| 주차/일자 | 19주차 / 4.28~5.4 | 작성자 | 김정훈 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 중간 발표 전 구현하거나 수정할 것 의논 | | |
| 회의 내용 | 2024.05.04 정기 회의   * 추가로 구현해야하는 부분 (~5.7까지)   + 보안키 미션 제작 완료   + 점령 미션과 보안키 미션 연동(보안키 -> 점령가능)   + NPC가 플레이어를 공격(피격시 기절 애니메이션) * 고쳐야 하는 부분   + 점령미션 3개로   + 스타팅 씬 수정     - 캐릭터 선택 안했는데 스타팅 하는 경우에 대해 설정     - Ready 나 Player 들어온거 확인   + 플레이어 속도 수정   + 화면 크기 수정 | | |
| [다음 주 회의 안건] (2024. 05. 07 화요일 )   * 중간 발표 전 작업물 병합 * PPT(구현 내용, 문제점 및 보완점) 수정 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * NPC가 이동하는 로직 수정중   + 기존의 WakeUp으로 Move를 하는 것은 이동만 할 수 있는 것으로 문제가 있음 (Attack, Patrol 등으로 전환 필요)   + 1/60초 마다 업데이트를 하는 함수에서 NPC의 경로를 추가하거나 비우는 로직 필요 * 현재는 NPC를 깨우면 Timer -> IOCP로 조건에 만족하지 않을 때까지 같은 로직(Move)만 반복 수행하지만   (경로를 모두 queue에 push() 후 Move할때 마다 pop() )  Patrol의 경우 Push() -> Pop() -> Push() -> Pop() 이 가능하게 해야됨.   * 클라이언트에서 접속을 종료하거나 재접속을 하면, 동일한 id가 중복으로 vector에 들어가는 오류 수정 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 맵 재구성   + 택스쳐 밀림 현상 해결     - 같은 Matrial 쓰는 경우 같은 부모를 가지도록 수정     - 맵 재배치      * 미션 기반 & 점령미션 제작   + 미션 범위 정해주기     - hlsl 코드 수정하여 바운딩 종류에 따라 색상을 다르게 출력하도록 수정     - 바운딩 박스 메쉬를 만들어줄때 컬러값을 받아 이를 적용해준다        * 빨강 : 정적 obj 충돌 * 초록 : 동적 obj 충돌 범위, * 파랑 : 미션지 범위 * 미션용 오브젝트 클래스 제작   + 위의 파랑 범위 지정을 위해 클래스를 새로 만들어 사용 * 해당 범위 충돌 처리   + 범위 충돌확인 함수 제작 후 Scene의 충돌 확인 부분에 추가      * 미션 프로세스 게이지   + Direct2D 추가 후 게이지 확인용 UI 추가   플레이어가 점령지 부근에 들어올 경우 게이지가 증가하며, 해당 범위를 나갈 시 감소함   * 게이지가 전부 채워질 경우 해당 범위를 벗어나도 감소하지 않음      * 점령지를 3곳으로 두어 각각의 점령지마다 게이지를 다르게 표시하는 방식으로 수정중 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 보안키 미션   + 미션은 오브젝트를 통해서 진행할 예정이다.   + 배경 오브젝트를 띄우고 그 안에 미션오브젝트를 띄울 예정이다.   + 미션 내용은 복잡한 도형 하나가 주어지면 선택지 중에 맞는 도형을 고르면 미션이 성공되며 보안키가 주어진다.          * 현재 진행상태는 테스트를 진행 완료했다. * 특정 상태가 되면 눈 앞에 오브젝트가 띄워지도록 했다. * 이 상태에서 오브젝트의 내용만 변경하고 키 입력만 받도록 추가하면 된다. * 미션 중 주변을 둘러볼 수 있으며 만약 이동을 진행하면 진행중인 미션이 취소 된다. | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * 프로그램 연결 테스트(.exe파일)   (실행파일로만 서버에 연결하는 방법 고안)   * 추가 구현된 항목들에 대한 멀티쓰레드 테스트   [김진선 - 클라이언트]   * 점령지 3곳으로 수정 + UI 도 3개로 수정   [이상민 - 클라이언트]   * 보안키 미션 체크 * npc 어택 테스트 * 살금살금 추가 * 속도 낮춤 | | |