| 주차/일자 | 15주차 / 3.31~4.6 | 작성자 | 김정훈 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 면담 복기 및 중간발표 이전 개발 일정 회의 | | |
| 회의 내용 | 2024.04.02 주간회의   * 15주차 ~ 20주차(중간발표 전날)까지 해야할 일 정리 * 4/1(월) 교수님 면담 내용 요약: 돌아가는 것은 좋으나 게임답게 다듬어서 중간발표할 것.   + Player 상속 정리\_15주차     - 플레이어 클래스 만들기(우선)       * Model1 = load(Player1.bin)       * 속도, 스테미너, //스킬   + 애니메이션\_16주차     - 여자 : 전부     - 나머지 : 히트, 상호작용     - 로봇 : 이동 시, 아이들, 어택(우선)   + 충돌처리 확실히(계단, 장애물, npc 등등)     - 섹션 2 (컨테이너 뭉치): 바운딩박스의 오류 수정(우선) \_15주차     - 충돌처리\_17주차   + 패킷 전송 방식 연구\_15주차 * npc 이동\_16주차~19주차   + 길, 장애물 만들기 16주차   + 길찾기 알고리즘 17주차   + 상태 변환 머신 18~19주차   + 스타팅 씬/ 플레이 씬 전환 \_16주차~17주차     - 씬1: 캐릭터 고르기, 준비완료      * + - 씬2: 1라운드 내부       * 선택한 캐릭터가 Myplayer   + 점령 미션\_19주차   + 맵 텍스처 LOD 적용\_19주차   + 화면 사이즈 (20주차)   + 릴리즈 모드 exe파일 확인 (20주차)   + 발표 준비(20주차)      * 이번 주차 할 일(4/1~4/6, 15주차)   + 진선: 바운딩 박스 오류 해결 및 정리   + 상민: player 상속 구조 정리   + 정훈: 패킷 통신 방법 연구   2024.04.06 주간회의   * 머지 및 충돌 확인 * 새로 고안한 맵 추출방법 사용 시 메모리 낭비 문제 발견   -> 중간 발표까지는 기존의 맵 추출 방식 채택  -> 기존 방식은 텍스처 밀림 현상이 있음  -> 맵을 여러 번 겹쳐서 렌더하는 방식으로 해결 | | |
| [다음 주 회의 안건]   * 작업물 병합 및 오류 확인 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 네트워크 통신 중에 클라이언트에서 다른 클라이언트의 캐릭터가 끊겨서 이동하는 오류   + 네트워크 지연 문제 (매 프레임마다 상대방의 정보를 받아서 업데이트를 하는 코드를 제거하여 세밀한 위치 동기화를 포기하고 부드럽게 이동하는 장면을 더 높은 우선순위로 선정)   + 세밀한 이동은 상대방의 이동이 어느정도 없을 때 정보를 업데이트 * 현재 클라이언트에서의 네트워크 통신 상태 송신: 1/60초 마다 1회 - CPlayer::SendPacket() 수신: 1/60초 마다 1회 - CScene::RecvPacket() | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 충돌 박스 초기화 문제   + 오브젝트 추출시 동적 오브젝트 추출용 스크립트 사용함 정적 오브젝트 추출용 스크립트 사용 * 맵 충돌   + 루트 오브젝트에서만 충돌처리 중이었음 해당 부분 수정하여 모든 오브젝트 충돌처리 * 모델 로드 오류   + 텍스처를 중복 사용할 경우 “@”를 추가하여 추출하고 텍스처를 불러올 시 이전에 사용한 텍스처 정보를 찾아 불러옴   + 현재 사용중인 텍스처 로드 코드는 추출정보를 오브젝트 단위로 읽어오기 때문에 다른 오브젝트에서 중복일 경우 해당 내용을 불러오지 못함 (유니티상의 root까지 탐색하지 않음)   + 중복에 상관없이 모든 텍스처를 읽어오는 방식으로 수정하여 진행하려 하였으나 pc성능에 따라 프로젝트가 터지는 경우가 발생   + 우선 동일 맵을 여러번 겹쳐 랜더하는 방식으로 사용 * 모델 정보 추출 c#   + 모델의 위치, 회전, 크기, 바운딩 박스등 일부 정보가 담긴 C# 스크립트 작성 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 플레이어 클래스 분리   + 플레이어 클래스를 기존의 TerrainPlayer에서 우리 게임이 사용하는 정보들만을 모은 CyborgPlayer로 변경하였다.   + 이 작업을 하면서 기존에 사용하던 필터를 보기가 편하도록 같은 작업들을 같은 필터에 묶어 놓았다. * 상속받은 클래스에 있는 변수 접근 용이하게 하기   + 부모 클래스(Player)를 상속받은 자식클래스(CyborgPlayer)에 있는 함수나 변수를 Scene,에서 사용할 때마다 reinterpret\_cast를 통해서 자식클래스로 형변환해서 사용했지만 그 방법은 가독성이 떨어졌기 때문에 버츄얼 함수를 만들어 접근할 수 있도록 제작하였다. * 달리기와 살금살금 스테미너 값 적용받게 하기   + 달리기와 살금살금은 m\_bUseStaminer가 활성화 된 동안에만 작동한다. 달리기와 살금살금을 동작하는 동안에는 m\_fStaminer 값이 떨어지도록 구상했고 0이하가 된다면 m\_bUseStaminer가 비활성화가 된다.   + 다시 m\_bUseStaminer를 활성화 시키기 위해서는 걷거나 가만히 있어야 m\_fStaminer의 값이 점점 오른다. | | |
| 특이사항 | - | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * 서버에 길,장애물 배치   [김진선 - 클라이언트]   * 스타팅 씬 * 텍스처 로드 수정   [이상민 - 클라이언트]   * 애니메이션 오류 수정 및 삽입 | | |