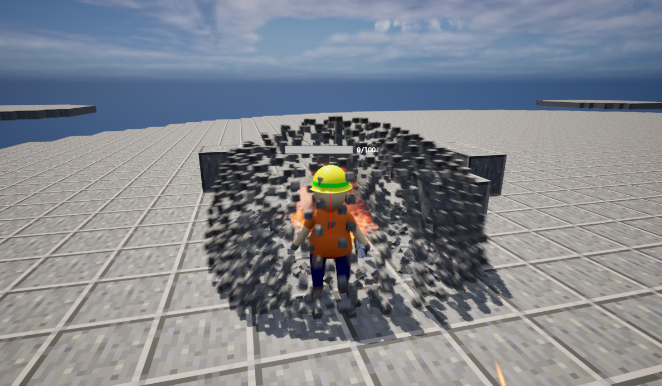
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020180025 오다은**  **2020184004 김규희**  **2021182001 강은혁** | **팀명** | Blockers |
| **주차** | **4** | **기간** | **2024.04.17 ~ 2024.04.30** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **오다은: 맵 재구성, 블록 설치/파괴 버그 수정** * **김규희: hp , 캐릭터 위에 hp를 확인할 수 있는 UI, 인벤토리(hp증가 아이템이 들어있음)** * **강은혁: 2명 이동 동기화 구현(한쪽만 됨)** | | | | |

**<상세 수행내용>**

오다은:



-기존 청크 맵 수정 (중앙섬과, 미니섬 4개)



-블록 설치/파괴 위치가 이상한 버그 수정 (새로운 함수 추가, 계산 방법을 바꿈)

김규희:

-플레이어에 hp 부여, 플레이어 위에 hp ui를 띄움.

만화 영화, 장난감, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

-character 초기화가 덜 되었던 부분 보완 - 애니메이션 추가

-inventory 구현(keyboard TAB)

Item.cpp와 inventoryComponent.cpp를 만들었다. Item을 상속받는 PotionItem.cpp를 만들어서 인벤토리에 디폴트 값으로 넣었다. (아직 아이템을 주워서 인벤토리에 넣는 부분이 구현되지 않음) 인벤토리 내에 있는 아이템을 마우스로 클릭하면 캐릭터의 hp가 10씩 증가한다. 이는 캐릭터 위에있는 hp UI를 통해 확인할 수 있다.

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 애니메이션이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

-voxel이 실행되는 동안 카메라가 움직이지 못하도록 구현하였다. 하지만 voxel에서 기존 캐릭터모습으로 바뀌는 동안에 카메라가 회전하는 문제는 고치지 못하였다.

만화 영화, 스크린샷, 애니메이션, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

강은혁

-이동 동기화 절반 구현, 절반인 이유는 아래 서술

-> Standalone 상태에서 2명의 플레이어를 띄울 경우 두 번째 창 클라이언트1의 캐릭터를 움직이면 첫 번째 창의 캐릭터 좌표는 동기화되나, 첫 번째 창의 클라이언트0의 캐릭터를 움직이면 두 번째 창의 캐릭터 좌표는 동기화가 되지 않는다. 디버깅을 시도해 본 결과 새로 연결되는 클라이언트의 Add 패킷은 받아오나 새로 연결된 클라이언트에게 나머지 클라이언트의 Add 패킷이 전송되지 않는다. 다음은 초기 Login 패킷을 받아오고 Login 패킷 및 Add 패킷을 서버에서 전송하는 화면.

텍스트, 폰트, 스크린샷, 블랙이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

서버에서 패킷 전송은 성공적으로 된 것이 확인 가능했고, 아래는 클라이언트 측 디버그 메시지 화면이다.

텍스트, 구름, 스크린샷, 하늘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1번 클라이언트에게 0번 클라이언트의 Add패킷이 전송되지 않은 것을 확인할 수 있었다. 플레이어 수를 증가시켜도 같은 증상이 나타난다. 서버에서 보낸 패킷 자체가 사라져 버린 것처럼 보인다. 이 증상을 해결하지 못했다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **5** | **다음 기간** | 2024.05.01~2024.05.14 |
| **다음주 할 일** | 오다은: 텍스처 추가, 맵 디자인 및 구조물 추가  김규희: 인벤토리 아이템 PickUp기능 구현. 게임 UI, 사운드, 파티클 추가.  강은혁: 이동 동기화 문제 수정 및 블록 설치 동기화 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |