

공개SW 프로젝트

BAOS 게임 제작

2조

2015112119 컴퓨터공학과 이현재

2015112084 컴퓨터공학과 조재권

2015112121 컴퓨터공학과 최성준

BAOS

Online Game

01

본론

클라이언트 진행사항 보고

02

계획

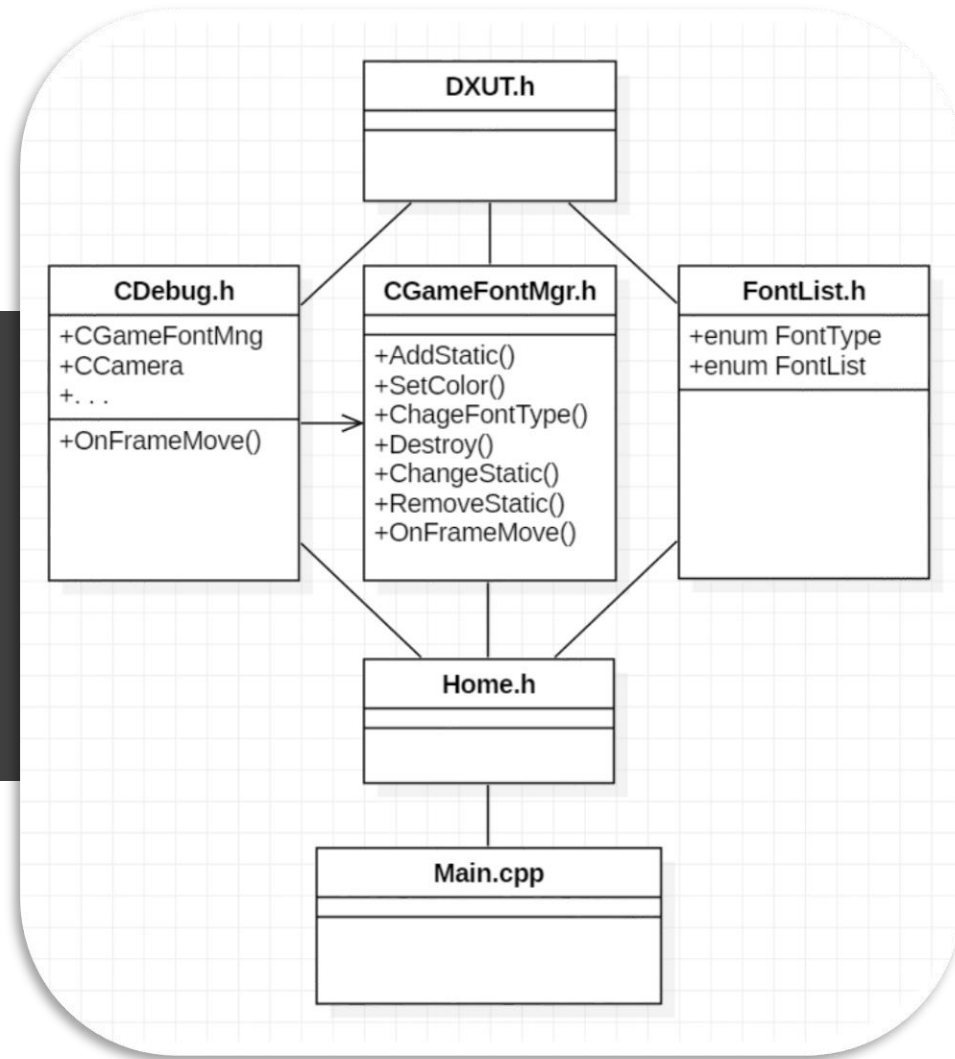
다음 주 계획 보고



클라이언트 진행상황 클래스 다이어그램



- 일반적인 **Debug**의 어려움
- 번거로운 분리된 **Console창**





클라이언트 진행상황

클래스 기능소개 - CFontMgr Class

```
void CGameFontMgr::SetFont(int iID, const WCHAR* strFontType, int iHeight )
{
    map<int, LPD3DXFONT>::iterator mit = m_mapFont.find( iID );
    if( mit != m_mapFont.end() )
        return ;

    LPD3DXFONT pFont;

    if( FAILED( D3DXCreateFont( DXUTGetD3D9Device(),
        iHeight,
        0,
        FW_BOLD,
        1,
        FALSE,
        HANGUL_CHARSET,
        OUT_DEFAULT_PRECIS,
        ANTIALIASED_QUALITY,
        FF_DONTCARE,
        strFontType,
        &pFont ) ) )
    {
        return ;
    }
    m_mapFont.insert( make_pair( iID, pFont ) );
}
```

“

Set Font

폰트, 폰트 크기를 **설정**

폰트이름과 크기를 입력받아
map에 저장 후 설정

”

“

Add Static

폰트타입, 위치를 **설정**

폰트 타입(디버그, UI)
폰트 위치, 폰트 박스 크기를 입력받아
map에 저장 후 설정

”

```
void CGameFontMgr::AddStatic(int iID, int iDrawType, const WCHAR* strText,
    int iFormat, int iX, int iY, int iWidth, int iHeight, D3DXCOLOR Color)
{
    map<int, SStaticData*>::iterator mit = m_mapStatic.find( iID );
    if( mit != m_mapStatic.end() )
        return ;

    map<int, LPD3DXFONT>::iterator mitFont = m_mapFont.find( iDrawType );
    if( mitFont == m_mapFont.end() )
        return ;

    SStaticData* pData = new SStaticData;
    pData->AddStatic( iDrawType, strText, iFormat, iX, iY, iWidth, iHeight, Color );

    m_mapStatic.insert( make_pair( iID, pData ) );
}
```



클라이언트 진행상황

클래스 기능소개 - CDebug Class



Print String

디버그 내용 출력

폰트를 출력하기 위해 필요한

입력 값을 설정

오브젝트를 입력받아

디버그할 내용을 출력



```
#include "DXUT.h"
#include "Home.h"

extern CMouse* g_pMouse;
extern CGameFontMgr * g_pGameFontMgr;

CDebug::CDebug(void)
{
    g_pGameFontMgr->SetFont( TYPE_DEBUG, L"나눔스퀘어", 20);
    g_pGameFontMgr->AddStatic( FONT_DEBUG, FONT_DEBUG, L"",
        FONT_DEBUG, 10, 10, 500, 300, D3DXCOLOR( 255,255, 255, 100 ) );
}

CDebug::~CDebug(void)
{
}

void CDebug::OnFrameMove( float fElapsedTime )
{
    wstringstream os;

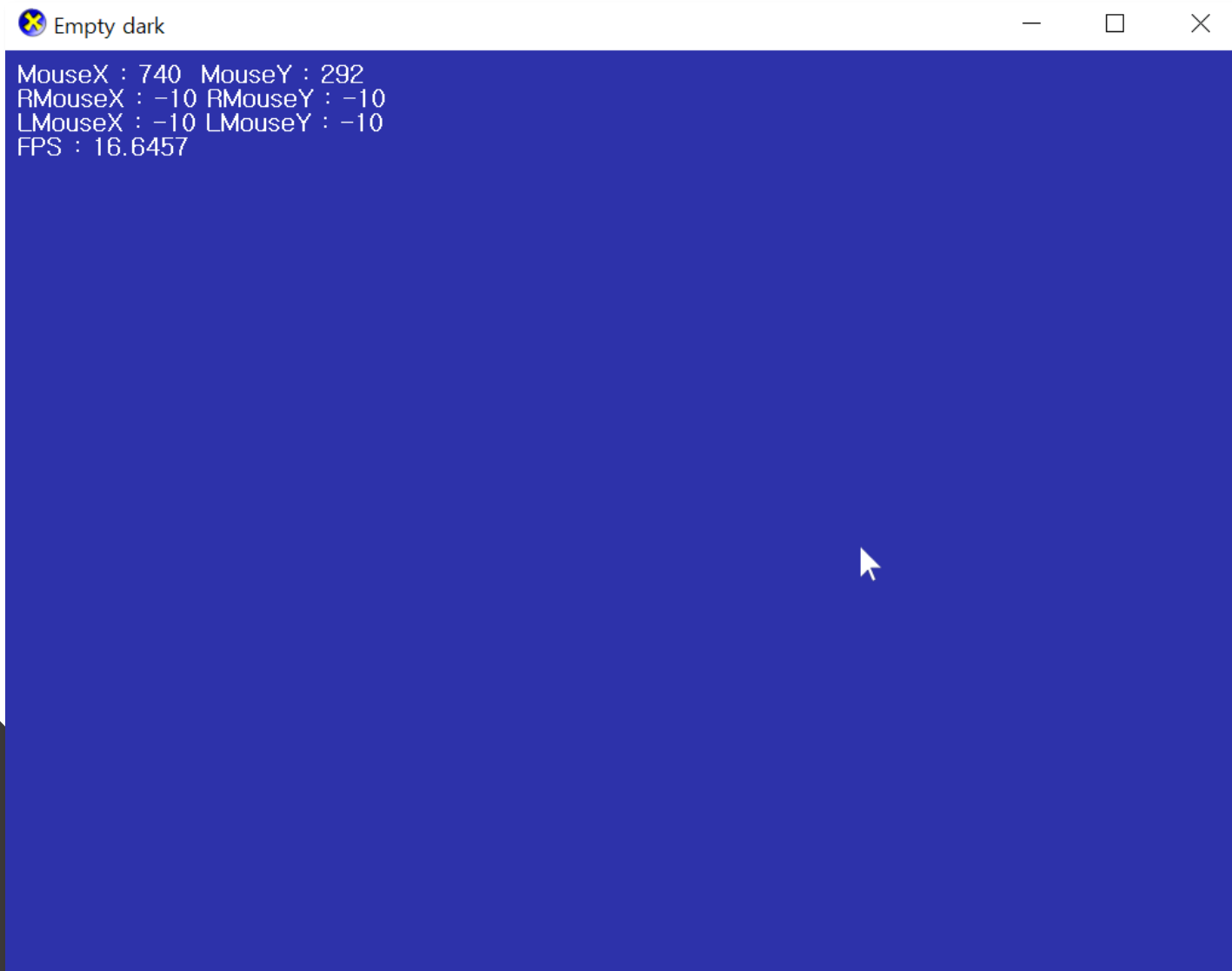
    D3DXVECTOR2 vMouse = g_pMouse->GetWorldMousePos();
    D3DXVECTOR2 vOneRMousePos = g_pMouse->GetOneRMousePos();
    D3DXVECTOR2 vOneLMousePos = g_pMouse->GetOneLMousePos();

    os << L"MouseX : " << vMouse.x << " " << L"MouseY : " << vMouse.y;
    os << L"\n" << L"RMouseX : " << vOneRMousePos.x << " " << L"RMouseY : " << vOneRMousePos.y;
    os << L"\n" << L"LMouseX : " << vOneLMousePos.x << " " << L"LMouseY : " << vOneLMousePos.y;
    os << L"\n" << L"FPS : " << fElapsedTime * 1000;

    g_pGameFontMgr->ChangeStatic( FONT_DEBUG, os.str().c_str() );
}
```



클라이언트 진행상황 출력 화면

A screenshot of a Windows application window titled "Empty dark". The window has a blue background and a white mouse cursor. In the top-left corner, the following text is displayed:

```
MouseX : 740  MouseY : 292  
RMouseX : -10 RMouseY : -10  
LMouseX : -10 LMouseY : -10  
FPS : 16.6457
```



다음 주 계획 보고

애니메이션 부분 구현

게임 디자인 및 컨셉 구체화



엔진
개발

THANK YOU