|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 34주차 | **기간** | 2018.8.26 ~ 2018.9.1 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 길찾기 시 입력 받지 않고 이동하지 않는 버그 픽스  스킬 사용 시 여러 번 입력되는 버그 픽스 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 이동 요청 시 벽에 끼거나 벽을 뚫고 지나가는 버그 픽스
  + 원인: 콜리젼 검사 시 기존에는 노드 범위로 좌우 이동방향을 검사했으며 결과적으로 너무 큰 범위만 검사하고 그보다 작은 범위는 건너 뛰게 되는 현상 발생
  + PaperUnit 1을 기준으로(가장 작은 단위) 내부를 전부 확인하도록 변경
  + Collision 검사 시 불필요하게 반복문으로 처리하던 부분 제거하여 성능향상(함수 1회당 4번 도는 방식-> 1번으로 검사)
* 이동 버그 해결 중 발견한 문제
  + 이동 중 스킬(혹은 공격) 사용 시 서버와 접속 문제로 인해 순간 이동하는 현상 발생
  + 반대로 스킬 사용 직후 이동 요청 시에도 비슷한 문제 발생
  + 공격 사용 시 서버에 확인을 받고 나서 공격으로 바꾸는데 서버에서 공격이 끝나고 이동하게 되면 클라이언트와 동기화 할 때 서버의 위치를 받아오게 되므로 순간이동이 되는 것으로 보임
  + 클라이언트에서 공격을 요청하자 마자 공격 상태로 변경하면 문제 해결 가능할 것으로 예상
  + 또한 추가적으로 위의 서술한 방법으로 처리가 될 경우 쿨타임 혹은 공격 도중에 연속으로 공격 요청을 받는 문제를 해결할 수 있을 것으로 보임
  + 문제 상태 영상: <https://youtu.be/DwjboN2UsBg>
  + 문제 해결-> 기존에 애니메이션 속도 테스트하느라 추가해 둔 상수를 클라이언트에서는 제거하고 서버에서는 제거하지 않음, 결과적으로 프레임 넘어가는 속도가 너무 빨라서 상태에서 나가는 테스트를 무시하고 결과적으로 상태가 변경되지 않아 발생한 문제.
  + 마찬가지로 스킬이 계속 나가는 문제 또한 해당 부분에서 발생한 것으로 생각됨
* 일반 공격에서는 이동 처리가 말끔하게 되는데 스킬 사용 시에는 약간의 끊김 현상 발견
  + 클라이언트에서는 특성 선택 시 애니메이션 세트를 변경하는데 서버에서는 변경하지 않아 애니메이션의 길이가 달라서 발생한 문제
  + 애니메이션 세트를 적용 해 주는 것으로 해결
* 이동 시 StartWalk에서 Walking으로 변경하지 않는 문제 발견
  + Animation 프레임 검사 위치를 변경 -> 현재는 보이지 않음
* Collision Manager 리펙토링 진행
  + 캐스팅이 과도하게 많이 사용되고 있었음
  + 캐스팅을 최소화하는 방향으로 리펙토링 진행 -> 결과: 캐스팅 90% 제거
* You tube: -

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 35주차 | **다음 기간** | 2018.9.2 ~ 2018.9.8 |
| **다음주 할 일** | 인스턴싱 재시도  플레이어 특성 변경 및 조정  밸런스 조정 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |