| 주차/일자 | 26주차 / 6.18~6.24 | 작성자 | 김진선 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 주간 회의 | | |
| 회의 내용 | 2024.06.24   * 슬라이딩 벡터 문제   + 바운딩 박스의 좌표가 꼬여있는 부분이 많아서 안되는 부분은 기존의 처리 방식으로 유지 * 로딩씬 문제   + 로딩 바의 실시간 처리를 하기 위해 멀티스레드 필요     - 다른 방안 고민   + 씬이 늘어나서 로그인이 두 번 되는 문제 발생     - 다른 부분에서 처리하는 것으로 해결 * 프러스텀 컬링 문제   + 시간의 문제로 교수님과의 면담 후 이 부분은 제외할지 결정 | | |
| [다음 주 회의 안건] | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 서버 오류 발견 후 디버깅   + 게임 시작 후 vector 인덱스 범위 오류 발견 NPC 이동 시 문제나 게임 룸에서 플레이어들의 인덱스를 참조 중 오류로 예상   + 클라이언트 간 위치 동기화 오류 맵 오브젝트들 변경 후 다른 캐릭터의 위치가 다른 오류 발견 -> 계속 테스트 하며 오류 해결할 예정 * 추가적인 것 없이 오류만 발생 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * Scene 변환 방식 변경   + 기존의 두 Scene 외의 Scene들간의 변환을 용이하게 하기 위하여 GameFrameWork에 CangeScene()함수 제작   + 임시 Start Scene(Title), Loading Scene 제작     - 리소스 제작 후 변경 예정   + 로딩 Scene     - 임시 로딩 Scene제작     - 다음에 출력 Scene의 Build에 맞춰 로딩바를 구현하기 위해서는 클라이언트 멀티스레딩 구현이 필요.  >> 작업 시간 부족으로 판단하여 다른 방법 시도 예정 (로딩 이미지 출력) * 포스트프로세싱 / 디퍼드렌더링   + 렌더타겟와 서술자힙 연결에 문제가 발생하여 해결 필요… | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 슬라이딩벡터 오류 수정   + 슬라이딩 벡터의 코너 좌표의 오류 수정   + 코너 좌표가 각 오브젝트 별로 달랐기 때문에 각각 되는 오브젝트가 되는 것도 있고 잘 되지 않는 것도 있었음   + 또 다른 문제로는 바운딩박스가 겹쳐진 것에 대해서는 두 면 모두 적용되어 슬라이딩벡터가 다른 방향으로 진행됨 * + 해결방법으로는 코너 점을 전체적으로 평균화 맞추고 전체의 바운딩박스 수정     - 하지만 이 방법으로 진행할 시 시간의 소모가 너무 많음   + 다른 해결방법으로는 되는 면은 슬라이딩 벡터로 우선 처리하고 안되는 면은 기존의 방법으로 유지 * 프러스텀컬링 연구   + 프러스텀을 ViewMatrix로 이동을 시켰으나 포지션 값이 변경되지 않음   + 처음에는 첫 번째 씬에서만 작동되는 줄 알았으나 첫 번째 캐릭터의 위치좌표를 바꾸니 동일한 문제가 발생함   + 이 부분에 대해서는 여러가지 방법과 프레임워크에 수정이 필요해 보여 교수님 면담 후에 제외할 지 결정하기로 함 | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * 확인된 오류 해결 & 숨어 있는 오류 찾기   [김진선 - 클라이언트]   * 쉐이더 코드 오류 수정 * 로딩씬 제작 * 그림자 처리   [이상민 - 클라이언트]   * 맵 제작 * 슬라이딩 벡터 수정 * 어택 애니메이션 추가(+부상 애니) | | |
|  |  | | |