| 주차/일자 | 12주차 / 3.11~3.17 | 작성자 | 이상민 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 |  | | |
| 회의 내용 | 2024.03.09 주간회의   * 서버 애니메이션 동기화 논의 * 임시 맵 제작   + 우선 모델러가 제공한 맵 업로드   + 다음주에 맵 제작&로드 | | |
| [다음 주 회의 안건]  2024. 03. 22 주간회의   * 충돌처리 및 맵 관련 동기화 점검 * 플레이어 이동 점검 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 게임 컨텐츠에 사용될 타이머 쓰레드 생성   + 우선 순위 큐를 선언하여 시간(현재시간 + 깨어날 시간)을 push()하면 시간 순으로 정렬되어 관리   + 쓰레드 내부에서 가장 높은 시간을 pop()하여 작업을 처리.   + 현재 상태: n초 후에 실행 될 이벤트를 생성하면 n초 후에 이벤트 발생 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 나머지 모델 로드 및 임시 맵 로드   + 모델 16개 추가 업로드. 총 28개 오브젝트 로드 확인 완료   + 모델의 texture 중 metallic의 컬러가 뿌옇게 들어가 수치를 줄여 둠      * 몇몇 모델이 본인의 텍스처가 아닌 배열 상 앞 모델의 텍스처가 불러와지는 오류가 있어 수정 필요 * 모델 바운딩 박스 사라짐   + 모델의 정보를 포인터로 받아와 최종 수정된 위치 값을 기준으로 바운딩 박스가 출력됨   + 오브젝트의 경우 유니티에서 배치 후 출력 예정이므로 (이 경우 같은 포인터를 공유하는 형식 사용 x) 추가 수정하지 않음   + 충돌의 경우 오브젝트 풀과 추후 개발 중 수정 &구현 하기로 결정 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 애니메이션 동기화 오류 수정   + 기존의 애니메이션은 동기화에 있어서 문제가 있는 상황이었다. 예를들면 애니메이션이 아예 전송이 되지 않거나 애니메이션이 블렌딩 되지 않는 문제였다.   + 이 부분은 내부 회의 결과 서버에서의 전송 문제보다는 애니메이션을 교환하거나 블렌딩하는 과정의 매커니즘이 게임 프레임워크나 씬에서 이뤄지기 때문에 일어난 문제였다.   + 수정을 위해서는 플레이어 내부에서 블렌딩이나 애니메이션 교환이 원할히 이뤄졌어야 했다.   + 맞지 않는 매커니즘이라고 판단되는 부분은 이러했다.  1. 애니메이션 블렌딩을 할지 결정하는 부분을 프레임 워크에서 판단 2. 교환할 애니메이션의 정보가 휘발성이라는 점  * 이 부분들을 해결하기 위해서 전체적인 블렌딩 방식을 교체했다. * 1번 문제를 해결하기 위해서 블렌딩을 할지 결정하는 m\_fBlendingTime을 0으로 초기화하는 부분을 Scene의 ProcessInput()에서 키보드가 변경될 때 하는 것이 아닌 그때마다의 동작을 실행하는 Player함수 내에서 진행했다.      * 그리고 2번 문제를 해결하기 위해서 m\_pasNextAni라는 애니메이션 타입을 저장할 수 있는 변수를 Player의 멤버변수로 선언했다.      * 하지만 이 부분에서 NextAni가 없는 경우도 있었기 때문에 enum값 중에 NONE이라는 값을 하나 더 선언해줬다. * 그리고 이 SC\_CHANGE\_ANIMATION\_PACKET을 서버에 전송하는 부분 또한 m\_fBlendingTime을 초기화 한 다음 전송해 주었다. * 플레이어 로테이트 삽입   + 플레이어의 로테이트를 결정하는 부분은 생각보다 원리가 복잡해서 꽤나 어려움을 겪었던 부분이다.   + 첫 번째로 고안해낸 방법은 노트로 먼저 적으며 생각해본 알고리즘이다.      * + 원래는 노트를 자주 사용하려고 했지만 작업을 하다보니 잘 안쓰게 되었다.   + 여기서 x는 (카메라의 Yaw)+(이동하려는 각도)에서 (플레이어의 Yaw)를 뺀 값이다.   + 위의 메모는 쉽게 말해서 원하는 방향으로 회전할 때 어떤 방향으로 회전할 것인지를 손으로 적으면서 코딩을 해본 것이었다.   + 하지만 전혀 생각대로 되지 않았으며 다시 수정한 식은 이러하다.      * 수정한 방식은 이러하다. * (현재 방향성을 지닌 속도 벡터)와 (플레이어의 Look)의 각도를 구하고 그 각도에서 10도를 회전했을 때 각도가 좁혀지면 그 각도로 회전하고 아니라면 반대로 회전한다. * 이 것을 위해서 평소 잘 신경쓰지 않던 선형대수를 다시 공부하며 수학 부분이 부족하다는 것을 알게 되었다. * 졸업작품을 진행하면 이제는 틈틈히 수학공부도 병행할 생각이다. | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * 임시로 배치된 맵의 정보가 있는 파일을 읽어서 위치, 회전, 바운딩 값을 컨테이너에 저장.   [김진선 - 클라이언트]   * 앞 모델 로드 오류 수정 * 1라운드 맵 제작 & 로드   [이상민 - 클라이언트]   * 오류 애니메이션 수정 및 교체 * 전체적인 움직임에 있어서 오류 없이 수정 | | |