| 주차/일자 | 25주차 / 6.11~6.17 | 작성자 | 김정훈 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 주간 회의 | | |
| 회의 내용 | 2024.06.11   * 콘텐츠(플레이어) * 헬멧 없이 진행 * 캐릭터 스킬(더미, 아이템 2개, 자가 수리) * 아이템 (스테미너 랜덤캔디, 스테미너 드링크, emp폭탄) * 컬링, 슬라이딩벡터, 디퍼드(무조건 다음주차에 완성) | | |
| [다음 주 회의 안건] (2024.06.24) | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * NPC 이동 방식 변경(~계속)   + NPC 이동의 직각 이동과 대각선 이동 처리 연구   + NPC의 공격 구현을 위해 캐릭터의 위치 좌표와 NPC의 좌표를 동기화 * SQLHDBC 클래스 공부 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 캐릭터 선택 로직 변경   + 기존: 캐릭터 변경 키 입력시 캐릭터 모델을 로딩하여 출력   + 변경: 캐릭터 선택에 필요한 모든 정보(캐릭터 모델&객체)를 씬 초반 빌드때 로딩하여 선택한 캐릭터 정보만 화면에 출력, 씬 변경시 선택 캐릭터 정보를 넘겨줌   + 캐릭터 선택 때 마다 있던 딜레이를 완화.     - 기존 방식의 경우 플레이어 선택시 fps가 50~20까지 감소하였지만, 현 방식 사용시 fps의 변화 없음   + 처음 씬 출력을 위한 시간 증가.     - 대기실 씬 빌드 시 총 12개의 플레이어 모델을 준비하기 때문에 초반 빌드를 위한 딜레이 발생 >> 스타트씬(인트로)에서 캐릭터 선택창으로 넘어갈 때 로딩창을 출력할 예정   + 로직 변경에 따른 캐릭터 선택 방식 변경     - 기존 서버 로직을 그대로 이용하기 위하여 받아오는 인자에 맞춰 내부 로직을 수정함     - 다음 씬에 정보를 넘겨주기 위하여 플레이어 세팅값을 알려주는 변수 추가      * 디퍼드 렌더링, 로딩 UI   + 시험기간으로 인해 개발 부진 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 슬라이딩 벡터   + 법선벡터값 추출을 확실하게 진행하기 위해서 로그로 확인함   + 법선벡터의 값은 제대로 처리 되지 않음-> 그 이유는 기존의 맵은 로테이트값 없이 구성된 맵이라 값이 제대로 나왔으나 현재 상태로는 로테이트값이 들어가 약간의 오류가 있었음      * + 확인해본 결과 바운딩 박스가 겹친 부분에서도 오류가 발견되었음   + 충돌처리를 Thin하게 처리하면 될 문제로 보임 * 카메라 이동   + 카메라 이동을 위해서 변수 m\_fRotate, m\_fCPitch두 가지를 만들었음   + 기본적으로 움직임은 상하의 최대치를 정해두고 m\_fRotate값이 움직이도록 함   + m\_fCPitch값은 마우스피킹의 값임   + 최대치값:      * 최소치값:      * 프러스텀 컬링   + 시험기간으로 인해 많은 작업을 시도 하지 못했음 | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * MSSQL 서버 연동 전 비쥬얼스튜디오의 DB로 간단한 확인   [김진선 - 클라이언트]   * 디퍼드 + 조명 * 로딩 UI + 스타트 씬 (마우스 피킹)   [이상민 - 클라이언트]   * 슬라이딩 벡터 * 프러스텀 컬링 | | |
|  |  | | |