| 주차/일자 | 14주차 / 3.24~3.30 | 작성자 | 김진선 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 맵 제작 의논 회의 | | |
| 회의 내용 | 2024.03.27 주간회의   * 맵 제작 중간 보고(MT로 인해 31일로 미룸) | | |
| [다음 주 회의 안건]  2024. 03. 31 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 로컬ip간의 연결이 아닌 서로 다른 ip끼리의 연결 확인 * 현재까지 작업을 멀티쓰레드로 확인(성능 측정X) * NPC::WakeUp() 함수 추가 [깨우는 조건 논의 필요] | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 맵 제작   + 중앙 섹션을 제외한 맵 제작   + 총 3층으로 이동이 가능하되 층 아래를 막아 이동 불가능하게 제작   + 계단 외 컨테이너 등의 건축물을 통해 각 층과 구조물로 이동가능하도록 설계하였으며, 미션과 아이템 배치를 위한 공간을 감안하여 제작      * 오브젝트 배치   + 디테일한 수정 필요   + 전체구역을 4개로 나누어 bin 파일로 추출      * 문제사안   + 맵 통합 후 추출한 맵을 렌더링 한 결과 맵을 절반만 띄워도 fps가 30 초반 ~20 후반 으로 떨어짐. 렌더링 방식의 수정이 필요한듯 보이며, 오브젝트 풀을 통한 렌더 오브젝트 구별 방식의 구현이 필요함 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 전반적인 맵을 중앙 섹션을 제외한 맵 구역을 클라이언트끼리 나눠서 제작했다. * 나눠진 파트를 여러가지 컨셉으로 제작했다.   + 우선 3가지의 구역으로 나눠서 제작했다. * 첫 번째의 구역은 계단과 케이지로 이뤄진 복도가 있는 구조물이 있고 두 번째 세 번째 구역은 컨테이너 박스로 이뤄진 건물이다. 그리고 네 번째 구역은 공터같은 구역으로 구상했다. * 층이 있는 건축물을 제작을 한다면 이 후에 NPC가 따라오는 행동패턴을 구현할 때 계단을 찾거나 어디로 올라갈지 어려움이 있을 것 같아서 아래의 사진처럼 건축물의 아래는 막아두었다.      * 그래서 실제 맵 안에서 따라오는 알고리즘은 길찾기 알고리즘과 흡사할 것으로 생각한다.   + 하지만 계단을 타고 오르락내리락 했을 때의 감각 때문에 실제 플레이에서는 3차원 방향으로 이동하며 플레이하는 감각을 줄 수 있다. * 아래는 모든 맵의 컨셉을 보여주고 있다.   <1구역 - 건축물이 있는 구역>    <2, 3구역 - 컨테이너 구역>     * 4구역 제작 일정 소화 실패 | | |
| 특이사항 | [이상민 - 클라이언트]   * MT 준비 및 학생회 회의로 인한 제작 미흡 | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * 클라이언트에서 작업한 맵을 공유받아서 서버에 로드, 노드화 * 게임방의 정보들이 담긴 컨테이너를 만들어서 서버에서 관리 ex) Server::vertor<gameroom> gameroomManager;   [김진선 - 클라이언트]   * 맵 보완 * 텍스쳐 오류 해결   [이상민 - 클라이언트]   * 맵 보완 및 오브젝트 추가 배치 | | |