|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2019182006 김동재  2019182023 양정우  2019182031 임윤수 | **팀명** | KYK |
| **주차** | **10주차** | **기간** | **2023.05.07~05.13** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김동재**   * **…**   **양정우**   * **서버와 협업하여 UI변화적용 및 오브젝트와 플레이어 간 인터렉션 구현, 벽 충돌 작업.**   **임윤수**   * **1인칭 손 모델 + 애니메이션, 조준점 UI 제작 및 복도 바닥 높이 공차 문제 해결.** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김동재[서버]

* …
* …

# 양정우[클라이언트]

* UI 출력(2D오브젝트)
  + 체력바, HP노드, 잔탄수, 총기, 크로스헤어 등의 UI를 미리 만들어두었다.
  + 서버에서 특정 UI에 대한 변화를 호출하였을 때 만들어둔 UI를 출력하는 형식으로 작업을 진행하였다.
* UI(3D오브젝트)
  + 플레이어의 손만 존재하는 모델과 총 모델을 마치 1인칭에서 실제로 잡고있는 듯하게 만들고자 했다.
  + 해당 작업을 위해서 일단 플레이어의 중심위치로부터 손 모델과 총 모델의 상대적 위치값을 계산하였다.
  + 플레이어가 회전을 하였을 때 해당 모델들도 같은 간격과 회전이 적용되어야 했다.
  + 해당 과정에서 현재 회전정보는 행렬로 표현되어 제대로 된 상대적 계산이 적용되지 않아 쿼터니언 구조체를 만들어서 적용시켰다.
* 충돌작업 - 인터렉션
  + 특정 오브젝트(카드키, 단말기)에게 AABB박스 컴포넌트를 추가해주었다.
  + 해당 충돌박스 주변에서 플레이어가 E키를 누른다면 오브젝트를 제거하고 특정 UI(습득한 카드키, 맵)를 출력하도록 관련 기능을 추가하였다.
* 충돌작업 – 벽 충돌
  + 벽 충돌은 오브젝트의 실제 위치와 중심의 위치가 크게 달랐다.
  + 그래서 직접 랜더링되는 충돌박스를 만들어 임의로 위치와 크기를 조정하여 충돌박스를 직접 설치하였다.

# 임윤수[기획/모델링]

* 1인칭 손 모델링 제작
  + 약간의 손 움찔거림 애니메이션을 추가함
* 조준점 UI 제작
* 복도 바닥과 구역 바닥의 높이 차로 인한 공차 발생, 모델 상의 높이를 맞춤으로써 해결.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 벽 충돌이 불완전해 간헐적으로 벽을 뚫는다. 서버에서 요구하는 오브젝트 제거함수가 정상적으로 작동하지 않는다. – 양정우 | **해결 방안** | 1. 벽 충돌을 일단 단순한 버전으로 만든다. 오브젝트 제거함수에 예외 포인트를 추가한다 – 양정우 |
| **다음 주차** | **11주차** | **다음 기간** | 05.14 ~ 05.20 |
| **다음주 할 일** | * 소모품 모델 및 텍스처 제작 – 임윤수 * … – 김동재 * 서버와의 Aimation연동작업, 오브젝트 제거가 비정상적으로 이루어지는 부분 수정 – 양정우 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |