| 주차/일자 | 24주차 / 6.4~6.10 | 작성자 | 김진선 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 주간 회의, 정기 보고, 일정 점검 | | |
| 회의 내용 | 2024.06.11   * 작업 내용 병합 * 클라이언트 : 진행 중인 기능구현 수정과 컨텐츠 작업 병행 * 최종 발표까지 해야될 것들   + 컨텐츠 구현     - 1라운드       * 맵 전체 로드 (90%)       * 점프, 계단(0%)       * 아이템(0%)       * 여자 캐릭터 추가     - 2라운드       * 보스 맵제작 (유니티)(0%)\_6월 말 시작       * 보스 구현(0%) * 그 외   + 로그인창(배경사진)   + 로비(방만들기, 방들어가기, 빠른매칭)     - * 대기실(캐릭터 선택 & 준비)       * 스테이지1 (+채팅)       * 로딩씬 (게임 개성 사진 + 로딩중)       * 스테이지2   + 기술 구현     - 슬라이딩 벡터(80%)     - 마우스 피킹(2D)(0%)     - 디퍼드 렌더링(70%)     - 그림자 & 조명 처리(0%)     - 쉐이더 & 파티클(0%)     - 컬링(70%)     - LOD(0%)     - DB(0%)     - 채팅 서버(0%)     - 멀티쓰레드 최적화(70%)     - 오브젝트 풀(상담 필요)     - 카메라 쉐이킹(충돌, 미션, 카메라 무빙 상하)(0%) * 캐릭터 변경 방식 수정 (진선)   + 미리 9개(3\*3)다 띄워두고 unable 변경해주는 방식으로 수정할 것 | | |
| [다음 주 회의 안건] (2024.06.17) | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 게임 맵 문제 처리(~계속)   + 오브젝트의 회전 정보가 잘 못 적용되어 NPC가 벽을 뚫고 이동하는 문제점을 해결 방안 연구 * NPC 이동 방식 변경(~계속)   + NPC 이동의 직각 이동과 대각선 이동 처리 연구   + NPC의 공격 구현을 위해 기존 클라이언트 프로그램에서 적용하던 회전을 서버에서 적용하는 방식으로 변경 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * Post Processing   + 기존 2개의 SwapChainBuffers외에도 추가 4개의 디스크립터를 추가하여 렌더타겟에 그려질 값들을 나눠 연산하도록 함   + 텍스처, 노말, 깊이, 조명처리를 나눠서 후처리 연산을 하도록 구현   + 연산한 내용을 2D 텍스처로 뽑아 출력하는 부분을 추가     - 일부 수정 필요 * 수정 필요   + 개별 출력시 현 화면이 아닌 첫 출력 객체의 텍스쳐가 출력됨. 쉐이더 및 렌더타겟 관련 수정 필요 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 카메라와 ViewMatrix의 관계   + 카메라의 이동에 따라 ViewMatrix가 변환하는 것을 확인함   + 실제 화면을 만드는 카메라를 제외한 다른 카메라에도 ViewMatrix가 존재했음     - 하지만 이 부분은 확실히 예외처리를 적용함   + 카메라의 실제 주소가 변하지 않는 경우도 생각해봄     - 이 부분에 대해서도 실제 주소값을 찍었지만 제대로 변경된 것을 확인함   + 카메라의 View 위치를 강제로 변환했을 때는 RobbbyScene 또한 변환되어 이 부분은 아니었음   + Player의 Position 값 만큼 강제 변환을 했지만 이 부분에 대한 변환도 적용이 되지 않았음   + Transform에 오류인 듯 해서 그 부분에 대한 값도 로그로 확인했지만 이상은 없었음 * ViewMatrix와 FrustumCulling의 오류 이유   + ViewMatrix에 의해 Frustum을 생성하는 과정에서 오류는 없었음   + Transform을 한 이후에도 오류는 없었음   + 하지만 컬링이 제대로 적용되기 위해서는 Player의 위치가 0에 있어야만 했음   + (추가)Frustum의 Slope값에는 변화가 없었음->당연한 결과였음   + Frustum의 Corner의 값은 제대로 변환이 이루어 졌었음 * 아직까지 확실한 오류의 이유는 발견하지 못한 상태이기 때문에 계속 붙잡고 있는 것 보다는 원래의 계획에 있던 내용을 먼저 수행하는 것이 바람직해 보임 | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]  [김진선 - 클라이언트]   * 디퍼드 렌더링 마무리 * 캐릭터 변경방식 수정 * 로딩 UI 제작   [이상민 - 클라이언트]   * 컬링 연구 진행 * 슬라이딩 벡터 마무리 * 카메라 상하 움직임 | | |