| 주차/일자 | 17주차 / 4.14~4.20 | 작성자 | 김정훈 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 정기 보고 | | |
| 회의 내용 | 2024.04.16 대체 회의   * 작업물 병합   + conflict 확인 및 수정 * 맵   + 컨테이너 박스 (Second\_section) 맵 + 울타리 사용   + npc 행동패턴을 위한 txt 파일 추출 * 중간발표 관련 회의   + 4/27 토     - 18주차 보고서 보내는날에 카톡으로 신청     - 회의 진행 후 ppt 제작   + 4/29 월 11교시 면담 예정   + 그 전까지 완성해야할것     - 충돌 처리     - 스타팅 씬     - 길 따라가기(플레이어 추적)     - 미션     - 풀스크린 | | |
| [다음 주 회의 안건]   * 작업물 병합 * 중간 발표 PPT 제작 * 오류(예외) 테스트 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 게임 서버에 MAP 구현과 충돌 확인을 위한 2차원 벡터 std::vector<std::vector<CELL>> cells을 추가하여 게임 내의 오브젝트가 갈 수 있는 곳과 갈 수 없는 곳을 확인 * (게임 맵의 탑뷰) (서버 내의 콘솔창에 갈 수 없는 곳을 표시) \*문제점:   + 회전값을 아직 적용하진 못했기 때문에 차주에 회전값도 추가 예정   + 맵의 정밀도 문제 현재 1000X1000 맵의 노드를 2차원 배열로 변환할 때 정밀도를 높이면 속도가 느려지고, 정밀도를 낮추면 속도가   느려지지 않음 -> 적당한 정밀도를 찾는 것 필요 해결 방안: 맵의 오브젝트에 맞게 각 셀을 1:1정사각형이 아닌 2:3 정도의 크기의 직사각형으로 만들어서 시도 예정. | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 스타팅 씬   + 플레이어 변경     - 숫자 1,2,3키 입력시 중앙 플레이어 모델 변경     - 플레이어 변경 및 스타팅 씬에서 출력하기 위한 class 추가          * + 화면     - 기존에 추가한 오브젝트와 터레인을 적절히 배치      * 시행착오   + 기존의 Payer class를 이용하여 제작하던 중 모델 정보에 대하여 같은 포인터를 사용할 경우 적용이 안되는 오류가 발생하여 다른 방법을 고안하게 됨   + 현재 발생 문제점     - 제작 중 몇몇 오브젝트가 삭제되지 않았음을 발견     - 10주 전프로젝트에서도 같은 현상이 있었으며, 이후 추가된 사안들에 대하여 수정을 진행하였지만, 문제 발생 부분을 전부 찾아내지 못함     - 출력 캐릭터나 상태 변경사안에 대하여 수치 변화가 있음     수정 전(스타팅 씬, 플레이어1만 변경): 1302 오브젝트    수정 후 (스타팅 씬, 플레이어1만 변경): 33 오브젝트 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 여자 애니메이션 수정   + 기존 여자애니메이션의 축 뒤틀림 현상을 관찰하고 이에 관한 해결법을 생각해 봤다.   + 문제점은 애니메이션 중에 기본축이 뒤틀린 애니메이션을 사용하면 다른 모든 애니메이션의 축도 뒤틀리는 현상이었다.   + 이에 일단 그런 애니메이션을 제외하고 애니메이션 삽입을 마쳤다. * 숄더뷰 추가   + 숄더뷰를 추가하기 위해서 Camera 클래스와 Scene 클래스를 수정하였다.   + 설정값은 Offset(0.0f, 20.5f, -10.0f), 후에 Camera클래스 내부에서 Rotate(-45, 0, 0)로 설정하였다.      * 바운딩박스   + 바운딩박스의 충돌 과정이 아직 확실하지 않아서 확인중인 상태이다.   + 바운딩박스끼리의 충돌 처리 과정을 매끄럽게 진행하기 위한 알고리즘을 고안하고 있다. | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]   * 중간 발표 PPT 제작 및 인지중인 오류 종합(해결 가능 or 불가능) * 발표 중 발생 가능한 오류(예외) 테스트   [김정훈 - 서버]   * 서버 내의 맵 정밀도 완성 * NPC의 길찾기 & 스테이트 머신(patrol, chase\_pathFind, chase\_move, attack)   [김진선 - 클라이언트]   * 스테이지 1 미션 제작 * 스타팅 씬 세부 설정 추가   [이상민 - 클라이언트]   * 충돌처리 마무리 | | |