| 주차/일자 | 13주차 / 3.17~3.23 | 작성자 | 김정훈 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 이동 동기화 / 맵 비율 논의 및 조정 | | |
| 회의 내용 | 2024.03.21 주간회의   * 맵 크기 조정   + 맵, 오브젝트 크기를 기존의 크기와 동일하게 하되 속도를 느리게 조정 할 것   + 현재 플레이어 속도가 전체적으로 빠름 * 모델 텍스처 지글거림   + 모델 비율 & 텍스처 화질 조정, 확인 * 주간 추가 사항 중 작업 겹치는 부분 공유 및 논의   + 이동 방식 & 카메라 회전 변경   + 서버 이동, 속도 문제 -> 해결   2024.03.20 / 2024.03.22 클라이언트 회의   * 맵 구상   + 9개의 구역으로 나눠서 작업 후 합침   + 배치 규칙  | 1 | 2 | 3 | | --- | --- | --- | | 4 | 5 | 6 | | 7 | 8 | 9 |  * + - 점령 구역: 4개 (2,4,6,8)     - 아이템 상자: 각 구역 당 4개 (5번 제외)     - 미션: 각 구역 당 2개 (5번 제외)     - 배치한 위치 중 랜덤한 위치를 선정하여  미션은 총 5개, 상자는 구역당 1개씩 총 8개를 출력할 예정 * 단, 각 구역당 미션과 상자는 최대 1개 배치 * 계단과 플렛폼을 이용하여 총 3층으로 제작하되, 플랫폼 아래로는 지나갈 수 없도록 함 | | |
| [다음 주 회의 안건]  2024. 03. 27   * 맵 초안 작업 후 개선점 논의 * 작업 내용 병합 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 플레이어의 이동(애니메이션 포함), 회전 동기화 [새로 접속한 클라이언트가 있으면 기존에 있던 플레이어들의 위치를 전송하고, 기존의 있던 플레이어도 새로 접속한 플레이어의 위치를 확인 할 수 있음] * 동기화 작업을 수행하면서 기존의 프로토콜을 수정’보완하는 작업 * 하나의 클라이언트 내의 모든 플레이어가 통신 버퍼를 채우는 오류 수정 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 사용 가능 오브젝트 리스트   + 구역 표시를 위한 철조망, 콘크리트 벽 추가   + 공학 obj (11)     - Barrel, big container, capsul, comm, Floor\_1, Floor\_2, Illuminator, MiddleContainer, PlatformLeg\_L, PlatformLeg\_S, Power, SixBarrel   + 철조망 (2개)     - fence1, fence2     - 1 → 가시 링, 2 → 이빨   + 콘크리트 벽 (1개)     - ConcreteWall * 오브젝트 알파값   + 오브젝트의 hlsl코드 중 픽셀 쉐이더 단계에서 Albedo 텍스처의 알파값을 반환값인 Color의 알파값에 곱하여 철조망의 투명한 부분 표현   + 수정 전 / 수정 후      * 맵 제작관련 클라이언트 논의   + 유니티로 오브젝트를 배치하되 오브젝트 풀을 통해 객체를 관리 하기 위하여 오브젝트의 종류와 좌표를 가져오는 c#스크립트 작성 및 사용 예정   + 추가 상세 사안은 회의 내용에 기술 * 텍스처 조정   + 모델 텍스처가 보기에 지글거리는 현상의 원인을 찾기 위해 텍스처 크기비의 변화에 따른 결과 비교   + 지글거리는 현상은 그대로이며 텍스처의 크기비가 낮아짐에 따라 디테일한 요소들이 뭉개지므로 기존 텍스처 유지   + Normal 텍스처와 조명 계산에 영향을 받는 듯 하여 추후 조명 조정시 추가 확인 예정 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 애니메이션 추가 구현   + 애니메이션을 작동시키기 위해서 키값을 받는 기능을 추가 구현하였다.   + 이전에는 IDLE, WALK 애니메이션만 실제로 동작 가능했지만 이제 RUN, CREEP 애니메이션도 동작이 가능하게 하였다.   + RUN 애니메이션은 시프트 키를 누르고 있어야만 동작이 가능하게 구현하였다.   + CREEP 애니메이션은 C키를 통해서 온오프를 할 수 있게 구현하였다.   + CREEP 애니메이션을 구현하는 것이 생각보다 쉽지않았다. 키보드를 처음 눌렀을 때만 온오프 기능이 활성화 되게 해야했었다. 그래서 키보드업 입력도 따로 받아서 키보드를 누르기 이전에 키보드업키가 들어오지 않았다면 키보드를 눌렀을 때 온오프 기능이 동작하지 않게 구현하였다. * 맵 단위 조정   + 맵의 단위가 현재 1 == 10CM여서 맵의 단위를 1==1M로 조정을 해봤다.   + 하지만 카메라 값이 1 이하로는 조정이 어려워서 기존의 단위를 쓰는 것으로 결정이 났다. | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * NPC의 이동을 클라이언트 코드에서 어떻게 구현할 지 고민 * 현재까지의 작업을 멀티쓰레드 환경에서 테스트 및 점검   [김진선 - 클라이언트]   * 맵 구역 4개 제작   [이상민 - 클라이언트]   * 맵 구역 4개 제작 | | |