[ Catch Bear (캐치 베어) ]			
23 주	2022. 5. 29 ~ 2022. 6. 4	작성자	박소영
이 번 일	[0] 공동 6. 3) 정기 회의 (23주차) · 회의 내용		

고있는 중이다...

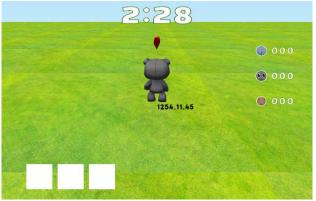
## [3] 고은비 (클라이언트)

22주차 1. 폰트 종류, 위치 변경 (100%)



폰트를 궁서체에서 점수UI 제작에 사용한 'HS산토끼체' 로 변경하였다. 위치도 일단임의로 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%)



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.

#### [0] 공동

6. 11) 정기 회의 (24주차)

### [1] 김우찬 (서버)

- ① 장애물과 충돌 처리 방식 수정
- ② 로그인 씬 UI가 제작된 후에 로그인 씬 서버 구현

## [2] 박소영 (클라이언트)

## 다음주 할 일

① 그림자 작업

#### [3] 고은비 (클라이언트)

- ① 로그인씬 UI 제작
- ② 완성된 로그인씬 UI에 맞춰서 로그인 씬에서 스테이지 씬으로의 신전화 구현로그인 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)

#### [0] 김우찬 (서버)

깜빡이는 버그가 굉장히 거슬리는데 해결하지 못하였다. 최종발표 전까지는 꼭 원인을 찾아 해결하고싶다

## 문제점

## [1] 박소영 (클라이언트)

기말고사 기간이 시작되었다. 졸작이랑 다른 교과목 시험공부랑 잘 병행할 수 있도록 해야겠다.

# [2] 고은비 (클라이언트)

이번주 회의에서 가능하면 7월 2째주까지, 늦어도 3째주 중반까지는 완성하기로 하였다. 전체적인 개발 일정이 늦춰지지 않도록 계속 확인해가며 작업해야겠다.