| 주차/일자 | 29주차 / 7.9~7.15 | 작성자 | 김정훈 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 정기 회의 | | |
| 회의 내용 | 2024.07.16  메모리 누수  138 - 2425(716/lobby) - 4655(490/stage1) - ?????  시작 UI : 138 / 애니메이션 오브젝트 1개 -> 플레이어  캐릭터 선택창 : 716 / 애니메이션 오브젝트 3 \* 4 = 12  스테이지 1 : 490 / 로봇3 플레이어 3 애니메이션 오브젝트 = 6  스테이지 2 : 408 / 로봇4 플레이어 3 애니메이션 오브젝트 = 7  (서버킨상태) 스타팅-프리페어-1라운드 - \*2라운드  2라운드에서 확인해야할 것: 메모리 사용량, 충돌처리 -> 확인 후 충돌 문제 없는 오브젝트 배치로 변경  그림자 -> 스테이지 변경 -> 로그인 >> 목요일까지  금요일 >> 로그인 작업  주말 >> 2라운드 미션   * 수리(치료) 기능 * 아이템 * 그림자 * 라운드 종료 표현 * 로그인 * 파티클 * Round2 게임 플레이 * 남은 시간 UI | | |
| [다음 주 회의 안건] | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * NPC 공격 기능 추가 공격 상황에 공격 시작 - 일정 시간(1초) 뒤에 공격 마무리 후 판정하는 코드 추가 * NPC::current\_behavior 로직 변경 * DB에서 정보를 받아서 로그인처리하는 코드 준비 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 스테이지2 맵 모델 추출   + 텍스쳐 총 61개 추출 + Albedo 텍스처가 너무 투명한 경우 조정   + 기존 맵에 배치되어있던 오브젝트가 너무 많아서 몇몇 오브젝트 제거 후 기존에 사용하던 모델로 대체   + 외벽 바운딩 박스가 모든 범위에 적용되어 기존 바운딩박스 제거 후 대체 바운딩박스로 변경   + 기존 스테이지 바닥 변경 * 쉐이더   + 캐릭터 노멀 값 조정 중 릴리즈 모드로 플레이 시 tangent과 bitanget값이 들어오지 않는 오류 확인   + 후처리 방식 변경 후 해당 오류 해결   + Render Target 연결이 되어있지 않아 출력이 안되던 스카이 박스와 터레인 수정 * 조명   + 전체 조명 외 Point 조명 추가 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * npc 이동 로직 제작   + npc attack 시에 정확한 플레이어 위치 정보 1회 전달   + 이 작업을 통해 npc는 제대로 된 위치로 회전 및 이동 * 플레이어 기절 애니메이션 추가   + npc의 공격을 통해 플레이어의 기절 상태로 전환하기 위한 기능   + 플레이어의 기절상태는 애니메이션 전환을 통해 이뤄짐   + 플레이어는 이동을 못하게 하는 상태   + 간단한 bool 변수 하나를 세팅하면 적용되도록 함수 제작   + 이 후 움직임에 관해서 느리게 움직일 수 있도록 할지는 추후 상태를 확인하고 작업예정 | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * NPC 행동 작업 * 로그인, 게임 횟수등 유저의 정보를 저장하는 기능 추가   [김진선 - 클라이언트]   * 그림자 -> 스테이지 변경 -> 로그인 >> 목요일까지 * 금요일 >> 로그인 작업 * 주말 >> 2라운드 미션   [이상민 - 클라이언트]   * 보스몹 Round2에 삽입 * 아이템 및 기능 추가 * 엎드리기 기능(움직임 없게) | | |