|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2020.04.20~ 2020.04.26 | **지도교수** | 이재영 |
| 이번주 한일 요약 | <클라>  날짜와 시간에 변화에 따른 맵 상태의 변화  절차적 폴리지 시스템  환경 리소스의 코드를 수정하여 겨울 환경에 어울리게 변화  렌더 타겟을 이용해 만든 snow\_mat가 랜드스케이프 레이어에 적용되지 않던 문제 해결  몬스터 부위 파괴 위한 본 및 피직 컨스트레인트 셋업  스킬 타겟팅: 몬스터 여러마리일 때 한마리 죽으면 다른 몬스터가 배열에 안 들어오는 문제 해결  <그래픽>  리깅 수정  <서버>  A\* 알고리즘 수정  IOCP 적용 | | | | |

<상세 수행내용>

이곳에 수행내용을 상세하게 기록

**<클라이언트>**

- 날짜와 시간에 변화에 따라 안개량, 밝기 등을 자동적으로 변화

- 절차적 폴리지 시스템을 이용해 맵의 환경리소스를 주어진 법칙에 따라 배치(레이어블렌딩에 포함된 리소스와는 별도)

- 기본적인 환경리소스 노드를 수정하여 여름환경에 리소스를 겨울환경에 맞게 변화

- 몬스터 부위 파괴를 위한 본 함수와 피직 컨스트레인트 셋업

- 스킬 타겟팅 시 몬스터가 여러마리면 충돌 범위 내에서 모든 몬스터가 배열에 담기지 않던 문제 수정

**<그래픽>**

- 리깅 수정

**<서버>**

A\* 알고리즘

- 장애물 회피

* 길이 막혔을 경우 오픈리스트를 초기화하여 새로 탐색할 수 있도록 함
* 장애물 회피가 부자연스러움 (텔레포트처럼 회피함)

IOCP 적용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | <클라이언트> -  - 캐릭터 스킬 추가 포기 연구분야 개발을 우선  - 파티클도 이와 마찬가지  - IK셋업 도중 땅과 플레이어 캐릭터 lag, foot의 boon의 물리적 값이 제대로 적용되지 않아 문제발생  -피직 컨스트레인트로 부위파괴 구현 시 메시 늘어나는 문제 발생  <그래픽>  - 기존의 애니메이션이 호환이 안되는 문제  <서버>  - 탐색이 4방향임, 맵을 따로 불러오지 않고 근사치를 이용해 하드코딩함, 장애물 회피 부자연스러움 | | |
| **해결방안** | <클라이언트> -  - IK셋업에 물리 값 변경  - 부위 파괴를 구현하는 방식 변경 필요  <그래픽>  - 기존의 애니메이션을 새로운 리깅에 맞춰 수정  <서버>  - 8방향 탐색, 터레인 추출해 2D Array 생성, 탐색 중간값 보정 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 20.04.27 ~ 20.05.03 |
| **다음주 할일** | <클라이언트>  - Ik셋업  <그래픽>  기존의 애니메이션 수정  <서버>  터레인 추출 및 2D Array 생성 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |