| 주차/일자 | 4주차 / 1.14~1.20 | 작성자 |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 |  | | |
| 회의 내용 | 2024. 01. 주간회의   * 모델 해결함   + 우선 유니티에서 플레이어 뼈대 이름 바꾸는걸로 정함   + 두 사람이 오류가 있던 모델 둘 중 하나씩 잡고 먼저 해결되는 즉시 알려주는 방식으로 해결 방법을 채택   + 이번 주 중 김진선(클라)이 먼저 오류 해결 방법을 알아내고 그 방법을 통해 수정 * 클라이언트 일정 약간 수정   + 상민: 애니메이션 블렌딩(이동, 달리기)   + 진선: 충돌처리   + 충돌처리 완료 후 점프 애니메이션 블렌딩 작업 | | |
| [다음 주 회의 안건] (2024.01.27)   * 이상민(학생회 LT), 김진선(일본 여행)이란 사정으로 인해 회의는 없음 * 각자의 개인 일정에 맞춰서 토요일 5시까지는 보고서를 완전히 채워놓을 것 | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 클라이언트 - 서버 위치 회전 동기화 작업 시작   + 서버와 클라이언트 간의 connect까진 되었으나,  클라이언트->서버의 송신 문제가 있음. (클라이언트에서 send 했을 때, 이상한 패킷이 보내지는 문제) 케이스1: 클라이언트의 send()문제 케이스2: 서버의 패킷 처리 코드 문제(확실히 아님)   케이스3: 파일을 분할하면서 지역 변수 -> 전역 변수   변경으로 인한 데이터 값 미변경 문제 케이스4: 클라이언트 코드에서 잘못된 위치에서의 통신 문제(루프가 아니기 때문에 확률이 매우 낮음)   * 클라이언트에서 서버로부터 받는 데이터를 callback으로 할 지, 매 프레임마다로 할 지에 대한 연구 | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 모델 늘어남 오류 해결   + 다른 졸업작품 팀에서도 비슷한 유형의 문제가 발생하여 같이 의논함     - 모델의 뼈대 이름이 앞부분이 동일할 경우 동일 개체로 인식하여 생기는 문제로 보임   + 문제 추론     - 타 모델(코르짐)에서도 (앞 모델명 동일+번호)로 구별 형식이 존재 하는데도 문제 없었음     - 단, 코르짐의 경우 해당 경우가 서로 다른 레벨에 존재함      * 문제가 되는 모델은 해당 경우가 같은 레벨에 존재함 좌: 우라냐 모델, 우: 에반 모델      * 명확한 해결방법은 아니지만, 같은 레벨에서 이름이 비슷한 경우에 대하여 이름을 바꿔주면 문제가 해결됨 단, 부모가 다르더라도 동일 레벨의 경우 서로 영향이 있어 이름을 모두 바꿔줘야함 * 우라냐 모델 수정 예시      * direct project 출력 화면 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 모델의 오류 문제점을 파악하지 못해서 여러 방법을 통해서 파악하기 시작함   + 1번 방법은 정확한 문제가 어디에 있는지를 파악하는 것이었다.      * 문제점을 보았을 때에는 블레이져에 문제가 있는 것 같아서 블레이져를 따로 제거하고 모델을 불러오려고 하였다. * 하지만 이 방법을 시도하는 과정에서      * 예외가 던져졌다. 그 이유는 모델의 팔 부분의 뼈를 블레이저가 담당하고 있었던 것이다. 단순 텍스쳐의 문제가 아닌 것 같아 하나하나 디버깅으로 확인해 보기로 했다.      * 조금 무식한 방법이지만 2번째 방법이 어디에서 잘못 읽히는지 알기 위해서 모든 값들을 확인하는 방법이었다. * 모델이 잘 로드되는 것과 메쉬가 튀는 값을 비교하며 어떤 식으로 잘못되는지를 분석하려고 하였다. * 그 작업 중에 김진선(클라)이 오류의 직관적인 문제를 발견했고 그 방법으로 오류를 채택하기로 했다.   + 이 방법은 같은 레벨에 있는 오브젝트의 이름을 바꿔주는 방식으로 명확하게 모델의 명칭을 읽지못해 발생하는 오류의 근본을 해결하기 보단 오류가 우리 게임에서는 나지않게 하는 방식이다.   + 이 방식으로 채택할 시에 발생할 수 있는 문제점은 다양한 오브젝트를 사용할 시에는 계속 모델의 하위레벨 오브젝트의 이름을 바꿔줘야 하는 번거로움이 있지만 우리가 사용할 오브젝트의 종류는 5종류이기에 이 방법을 채택하고 나중에 시간이 남을 때 다시 수정하기로 결정 했다. * 다음 주에는 저 방법을 통해서 에반의 모델을 수정하고 플레이어의 x, z축으로의 움직임을 블렌딩을 통해 자연스러운 애니메이션 로드를 시작할 예정 | | |
| 특이사항 | * 모델오류 수정으로 인해 클라이언트 개발 진척도가 늦어짐. 모델 정보를 우라냐만 수정하였지 때문에 에반 모델에 대하여 수정 필요 | | |
| 다음 주 수행 계획 | [김정훈 - 서버]   * 클라이언트 - 서버의 통신 및 이동&회전 동기화 작업 계속 (6주차까지 완료 목표)   [김진선 - 클라이언트]   * 스카이박스 변경(노을) * 충돌처리 (플레이어, 오브젝트, 적)   [이상민 - 클라이언트]   * 애니메이션 블렌딩(이동,달리기) * 에반 모델 수정 | | |