| 주차/일자 | 10주차 / 3.3~3.9 | 작성자 | 이상민 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 개강 후 첫 회의 | | |
| 회의 내용 | 2024.03.09 주간회의   * 프로젝트 병합 * 중간 발표     1월 - 전반적인 리소스 확정, 기본 프레임 워크 선택  2월 - 프레임워크 수정, 서버 프레임워크 제작, 리소스 로드  3월(현재) - 바운딩 박스 제작, 애니메이션 블렌딩, 플레이어 동기화  4월(예정) - 게임룸 인스턴스화, NPC 이동과 게임 타이머 제작, 애니메이션 마무리, 충돌처리, 오브젝트 풀  5월 13일(중간발표) - 간단한 게임 컨텐츠 구현  한 것 : 리소스 로드, 애니메이션 블렌딩, 플레이어들 간 위치회전 동기화, 바운딩 박스 제작  해야할 것 : 플레이어 숄더뷰로 변경, 애니메이션 오류 수정, 충돌처리, NPC의 Player 추격, 오브젝트 상호작용  느낀점 :  상민 - 아직까진 계획에 차질 없이 진행되었다.  정훈 - 생각보다 확실히 완성된 기능은 없지만, 계획의 흐름으로는 문제가 없다. 이전의 1,2월은 기초적인 틀을 잡는데 시간을 많이 소비했고, 앞으로는 그 틀을 이용하여 컨텐츠를 추가하고 약간의 수정을 해나가면 중간 발표에 문제는 없을 예정이다.  진선 - 매주 수행을 하며 새로운 오류나 수정사항이 발생함으로 인해 늘어지는 느낌들어 불안한 마음이 있었다. 계획상에 큰 문제 없음을 확인하고 확신을 가지고 작업하려 한다. | | |
| [다음 주 회의 안건] 2024.03.13 (20:00)   * 주중 협동 작업 * 중간 회의 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 이동 회전 동기화 완료(애니메이션 처리는 추후 공동작업을 통하여 보완할 예정) * 클라이언트의 Scene만이 아닌 Player에서 send()를 할 수 있도록 필요한 멤버 추가. * 코드 정리 & 프로토콜을 공동 디렉토리에서 include할 수 있도록 변경 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 오브젝트 로드   + 애니메이션이 있는 객체는 유니티에서 Skined mesh render를 사용하였지만 오브젝트는 일반 mesh render를 사용하여 출력되는 결과물에 차이가 있음   + 오브젝트를 로드 하는 것에는 문제가 없어 해당부분을 유의 하여 오브젝트를 불러옴 * 수정된 바운딩 박스를 적용하기 위하여 c#스크립트를 수정하였으나, 그 경우 skined mesh render의 바운딩 박스 정보만 가져오고 기본 mesh에 있는 바운딩 박스 정보는 가져오지 않아 오브젝트의 바운딩 박스 정보가 출력되지 않음   + 정적 오브젝트의 한에서 mesh의 바운딩 박스 정보를 불러옴 * 주중에 모델 구매 후 총 12개의 모델 load 완료   + 계단과 일부 모델의 경우 게임을 제작하며 필요시 추가 로드하기로 결정 * 모델을 로드 하는 과정에서 바운딩 박스가 사라지는 현상을 발견하여 수정 필요      * 충돌처리   + 모델과 플레이어간의 충돌 처리를 구현하여 플레이어가 모델을 뚫고 지나가지 않게 하였지만, 2개 이상의 키를 입력하는 경우나 특정한 경우 끼임과 막힘 현상이 발생하여 수정 필요 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 오류 및 코드 수정과 테스트   + 애니메이션에서 오류가 있는 애니메이션을 발견해서 그 애니메이션을 확인하였다.      * 이런식으로 특정애니메이션이 기존 좌표보다 낮은 위치에서 애니메이션이 로드 되었다. * 문제가 있는 애니메이션은 HIT, DIE, USE, EAT 이렇게 총 네 가지이다. * 이 애니메이션들의 오류는 아직 수정하지 못한 상태이며 로드에서 문제가 아닌 애니메이션 자체의 문제로 보여 애니메이션을 동작할 때 플레이어의 좌표를 다시 맞추는 방식으로 해결할 생각이다. * 추가적으로 이 프레임워크의 물리 코드를 수정하였다.      * 기존에는 한 함수에 모든 코드를 때려넣었지만 현재는 코드의 가독성을 고려해서 멤버함수로 대체하였다. * 추가적으로 플레이어의 move()에서 좌표를 로그로 찍을 때 좌표값이 이상하게 나오는 오류가 있었지만 update()함수 내에서 추가적인 물리적용을 하기 때문에 update()함수 내에서 좌표를 확인하는 것이 효과적이라는 것을 알게 되었다. * 애니메이션 로드   + mixamo 사이트에서 애니메이션을 가져왔을 때 여자캐릭터만 미리보기로 확인할 수 없었다. 하지만 유니티에서는 애니메이션이 적용되는 것을 확인할 수 있었다.   + 그래서 이번 주에 이 애니메이션들을 추가로 로드했다.   + 하지만 기존 월드좌표와 확연히 달라진 것을 확인할 수 있었다.      * 이 오류 또한 아까 오류애니메이션과 연관이 있어보이며 다음 주에 추가적으로 수정할 예정이다. | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * NPC 무브 (OP 코드로) * 타이머 큐 제작   [김진선 - 클라이언트]   * 바운딩 박스 사라지는 경우 수정 * 충돌 박스 끼임 현상 해결   [이상민 - 클라이언트]   * 애니메이션 좌표 꼬임 오류 수정 * 애니메이션 동기화 * 키보드를 통한 플레이어 회전 | | |