Magic World 종합설계 작업일지

팀원 : 최규화, 이관구, 유창민

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 이관구  2012182026 |
|  |  | 기간 | 2018-03-05 ~ 2018-03-11 |
| 이번주  작업일지 | 점프기능 추가. 이를위해 중력시스템 또한 추가 되었음. 충돌 시 밀어내야 할 방향이 y가 양수가 되면 누군가를 밟고있는 셈이므로 다시 점프가 가능하도록 함. 애니메이션 추가. 현재 움직이기, 대기하기, 공격하기가 된다.  오브젝트의 회전을 기존에는 Y축만 회전을 하기 때문에 오일러 방식을 사용했지만, 이제 쿼터니언으로 회전되도록 변경함. 게임데이터를 추가함  게임데이터는 체력/공격력/스피드/무적여부 만 가지고 있음. 차후 추가  첫 투사체 추가. BulletCube라는 투사체로 큐브를 던짐. 코드를 좀 정리하기 위해 플레이어 클래스에 CreateBullet이란 함수를 만들었으며, 플레이어가 현재 선택한 투사체 넘버링을 가지고 있다가, 클릭하면 그 넘버링 오브젝트를 생성함. | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 이관구 |
|  |  | 기간 | 2018-03-12 ~ 2018-03-18 |
| 이번주  작업일지 | 스카이박스 통합 및 고정된 오브젝트 충돌, 상수버퍼 수정.  상수버퍼는 16바이트 단위로 되도록 변경  이제 카메라가 볼수 있는 것 보다 멀리 있는 것은 안그려지며, 뒤에있는것도 안그려짐. 리지드바디 1차 테스트용 추가. 토크를 사용하는 것 까진 된다. | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 이관구 |
|  |  | 기간 | 2018-03-19 ~ 2018-03-25 |
| 이번주  작업일지 | IsRender 버그 수정 및 물리 버그 수정 완료.  텍스처가 자꾸 겹쳐져서 모자이크 비슷한 현상을 드디어 해결함. 답은 리소스 베리어.  1차 리지드바디 충돌은 실패했음. 어떤 증상이냐면 먼저 땅에 떨어진다음 튕기고 회전까지는 좋지만, 문제는 땅에 완전히 닿게되면 멈춰야하는데, 회전축이 엉망으로 튄다. 심하면 위로 다시 튀어오르기도 함.  그럼 어떻게 해야하나?  일단 정확한 충격량과 회전축의 오차를 잡아야 한다.  회전축이 오차가 있다는건 사실 말이 안되지만, 상식적으로 생각했을때의 오차를 의미한다. 예를들면 상자가 있고 45도로 x축회전이 되어있을 때, z축으로 고작 1도만큼 회전 되었다면, 땅에 충돌시 왠만하면 2점이 충돌한걸로 취급되는데, 여기서 회전축이 일직선이 아닌 약간 틀어진 축으로 삼게되고 여기서 잘못된 충돌이 계속 일어나게된다.  즉 가장 중요한 회전축을 어떻게든 변경해야할것이다.  Ishalfrender 추가함. 이제 가려지는 물체는 반투명해짐 | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 이관구 |
|  |  | 기간 | 2018 – 03 – 26 ~ 2018 – 04 - 01 |
| 이번주  작업일지 | 1차리지드바디를 코드를 아예 갈아 엎고 새로 만드는 중.  문제가 많았는데, 대표적으로 관성모먼트가 잘못 계산된다거나 하는 문제 때문에 제대로 회전이 안되었음.  회전관성을 해결하였지만, 균형이 맞을경우 선과 면충돌시 그대로 서있는 경우가 생김  균형을 잡힌 상태라면 특정방향으로 약간 회전시키는것으로 변경함. 충격량만 구하면됨.  빌보드의 깊이를 -1로 수정.  충격량 계산함수 만듬. 선속도와 각속도가 빠를수록 충격량은 커짐  근데 바닥과 딱 접한 상태일경우 중력만 가해지므로 토크가 너무 약하게 들어감. 따라서 최소충격량보다 작으면 최소충격량을 가하도록함. 그리고 최대충격량도 한계를 줌.  리지드바디와 평면 충돌은 완성. 이제 리지드바디와 리지드바디 충돌 해야됨 | | |
| 다음주 할일 |  | | |