개발 일지

2019/11/12

* 교수님과 첫 면담
* 제안서를 바탕으로 수정한 기획서 제작하는 중
* 회의와 회의록 작성, 개발 방식과 분업 등을 논의함.

2019/11/15

* 프로토 타입 작성을 위해 처음으로 HTML 파일 생성.
* 기초 골자는 예전 공 랜덤 생성 후 튀기게 하는 실습 코드를 기초로 플레이어를 추가
* 플레이어 이동은 onkeydown과 onkeyup을 이용한 이벤트 발생으로 처리
* 이 과정에서, 이동이 매끄럽지 않고 뚝뚝 끊어지는 문제와 키 입력을 하지 않는 상태에서도 이동이 되거나 키 입력을 했는데도 이동이 안돼는 버그 발생.
* Console.log로 입력되는 값을 확인해보니, onkeydown이 발생되는 순간 이미 반대 방향의 키가 눌려져서 떼지지 않은 경우에 이동 값이 0이 되어 문제가 발생하는 것을 확인.
* 키를 뗄 때는 이동시킬 값을 무조건 0으로 만들지 말고 값을 확인해서 바꿔줬고, 키를 누를 때는 이벤트가 바로바로 실행이 안되는 문제이므로, 이동 값이 0일 때 다시 한번 함수를 실행하여 해결.
* 간단한 이동 및 다른 오브젝트 생성 테스트 이후 Github에 저장소를 파서 공유.(깃허브 링크: <https://github.com/MtNight/ThePageBreaker>)

2019/11/16

* 분업의 효율을 위해 테스트 용 방 제작을 어제 먼저 하면서 미뤄뒀던 기획 보강.
* 테스트 방에서 플레이어 공격 및 적 생성 기능 개발 착수.

2019/11/17

* 기획 마감. 깃허브에 기획서나 개발 일지 등 업로드.

2019/11/19

* 교수님과 2차 면담.
* 전체적인 코드 구조 정립
* 일부 탄환 종류별 구현

2019/11/21

* 분업 효율성을 위해 코드를 두개로 나누어서 작업
* 마우스 포인터 추가

게임 화면 가운데로 옮기려다가 실패.

2019/11/22

* 실수로 비워두었던 기획 부분 완성.

2019/11/24

* 게임 화면 중앙으로 옮기기 성공.
* 계속 캔버스 자체를 옮기려는 실수를 했는데, 캔버스가 담겨있는 div객체 자체를 옮기니 잘 작동함.

플레이어가 보는 방향 삼각형 제작

2019/11/25

* 탄환 발사하기 기능 추가 (플레이어가 보는 방향으로 발사 가능)
* 적 생성 테스트
* 기획된 탄환들 제작 완료. (레이저는 프로토타입만)

2019/11/26

* 회의 진행
* 코드 합치기
* 향후 진행 방식 결정

2019/11/28

* 충돌 처리를 위해서 테스트용 원, 사각형, 마름모 생성

2019/12/1

* 원과 원, 사각형과 원 사이의 충돌을 수업 시간에 했던 내용을 응용해서 제작.
* 맵 생성 과정에서 방이 겹치는 버그를 방마다 좌표를 주어서 계산하는 것으로 해결.

2019/12/2

* 각자 맡은 분야 서로 확인 및 점검
* 권혁재: 랜덤 맵 생성
* 변성현: 충돌 처리 구현
* 맵 생성을 좀 더 균등하고 예쁘게 분포할 수 있도록 알고리즘 수정

2019/12/3

* 회의: 개발 속도 높일 필요성 확인
* 코드 합치기 및 공동 개발
* 방과 방 사이를 잇는 문 제작.
* 그 좌표를 다시 응용해서 미니맵 그리기 기능 추가.
* 충돌 처리를 적용한 적 생성 테스트

2019/12/4

* 방 이동 시 오브젝트 갱신(총알 삭제, 플레이어 위치 보정, 클리어 확인 등) 추가
* 벽 오브젝트 추가
* 플레이어와 벽 사이 충돌 시 원-사각형 충돌 판정에 이상 발생

2019/12/5

* 미니맵 기능 완성
* 계획 수정
  1. ) 오늘~다음주 면담 = 대강 게임 돌아가는 거 완성(성현: 적 AI, 적 관련 구현 완료 / 혁재: 게임 시작 메뉴 추가, 벽 충돌 시 이동 제한, 적 생성 시스템 / 같이: 적 배치 종류 정하기)

) 다음주~주말 = 보스, 시스템(공격, 사망 등) 완성

* 1. ) 주말~발표: 마무리 & 발표 준비
  2. - 조작키 - 마우스 좌클릭을 통한 공격 추가, LShift 저속 이동 추가.
* 글꼴 테스트: 1234567890 GoogleProductSansFont 한글은 적용이 안되네요.
* 게임 전체적인 색감 수정.
* 충돌 코드 수정해서 벽 충돌 버그 픽스
* 적 종류에 따른 사이즈 정하기
* 적 패턴 구체화 및 패턴 개발 시작

2019/12/7

* 적 저장 및 불러와서 그리는 시스템 완성. 생성 시스템도 구색만 갖추어둠.

2019/12/8

* 메인 메뉴 추가

2019/12/9

* 적 생성 관련 작업.
* 충돌 처리 코드 보강

2019/12/10

* 적을 제외한 오브젝트 간 충돌 처리 구현
* 플레이어 피격 판정 시 이벤트 처리, 게임 오버 및 게임 오버 화면 구현.

2019/12/11

* 코드 리펙토링
* 보스 테스트 결과 회전하는 패턴은 충돌판정 등 불합리하기도 하고, 제작 난이도도 높아서 취소, 대신 새로운 패턴으로 기획서 변경.

2019/12/12

* 보스 구현 시작

2019/12/13

* 적 테두리로 HP 표시 기능 추가
* 적 테이블 관련 시스템 추가

2019/12/14

* 적 기본 5종류 AI 구현 완료 및 적용.
* 색 적용 과정에서 이유를 알 수 없는 버그 발생. 코드 문제가 아니고 HTML 자체 문제인 것으로 추정. (색칠 직전에 적용한 색깔이 적용되지 않음)

2019/12/15

* BGM 뭐 넣을지 고민…
* 보스 패턴 적용 테스트
* 라이프 및 봄, 스코어 시스템 추가

2019/12/16

* 보스 패턴 완성
* 개발 완료
* Ppt 제작