| 주차/일자 | 27주차 / 6.25~7.2 | 작성자 | 김진선 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 7월 첫주 회의 & 보스 애셋 구매 | | |
| 회의 내용 | 2024.07.02   * 유니티   + NPC 행동패턴을 위한 오브젝트 정보에 오류가 있음을 확인     - 회전값 없는 + 각 오브젝트 일렬로(상민)       * 이름 : extents      * + 보스맵 + 캐릭터 + 보스 텍스쳐 추출 (진선)     - 내일(3일)까지 보스 텍스처 + Stage2 제작하여 커밋 * 컨텐츠   + 아이템 기능구현 (시간이 된다면..) | | |
| [다음 주 회의 안건] | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 플레이 중 캐릭터 간의 위치 동기화 오류 테스트 중 60fps를 유지하지 못하면 캐릭터의 위치가 어긋나는 오류 수정중 * NPC 이동 시 vector 인덱스 범위 오류   멀티쓰레드 오류 + (길찾기 오류)로 수정중 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 로딩 씬   + 씬1 -> 로딩씬 -> 씬2 형식으로 두 씬 사이에 로딩 씬이 뜨도록 제작   + 클라이언트 멀티스레드 작업을 선행해야 프로세스바 제작 가능. 기간내 수행 불가능하다 판단하여 단순한 로딩 페이지 출력으로 대체   + 각 씬 사이의 정보 전달 사안     - PrePare -> Stage1       * 플레이어 본인 번호, 플레이어가 선택한 캐릭터     - 추후 Stage2제작시에도 위와 같이 정보 넘겨줘야함.      * Chage Scene에 로딩 Scene 추가      * 로딩 시 정보 전달과 변경 씬 확인용 함수 * 로딩씬 출력 화면 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 슬라이딩벡터 수정   + 슬라이딩벡터가 반만 작동하도록 기능 제거 중 기존 오류 해결 방법 발견   + 기존에는 면을 탐색하기 위해 4개의 좌표를 받아서 확인했지만 이 방법에 문제가 있는 것을 발견   + 기존의 방식은 삭제하고 면을 3개의 좌표로 받아 한 면을 두번 검사하는 방식으로 수정   + 이 방법을 위해서 충돌처리 함수인 intersects(Plane, OBB) 사용   + 이 방법을 통해 전면 슬라이딩 벡터 처리 완료      * 2번째 맵 기본틀 제작      * 실내 형식으로 제작했으며 보스 npc는 제작 중 * NPC 공격 애니메이션 동작 함수 제작   + npc의 공격 애니메이션을 동작하는 함수의 우선순위는 이동처리나 idle 함수보다도 우선적으로 처리함   + 현재 서버를 붙이기 직전 단계   + 애니메이션은 한 번만 동작하고 이 후에는 다시 IDLE상태가 됨   + 확인을 위해서 L키를 눌렀을 때 동작하도록 제작함 | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]  [김진선 - 클라이언트]   * 그림자… 쉐이더… * 보스맵 + 캐릭터 + 보스 텍스쳐 추출   [이상민 - 클라이언트]   * 보스 애니메이션 * 아이템 | | |
|  |  | | |