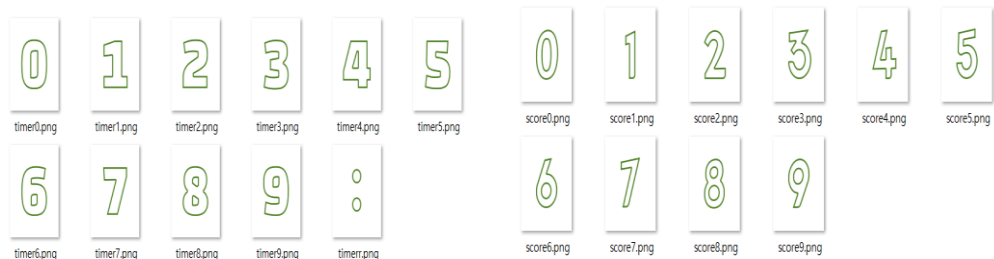


수요일까지 자신이 직접 컨트롤하는 플레이어의 점수 UI를 렌더링하였다. 이후, main에 푸쉬하였고, 우찬이 오빠가 다른 플레이어들의 점수도 서버에서 알려줘서 금요일까지 모든 플레이어들의 점수 UI를 렌더링했다.

그리고 클라이언트마다 다른 플레이어 모델을 사용하도록 하였다. 그래서 점수 UI의 왼쪽에 어떤 플레이어의 점수인지 알 수 있도록 간단한 아이콘 UI를 배치하였다. 원래 플레이어 선택은 대기실에서 해야 한다. 이 부분은 중간 발표 이후에 진행하기로 하였다.

3. UI 리소스 제작(타이머, 아이템 설명창, 점수, 플레이어 아이콘) (100%)

인게임에 사용되는 UI 리소스들을 포토샵으로 제작하였다.



>> 시야막기 (유니크 아이템)
다른 플레이어들의 시야를 5초동안 가린다.

blind.png

>> 디버프 해제
현재 보유하고 있는 디버프를 모두 해제한다.

debuff_off.png

>> 실드
5초동안 디버프를 방어한다. 하나의 디버프 방어시, 자동 해제.

shield.png

>> 이동속도 감소
5초동안 다른 플레이어들의 이동속도를 10에서 5로 감소시킨다.

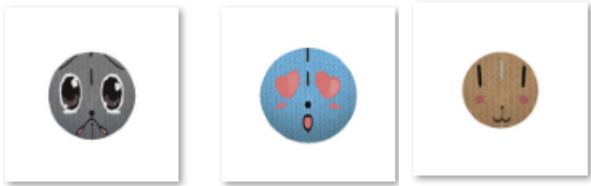
speed_down.png

>> 이동속도 증가
5초동안 이동속도가 10에서 20으로 증가한다.

speed_up.png

>> 스톤
다른 플레이어들을 3초동안 기절시킨다.

stun.png

	<div data-bbox="325 248 919 477">  <div data-bbox="363 443 480 477">Gicon.png</div> <div data-bbox="587 443 691 477">licon.png</div> <div data-bbox="778 443 887 477">Licon.png</div> </div> <p>4. 스킬 쿨타임 적용돼야 하는 아이템에만 제한시간 렌더링 (100%) 저번주 회의 때, 모든 아이템의 제한시간을 렌더링하지 말고, 버프 아이템(쉴드, 디버프 해제, 이동속도 증가)만 제한시간을 쿨타임처럼 렌더링하기로 하였다. 이에 맞게 제한시간을 렌더링하는 아이템에 제한을 두어 3가지 아이템을 사용했을 때 만 제한시간이 렌더링 되도록 하였다.</p> <p>5. 플레이어끼리 충돌했을 때 술래 넘겨주기(tagMark 수정) (50%) 우리 게임은 플레이어 위의 tagMark로 술래인지 일반 플레이어인지 구분한다. (빨간색이면 술래, 파란색이면 일반 플레이어) 일단 로컬에서 Release로 2인 플레이를 테스트해보았다. 플레이어끼리 충돌하고 있을 때만 tagMark가 파란색에서 빨간색으로 바뀌었다. 하지만 충돌한 이후에도 이전에 tagMark가 빨간색으로 바뀌었던 플레이어는 여전히 빨간색이어야 한다. 하지만 파란색으로 바뀌었다. 이 부분이 플레이어-플레이어 충돌이 계속 판정되어서 충돌 후에는 파란색으로 바뀌는건지, 로직이 잘못된건지는 혼자 노트북으로 테스트 해본거라 잘 모르겠어서 다음주에 서버에서 tagMark까지 구현이 되면 테스트해보기로 하였다.</p>
다음주 할 일	<p>[0] 공동</p> <p>4. 27) 진행상황 점검 4. 29) 정기 회의 (18주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 태그마크 문제 (다른 플레이어들의 태그마크가 안 보임) 수정 - 각종 버그 수정 (다른 플레이어들의 애니메이션이 끝나야 하는데 계속 재생됨, JUMP가 될 때가 있고 안 될 때가 있음) - 모든 클라이언트에서 동시에 타이머가 설정되게 변경 (서버에서 같은 시간을 보내주는걸로 바꿔줄까 생각중) - 중간발표 준비 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이템 로직 변경 확인 - 지형 텍스처 게임에 어울리게 변경 - 그림자 최대한 해보기 - 중간발표 ppt 작업

	<p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3분이 지난 후, 승패 결과 알리기(1등, 2등, 3등) - 테스트하며 버그 찾고 수정 - 중간발표 준비
문제점	<p>[0] 김우찬 (서버)</p> <p>이제껏 구현에 집중하느라 다른 플레이어들의 애니메이션 재생 부분 코드가 너무 되는대로 짰 것 같아서 이 부분에서 자잘한 버그들이 많이 생긴다. KeyCheck때 바뀌는 동작이랑 Update때 바뀌는 동작을 따로 나눠서 애니메이션 동기화 부분 코드를 다시 생각해서 짜야 할 것 같다</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트)</p> <p>중간발표 전까지 팀원들과 자주 만나서 리모트 테스트해보면서 버그를 찾고 고쳐야겠다. 다음주에는 남은 작업들을 완료하고 중간발표 ppt를 만든 후 팀원들과 발표 준비에 전념해야겠다.</p> <p>[2] 고은비 (클라이언트)</p> <p>이제 자주 만나서 테스트를 많이 해보며 부족한 부분과 어색한 부분을 빨리 찾아서 고쳐야할 것 같다. 중간발표 전까지 추가로 무언가를 하려고 하지 말고 지금까지 구현한 것들의 버그와 수정사항을 찾아서 고치는 것을 중점으로 해야겠다.</p>