2020182031 이서연 졸업작품 23주차 진행

1. Mage Player Attack 버그 수정

가끔씩 플레이어의 앞에서 투사체가 터지는 버그를 수정해야 하는데, 일단 무엇과 충돌하는지 알아보기 위하여 충돌 시 Object의 Num을 출력하도록 했더니 더 이상한 일이 일어났다.

처음 공격은 꼭 버그가 나는데 이 때 출력되는 Object ID는 505번이고, 디버깅을 통하여 505번이 무엇인지 찾아보니, Map Object를 Load할 때 만들어주는 Sphere Collision중 하나였는데, 이것은 충돌 처리를 해주는 List에 포함되어 있지 않기 때문에 이것과 충돌되고 있을 리가 없다.

또한 그 이후에 일어나는 버그들은 그 버그가 일어나기 전, 충돌체와 충돌했던 Object의 번호가 나타났고, 그렇다면 왜 전에 충돌했던 Object가 다시 Player의 눈앞에서 충돌되는 것인가 궁금해서 충돌 위치도 출력해보았더니

텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

충돌이 될 때 Object의 위치는 Player의 앞이 아닌 실제 Object위치, Mage Player 투사체의 위치는 Player의 앞이었다. (즉, 충돌되지 않는데, 충돌 판정이 일어난다는 것)

심지어 이 현상이 어떤 조건에서 일어나는 지도 알 수 없어서 더 해결책을 찾기 어렵고 유일한 단서가 있다면 버그가 일어나는 순간은 실제 충돌될 위치가 아닌데 충돌된다는 것.

이 때 유추할 수 있는 첫번째는 충돌이 일어나고 Explosion의 Collision이 충돌 위치에

1. 그 외

이번 주는 5/31일에 게임 엔진 시험이 있어서 준비하고, 그 외에 게임 서버 프로그래밍 과제와 게임 엔진 Term Project를 준비하느라 졸업 작품에 많이 신경 쓰지 못했다.

그리고 다음 주도