[2023-09-06-수요일]

[한 일]

로켓 리그 GitHub 생성 & 브랜치 연결

로켓 리그 UI 이미지 파일 작업

로켓 리그 타이틀 씬 작업

DOTween 에셋 추가

[타이틀 씬 로직]

title\_bg-01.png 출력

비동기 로딩

로딩 완료시 4초 안에 끝나도록 설정

아닐 경우 대기

비동기 로딩 완료 후

1초간 페이드 아웃

로고 출력

1초간 페이드 인

1초 대기

3초간 스케일 105% 변경

1초간 페이드 아웃

[로비씬 로직]

동시에 동작

검은 배경 레이어 출력(시작 알파 100%)

0.5초간 페이드 아웃

시작 문구 출력

0.5초간 Pos Y 아래에서 위로 이동

While로 색 변화 효과 출력

로켓리그 로고 출력(시작 알파 0%)

0.5초간 페이드 인 & 위에서 아래로 이동

터치할 경우

UI 삭제

[문제점]

1. UI 이미지를 이미지 컴포넌트에서 가져올 수 없는 문제가 발생함.
2. TMP Text의 Glow 색상을 DOTween을 사용하여 변경하려 했으나 일반적인 방법으로 변경할 수 없음.

[해결]

1. 해당 이미지의 인스펙터 창에서 Texture Type을 Sprite (2D and UI)로 수정하니 정상적으로 동작한다.
2. TMP\_Text의 Material을 TMP\_Text.fontSharedMaterial로 가져온 후 가져온 Material의 shader를 Material.shader로 가져온다. 그리고 Shader.PropertyToId(“\_GlowColor”)로 GlowColor의 아이디를 받아온 후 DOTween.To()라는 DOTween용 람다 함수로 아래와 같이 색상을 변경하니 됐다. DOTween.To(( => material.GetColor(GlowColorID), color => material.SetColor(GlowColorID, color), targetColor, t); 로 지정한 시간동안 색상을 변경하게 한다.

[팁]

1. 0과 1사이의 랜덤한 소수를 얻고자 할 때 Random.value를 사용하면 된다.

################################################

[2023-09-07-목요일]

[한 일]

로비 게임 로고 효과 작업

로비 GUI 작업

로비 버튼 효과 작업

IPointerEnterHandler, IPointerExitHandler 인터페이스를 사용하여 마우스 포인터가 Enter, Exit 할 때 버튼과 텍스트의 색상을 바꾸게했다.

커스터마이징에 대해 의논함

Resources 폴더에 Prefab으로 자동차의 파츠를 등록 한 후 해당 사용자의 커스터마이징에 따라 자동차를 생성 하는 로직

ex) 스크립트로 빈 오브젝트를 생성한 후 사용자의 요구에 따라 하나씩 Prefab을 불러와서 자식으로 추가한다.

[문제점]

A 씬에서 만든 캔버스를 B 씬으로 복사 했을 때 버튼이 제대로 동작하지 않는 현상

[해결]

캔버스를 붙여넣기 할 씬에 빈 캔버스를 생성한 후 삭제한다. 그러면 정상적으로 버튼이 동작한다.

[팁]

Source Tree에서 병합(Merge)을 하고 Pull을 받을 때 병합한 브랜치로 설정해서 내려 받아야한다.

[2023-09-08-금요일]

[한 일]

프로젝트 병합

자동차가 벽에 닿을 경우 벽을 탈수 있게 기능 구현시도

팀 기능 구현 과제 선정

유순 : 공 스킬

경민 : 차 공중 관련 기능

준호 : 차 스킬

나 : 차 커스터마이징 기능

[문제점]

자동차가 벽에 닿을 경우 transform 값이 이상해진 상태로 벽을 타게 된다.

[해결]

벽에 닿을 경우 중력 방향을 다르게 설정. 하지만 좌/우 회전이 되지 않는 현상이 발생함. 나중에 폴리싱 기간에 작업하기로 일정 변경

[팁]

중력을 원하는 방향으로 바꿀 수 있다.

[2023-09-11-월요일]

[한 일]

CSV 파일 생성

커스터마이징 매니저 제작 시작

[커스터마이징 매니저 로직]

자동차의 기본 구조는 아래와 같다.

Player

Collider

Kart

CarFrames

카 프레임들…

Wheels

Wheels\_FL

Wheels\_FR

Wheels\_BL

Wheels\_BR

Marks

Flags

Colors

Camera

위의 구조에서 복수 표현이 사용되는 오브젝트 하위에 모든 차량 파츠 프리팹을 추가하고 상황에 따라 Active를 True/False해서 오브젝트 풀링한다.

Photon PUN 서버와 연결될 때를 잘 생각해야 한다.

\*Active 변동 여부는 자동으로 동기화 되지 않으므로 따로 RPC로 정보를 보내줘야 한다.

[문제점]

CSVReader 스크립트에서 CSV파일을 불러올 때 키가 중복된다는 오류 발생

Photon PUN 서버와 연결했을 때 오브젝트 Active 값을 제대로 전달 할 수 없는 문제가 발생할 예정.

[해결]

사용자의 오브젝트 풀링 정보를 저장하고 원하는 타이밍에 RPC 할 수 있는 함수를 만들 예정.

[팁]

[2023-09-12-화요일]

[한 일]

[문제점]

1. CSV 파일을 읽어온 후 딕셔너리에 저장할 때 중복된 키 값이라고 오류가 발생한다.하지만 로직에는 문제가 없다.
2. CSV 파일들을 기반으로 생성한 dataDictionary의 키 값이 일치함에도 접근할 수 없는 오류가 발생

2-1. 하지만 그래도 접근할 수 없는 문제가 발생

[해결]

1. ColorList라는 CSV 파일이 손상되어 있어 새로운 파일로 대체하니 정상적으로 작동한다.

2. CSV Reader에서 ‘\n’으로 행을 구분하지 않아 행과 열의 값이 합쳐져서 키 값에 오류가 발생해 생긴 문제였다. 그래서 ‘\n’으로 행을 구분했다.

2-1. 문제를 해결하기 위해 노력한 결과 데이터 구조가 복잡해서 일반적인 Dictionary접근법으로는 접근할 수 없어 Foreach문을 사용하여 Key값을 통해 접근하니 잘된다.

[팁]