| 주차/일자 | 3주차 / 1.7~1.13 | 작성자 | 김진선 |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 모델 적용 확인 및 발생 문제 논의 | | |
| 회의 내용 | 2024. 01.13일 주간회의   * 애니메이션 fbx sdk 사용 관련   + 유니티를 exporter로 사용함, binary file 형식으로 진행 * 문제점 파악 및 피드백   + 모델(남자,에반)1은 외투 뒷판, 모델(여자,우라냐)2는 머리카락&벨트의 메쉬가 늘어나는 상황이 발생   + exporter를 제대로 공부해야 할 듯 싶음 (서버와 클라가 사용하는 bin파일이 같을 필요 없음)   + fps 수치 30,000 대로 뜨는거 확인해보기 (앞에 310 찾아서 지우기) | | |
| [다음 주 회의 안건] (2024.01.20)   * 클라이언트 애니메이션과 오브젝트의 동기화 확인&논의 * 개인별 진척도 확인 * 문제점 파악 및 피드백 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 서버 프레임 워크 구상 및 정리   + 효율적인 구조를 생각할 수록 변경 사항이 많이 생겼기에 여러 시도를 해보며 변경하는 것이 나아보임. (구조를 벌여 놓는 것보다 클라이언트와 서버를 연결하고 위치, 회전 동기화 작업부터 시작하는 것이 1차 목표) +(NPC, 게임룸 등은 우선 순위에서 내려놓고 이동부터 수행 계획) * ~게임서버 텀프로젝트 분석(+ 다른 졸업 작품 프로젝트 분석)   + 기존의 2D(x, y)맵을 2차원 배열로 관리하여 이중 for문으로 맵에 관한 충돌, 변경사항 등을 처리하였으나, object의 위치(바운딩 박스)정보가 들어있는 파일을 읽어서 맵에 관한 처리를 해야됨.(trigger 형태)   + 전역 변수로 선언하여 관리했던 서버와 클라이언트 소켓, iocp핸들을 Server::Network() 부분으로 이동해야 되기 때문에 멀티쓰레드 환경에서 datarace를 방지하는 로직이 필요. | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 모델 적용   + 코르짐과 에반 텍스처 중 이름 동일한 텍스처 존재 (Body\_Emissive, Body\_Normal) >> 해당 텍스쳐 파일 이름 변경 후 export  변경 후 파일명: Body\_Emissive\_2, Body\_Normal\_P2   + 에반, 우나랴 두 모델에서 동일 오류 발생.  특정 메쉬가 모델 좌표계 기준으로 움직임   + 애니메이션  1번: idle 2번: walk or Run * fbx   + fbx sample에서는 cmake사용을 제안하지만,  익숙한 Visual studio을 사용하여 샘플 코드를 분석.  (ViewScene, ExportFBXToBinaryFile)     (졸업작품에 사용하는 모델을 사용하여 제공해주는 fbx와 비교 분석)   * + ExportFBXToBinaryFile를 이용하여 추출한 모델을 기존의 다렉 샘플에서 적용   unity를 이용하여 모델을 추출하여 사용하는 형식이 졸업작품을 진행하는데 더 용이하다고 판단 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 여행 다녀와서 작업량이 적었다. * fbx의 모델 적용방식에 대해서 공부를 했다.   + fbx 적용방식을 도입하기에는 우리의 게임에 필요없는 작업이라 판단하였고 그 부분에 대해서 회의를 했다. * 모델을 export하는 과정에서 잘못된 부분이 있는 줄 알고 수정을 거듭했다. JinSun 브랜치와 SangMin 브랜치에서 사용하는 방식이 달랐기에 오류가 있었다.   + 가정1) 플레이어를 렌더나 생성하는 과정에서 SangMin 브랜치에서는 플레이어 오브젝트를 \*\*형식으로 사용하기에 모델을 읽는 과정의 수정이 필요해 보인다.   + 가정2) 텍스처를 추가하는 부분에서의 미흡한 부분이 있어서 적용이 안되기 때문에 오류가 발생한 것 같다. * 또한 클라이언트를 점검하는 과정에서 프레임레이트가 310064처럼 말도 안되게 높은 수치가 나와서 수정을 시도했다.   + 하지만 수정과정에서 확실한 해결을 못해서 다시 찾아볼 예정이다.      * 문제는 이 부분에서 m\_nCurrentFrameRate의 값이 잘못 입력된 것으로 보인다. | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [김정훈 - 서버]   * 클라이언트 - 서버 위치 회전 동기화 작업 시작   [김진선 - 클라이언트]   * 모델 오류 확인 및 애니메이션 적용 * 터레인 평평하게 수정   [이상민 - 클라이언트]   * 프레임레이트 정상 출력 * 모델로드의 오류 수정 및 정상적인 작동 | | |