개발일지

01월 02일 주차

이승준

- 기존 게임씬 하나만 있던 것을 로딩 씬, 타워 씬으로 분리

- 로딩 씬에서 모든 리소스를 읽고 타워 씬에선 게임 플레이 되도록 구분

한수찬

- 서버와 클라이언트 연동

- 서버 기반 작성, 프로토콜 정의

이동현

- 모델 파일, 애니메이션 추출

- 모델 화면에 출력

01월 09일 주차

01/09

이승준

- 기존 모델을 읽을 때 메쉬, 텍스쳐를 같이 읽어 들이던 부분을

모델, 메쉬, 텍스쳐 따로 되도록 분리, 코드 리팩토링 작업 중

한수찬

- 클라이언트 접속 시 서버에서 로그인 정보를 보내도록 처리 (id, hp, 이름 등)

이동현

- 모델, 메쉬, 텍스쳐, 애니메이션 파일 분리

- 기존 모델을 읽을 때 애니메이션을 같이 읽어 들이던 것을 분리

01/11

이승준

- 메쉬는 map에 저장되도록 하고 모델을 읽을 때 해당 mesh가 이미 있다면 사용하고 없다면 파일을 읽어서 map에 추가하고 모델에서 사용하는 방식으로 코드 수정

한수찬

- 오브젝트간 충돌처리

이동현

- 애니메이션 클래스 정의, 셰이더 코드 수정

01/12

이승준

- 모델 읽기 방식 수정

한수찬

- hp 서버에서 계산

이동현

- 셰이더 코드 추가

01/15

이승준

- 모델, 메쉬, 텍스쳐 분리 완료, 카메라 변경 중

한수찬

- 충돌처리, hp 계산 처리

이동현

- 애니메이션을 위한 정점 리소스 버퍼 처리

01/16 ~ 01/19

이승준

- 3인칭 카메라 처리, 이동키 누르면 플레이어 회전 처리

한수찬

- 서버에서 쿨타임 처리

이동현

- 애니메이션과 모델의 분리

스킨 메쉬 셰이더 처리

01/23

이승준

- 이동키 입력 시 플레이어가 해당 방향으로 회전, 카메라는 회전 X

한수찬

- 클라이언트에서 스킬 키 입력 시 서버에선 쿨타임 적용

쿨타임이 되었다면 클라이언트에 알림

이동현

- 스킨 메쉬 셰이더 처리 및 메쉬 로드 수정

애니메이션 컨트롤러에 스킨 메쉬 정보 건네는 것 처리

01/25

이승준

- 새로운 플레이어 출력

한수찬

- 멀티 플레이, 플레이어 추가 및 이동 처리

이동현

- 스킨 메쉬 모델 출력, 애니메이션 컨트롤러 생성 처리,

01/26

이승준

- 셰이더 분리, HP UI 처리

한수찬

- 멀티플레이어 추가 및 이동 처리

이동현

- 애니메이션 출력 및 오류 수정

01/29

이승준

- 기하 셰이더를 이용하여 HP 출력

한수찬

- 쿨타임, 멀티플레이어 처리

이동현

- 애니메이션 전환 출력, 오류 수정

01/30 ~ 01/31

이승준

- 조명 처리

한수찬

- 충돌 처리

이동현

- x

02/01 ~ 02/03

이승준

- 조명 처리, 셰이더 코드 구조 변경, 루트 서명 변경

한수찬

- 충돌 처리 수정, 쿨타임 처리 수정

이동현

- 서버 몬스터 클래스 추가, 애니메이션 수정

02/06

이승준

- 카메라 회전 시 회전이 꼬이는 문제 수정

한수찬

- 쿨타임 처리 수정

이동현

- 서버 몬스터 클래스 추가, 애니메이션 수정

02/07

이승준

- 카메라 회전 시 회전이 꼬이는 문제 수정

한수찬

- 쿨타임 처리 수정

이동현

- 애니메이션 수정, 충돌처리 수정

02/08

이승준

- 게임 씬 로딩 처리

한수찬

- 공격 쿨타임 처리

이동현

- 고정 오브젝트 충돌처리, 밀리는 오브젝트 충돌처리

02/09

해결해야할 것

- 카메라와 플레이어 사이에 오브젝트가 있으면 플레이어가 가려짐

- 메테리얼 출력 시 없으면 null 이 아니라 아예 출력 안 되도록

- 모델 읽기 파일 수정

이승준

- 씬 로드, 모델 읽기 파일 수정

한수찬

- 공격 쿨타임 처리, 몬스터 코드 작성

이동현

- 오브젝트 충돌 시 밀리는 정도 수정, 모델 읽기 파일 수정

02/10

이승준

- 그림자 처리

한수찬

- 몬스터 생성 및 전달 처리

이동현

- 충돌 확인 후 밀어내기, 애니메이션 오류 수정

02/13~02/15

이승준

- 그림자 처리 및 오류 수정

한수찬

- 몬스터 생성 처리, 몬스터의 구분 및 구조 작성

이동현

- 애니메이션의 분리, 기능함수 작성,

애니메이션 출력 오류 수정 완료

02/16~02/17

이승준

- 그림자 오류 수정 완료

한수찬

- 몬스터 출력 클라이언트로 전송

이동현

- 애니메이션 공유 문제 수정

03/01

이승준

- 애니메이션에 그림자가 적용되지 않던 것 해결(애니메이션 섀도우 셰이더 추가)

- 기존 셰이더 수정

한수찬

- 몬스터 길찾기 알고리즘 구현

- 몬스터가 플레이어로 향하는 방향을 구해 이동하도록 함

이동현

- 애니메이션 오브젝트 클래스 정의, 애니메이션 enum 상속 클래스 정의

- 애니메이션 메쉬와 애니메이션 오브젝트 참조 변경

03/02

이승준

- 던전 맵, 오브젝트 추출, 변환

- 몬스터 서버로부터 받아서 생성 및 렌더링

- 던전 오브젝트, 맵 렌더링

한수찬

- 몬스터 플레이어 탐지 추가

- 프레임마다 몬스터 이동하도록 함수 추가

이동현

- 메쉬와 오브젝트, 애니메이션 컨트롤러의 참조 구조 전체 변경

- 애니메이션 변환행렬 저장 방식 변경

- 애니메이션 셰이더의 처리 방식 변경

03/03~03/07

이승준

- 그림자 반전 문제 해결

- Direct 2D UI 출력 처리 및 멀티쓰레드 렌더링 처리

- 로딩 중 로딩 텍스트 출력

한수찬

- 몬스터의 플레이어 추격 처리

- 몬스터 이동 처리 시 플레이어 이동 안하는 문제 수정 중

이동현

- 애니메이션 지역변환 문제 해결

- 애니메이션 공유 문제 해결, 멀티플레이어 애니메이션 출력

- 애니메이션 기능함수 추가

03/08

이승준

- 멀티 쓰레드 렌더링 처리

한수찬

- 몬스터가 플레이어 추격 시 회전되도록 변경

- 몬스터 hp 클라이언트로 전송

- 공격 쿨타임 수정

이동현 (서버 코드)

- 서버용 던전 맵, 오브젝트 정보 추출

- 서버에서 던전 로딩 및 바운드 박스 충돌 처리

03/09

이승준

- 멀티 쓰레드 렌더링 처리, 프레임 상승

- 그림자가 나오지 않는 문제 해결 중

한수찬

- 타이머 쓰레드 이벤트 수정

- 쿨타임 처리 수정

이동현 (서버 코드)

- 서버에서 던전 맵 오브젝트의 회전각이 -90도~90도 사이로만 추출되던 것 수정

- 플레이어, 오브젝트 바운드 박스에 쿼터니언 적용하여 OBB 충돌 처리

03/10~03/13

이승준

- 리소스 배리어 오류 해결

- 멀티쓰레드 렌더링 텍스트 출력 시 그림자 안 나오는 문제 해결 중

내일 할 것: 셰이더 정리, 스트림 아웃풋으로 이펙트 출력

한수찬

- 쿨타임 처리 중

내일 할 것: 플레이어 쿨타임 처리 및 몬스터 Move 이벤트 처리

이동현 (서버 코드)

- 게임 룸, 게임 룸 매니저 클래스 정의 및 관련함수 이동

- 몬스터 애니메이션 출력

- 플레이어 공격 시 몬스터 충돌체크 및 체력감소, 체력 감소한 몬스터 클라이언트에 전송

- 서버 코드 정리

내일 할 것: 서버 코드 정리 마무리 및 게임 룸 코드 보완, 몬스터 코드 보완

03/14

이승준

- 스트림 아웃풋 구현 중(파티클)

- hlsl 셰이더 코드 정리

내일 할 것: 스트림 아웃풋 처리

한수찬

- 몬스터 로직 수정: 반경 내에 들어갈 때만 추격하도록 변경

내일 할 것: 몬스터 로직 수정

이동현

- 서버 코드 정리

- NPC, Player, Monster의 Object 상속 구조 작성

내일 할 것: 서버 코드 정리 마무리, 클라이언트 Data race 방지 확인

03/15

이승준

- 파티클 구현 중 (싱글톤 파티클 시스템을 이용해 Scene에서 관리하도록 구현 중)

- 파티클 메쉬, 파티클 오브젝트 구현 중

내일 할 것: 파티클 메쉬, 오브젝트 추가 및 파티클 구현

한수찬

- 쿨타임 처리

내일 할 것: 쿨타임 PQCS 로 WorkerThread에 보내 처리

이동현

- 서버 코드 정리 1차 마무리

- shared\_ptr을 사용하도록 배열 변경, 서버 싱글톤 처리, 몇몇 함수 삭제 및 정리

내일 할 것: 서버 코드 재확인 및 게임 룸 처리(재사용, 게임 룸 내 플레이어 정보 전송 등)

03/16~03/20

이승준

- 스트림 아웃풋을 이용한 파티클 시스템 추가

- 플레이어 공격 시 플레이어 위치에 파티클 구현

- 클라이언트 코드 정리 (Magic number 삭제 및 정리)

내일 할 것: 파티클 퍼지도록 수정, 블러링 구현 예정

한수찬

- 타이머 쓰레드 처리

내일 할 것: 타이머 쓰레드 처리

이동현

- 몬스터 재사용하도록 구조 변경, 게임 룸 처리

- 플레이어 접속 종료 처리

- 몬스터 Behavior 추가 및 구현 중

내일 할 것: 몬스터 Behavior 구현 및 확인

03/21

이승준

- 스트림 아웃풋 수정

- 계산 셰이더 구현 및 블러링, fade in/out, 소벨 필터 구현을 위한 후처리 구조 설계

내일 할 것: 블러링 구현

한수찬

- 쿨타임 처리

- 타이머 쓰레드 처리

내일 할 것: Timer Thread 확인, 스트레스 테스트 구현

이동현

- 몬스터 Behavior 변환 구현 및 클라이언트에 전송

- 타이머 쓰레드 구현 및 타이머 쓰레드에서 몬스터 행동 변환, 쿨타임 처리

내일 할 것: 몬스터 행동/애니메이션 추가, 체력감소에 따른 타겟팅 추가, 클라이언트 플레이어 쿨타임 적용

03/22

이승준

- 블러링 구현 중, 블러링 디버그 오류 수정 중

내일 할 것: 블러링 구현, 완료시 소벨 필터 구현

한수찬

- 스트레스 테스트 구현, 오류 수정

내일 할 것: 스트레스 테스트 구현, 몬스터 행동 기획

이동현

- 쿨타임 처리 완료, 몬스터 애니메이션 추가

- 몬스터 체력 감소 시 일정 비율 이상이면 타게팅 변경, 몬스터 충돌처리

내일 할 것: 몬스터 일부 행동 전환을 랜덤 기반으로 변경, 몬스터 사망 반영, 보상 처리

03/23

이승준

- 블러링 구현 완료

- 소벨 필터 구현 중, 기존 렌더 타겟과 합치는 중 오류 발생한 것 해결 중

내일 할 것: 소벨 필터 오류 해결

한수찬

- 스트레스 테스트 프로그램 오류 수정

내일 할 것: 스트레스 프로그램 오류 수정, 몬스터 행동 기획

이동현

- 몬스터 행동 전환에 랜덤성 추가

- 몬스터 사망을 클라이언트에 반영 및 전부 처치 시 클라이언트에 클리어 및 보상 정보 전송

- 몬스터 어그로 레벨 시스템 추가 (어그로를 가져가는 행동에 따라 차등 부여)

내일 할 것: 몬스터 어그로 레벨 시스템 보완, 게임 룸 클리어 시 초기화, 종료 선택 시 종료 처리

03/24

이승준

- 소벨 필터 구현, 오류 수정

내일 할 것: 소벨 필터 오류 수정, UI 개발 시작

한수찬

- 스트레스 테스트 프로그램 오류 수정

내일 할 것: 스트레스 테스트 프로그램 수정, 몬스터 행동 기획

이동현

- 몬스터 추격 예외사항 처리(플레이어 종료, 사망), 행동 전환 오류 수정

- 몬스터 전부 처치 시 초기화 구현

- 공격 충돌 패킷 변경 및 서버에서 처리 방식 변경

내일 할 것: 충돌처리 밀어내기 보완, 파티 시스템 구현

03/27

이승준

- 플레이어 스태미너 바 추가

내일 할 것: UI 구현

한수찬

- 스트레스 테스트 오류 수정

- 몬스터 행동 기획

내일 할 것: 궁수 몬스터 추가

이동현

- 대쉬 시 스태미너 감소 연결

내일 할 것: 몬스터 공격 충돌, 방패 출력 오류 수정

03/29

이승준

- UI 구현, UI 오류 수정

내일 할 것: UI 오류 수정

한수찬

- 궁수 몬스터 로직 구상

내일 할 것: 궁수 몬스터 행동 처리

이동현

- 몬스터 공격 시 충돌 처리 및 플레이어 체력 감소

내일 할 것: 고저 차 이동 처리

03/30

이승준

- 차일드 UI 처리, 텍스트 출력 구현 중

내일 할 것: 텍스트 출력 구현

이동현

- 계단 높낮이 이동 처리

내일 할 것: 몬스터 소환 상호작용, 던전 맵 제한

03/31

이승준

- UI와 마우스 충돌 구현

내일 할 것: UI 마우스 충돌 수정, 안개 환경 구현

이동현

- 던전 상호작용 오브젝트 처리

내일 할 것: 던전 상호작용 오브젝트 처리

04/03

이승준

- 멀티쓰레드 렌더링 구조 변경 (후처리까지 멀티쓰레드 렌더링에 포함)

- UI와 마우스 충돌 수정

내일 할 것: 독가스 파티클 구현

이동현

- 게임 룸 상호작용 오브젝트 처리

- 몬스터 초기화 변경

내일 할 것: 게임 룸 상호작용 오브젝트 처리 마무리

04/04

이승준

- 독가스 파티클 오류 수정

내일 할 것: 독가스 파티클 오류 수정, 상호작용 오브젝트 및 투명 오브젝트 추가

한수찬

- 궁수 몬스터 행동 작성

- 화살 처리 중

내일 할 것: 화살 이동 및 충돌 처리

이동현

- 상호작용 시 전투 시작 처리

내일 할 것: 몬스터Add, Draw 구분(전투할 때만 Draw, 미리 Add), 상호작용 오브젝트 처리 보완, 포탈 처리

04/05

이승준

- 독가스 파티클 오류 수정

- 상호작용 오브젝트 추가

내일 할 것: 던전 클리어 효과 구현, 서버와 merge

한수찬

- 화살 충돌 처리 중

내일 할 것: 화살 충돌 처리

이동현

- 몬스터 Add, Draw 구분

- 포탈 상호작용 시 다음 층 이동 처리

- map.cpp 에서 배열들 lock 처리

내일 할 것: 애니메이션 오류 수정, 스킬 처리

!!중요!!

- 서버/클라 merge 할 필요 있음

-> 04/06 머지 완료

04/06

이승준

- main/server merge

- 던전 종료 시 UI 구현 중

내일 할 것: 던전 종료 시 UI 구현

한수찬

- 화살과 플레이어 충돌 처리

내일 할 것: 몬스터의 화살 발사 처리

이동현

- main/server merge

- 애니메이션 오류 수정, 스킬 애니메이션 추가, 상호작용 오브젝트 on/off 처리

내일 할 것: 스킬 처리, 서버 궁수 몬스터/main merge

04/07

이승준

- 던전 종료 시 UI 구현

- fade in/out 구현 중

내일 할 것: fade in/out 구현

한수찬

- 스트레스 테스트 프로그램 오류 수정

내일 할 것: 스트레스 테스트 프로그램 오류 수정

이동현

- 애니메이션 블렌딩 처리

- 스킬 충돌 처리, 충돌 시간 설정

- 클라이언트에서 패킷 묶어서 보내기, 대쉬 보완

내일 할 것: 애니메이션 블렌딩 보완, 구르기/궁극기 시전 중 무적 처리, 피격 애니메이션 처리

04/10

이승준

- 게이지 타입 UI 추가, 스킬 UI 출력

- 타워 씬 버그 수정

내일 할 것: 조명 연출 추가

이동현

- 플레이어 사망 처리, 궁수 플레이어 추가

내일 할 것: 궁수 플레이어 처리

04/11

이승준

- 클라이언트 메모리 누수 현상 해결 중

- 클라이언트 코드 정리

내일 할 것: 클라이언트 메모리 누수 현상 해결, 던전 맵 오브젝트 추가

한수찬

- 스트레스 테스트 오류 수정

내일 할 것: 마법사 몬스터 행동 정의

이동현

- 화살 추가

- 서버 확장성 보완

내일 할 것: 서버 코드 보완, 화살 히트스캔 처리

04/12

이승준

- 쿨타임 UI 동기화

- 메모리 누수 현상 해결 중

- 던전 맵 계단 수정

내일 할 것: 파티원 체력 UI

한수찬

- 스트레스 테스트 오류 수정

내일 할 것: 스트레스 테스트 오류 수정

이동현

- 서버 코드 보완

- 히트 스캔 처리

내일 할 것: 화살 클라이언트에서 그리기, 궁수 몬스터 처리

04/13

이승준

- 파티원 체력 UI 처리 중

내일 할 것: 파티원 체력 UI 처리, 로그인 씬 추가

한수찬

- 스트레스 테스트 오류 수정

내일 할 것: 스트레스 테스트 오류 수정

이동현

- 클라이언트에서 화살 발사 처리 중

내일 할 것: 화살 발사 처리, 궁수 몬스터 처리

04/14

이승준

- 로그인 씬 추가 중

- 게임 전체에서 사용하는 자원과 씬 내에서 사용하는 자원의 분리 중

내일 할 것: 씬 추가 및 자원 분리

한수찬

- 스트레스 테스트 오류 수정

내일 할 것: 스트레스 테스트 구조 변경

이동현

- 클라이언트에서 화살 그리기, 삭제 처리, 궁수 플레이어 공격 시 회전

- Monster의 Add 처리 방식 수정

내일 할 것: 궁수 몬스터 추가

04/17

이승준

- 로그인 씬 추가

- 씬 별 사용하는 자원 분리

내일 할 것: 게임 연출

한수찬

- 스트레스 테스트 구조 변경

내일 할 것: 스트레스 테스트 구조 변경

이동현

- 서버 코드 오류 수정

- 궁수 공격 패킷 교환 변경

내일 할 것: 궁수 스킬 처리, 서버 오류 수정

04/18~19

이승준

- 던전 연출 추가 (조명 점등, 오브젝트 FADE OUT)

내일 할 것: 궁수 스킬 오브젝트 추가, 연출

한수찬

- 스트레스 테스트 구조 변경

내일 할 것: 스트레스 테스트 구조 변경

이동현

- 서버 코드 오류 수정

- 트리거 추가 및 궁수 스킬 화살 비 처리

내일 할 것: 트리거 보완, 다른 몬스터 추가

04/20

이승준

- 전투 시작 시 조명 변환하는 연출 추가

- 그림자 버그 수정

내일 할 것: 연출 추가

한수찬

- 스트레스 테스트 구조 변경

내일 할 것: 마법사 몬스터 추가

이동현

- 궁수 몬스터 애니메이션 추가, 궁수 몬스터 행동 설정

내일 할 것: 궁수 몬스터 추가, 마법사 몬스터 추가

04/21

이승준

- 조명 처리 자연스럽게 수정

- UI 수정

- 연출

내일 할 것: 연출, UI

한수찬

- 스트레스 테스트 구조 변경

내일 할 것: 스트레스 테스트 구조 변경, 마법사 몬스터 추가

이동현

- 궁수 몬스터 행동 정의 및 분기 처리

내일 할 것: 궁수 세부 행동 정의, 히트스캔 처리, 마법사 행동 정의 및 분기 처리

04/24

이승준

- 텍스트 구조 변경

- UI 위에 마우스 올라가면 UI 이미지 변경

- server/client merge

내일 할 것: 마법진 클래스 추가

한수찬

- 스트레스 테스트 구조 수정 완료

내일 할 것: 딜레이 측정 오류 수정, 파티 시스템 추가

이동현

- 시작 위치 변경, 몬스터 사망 오류 수정

내일 할 것: 몬스터 등장 시간 조절, 몬스터 추가

04/25

이승준

- 화살 구조 수정

- 화살 비 draw 구현 중

내일 할 것: 화살 비 draw 구현 중

한수찬

- 딜레이 측정 오류 수정

내일 할 것: ppt 제작, 파티 시스템 구현

이동현

- 상호작용 이후 일정시간 뒤 몬스터 생성 처리

- 궁수 몬스터 화살 발사, 피격 처리, 궁수 몬스터 행동 세부 정의

내일 할 것: 마법사 행동 정의 및 공격 처리

04/26

이승준

- 화살비 구현 중

내일 할 것: 화살비 오류 수정, 마법사 몬스터 공격 출력

한수찬

- ppt 제작

내일 할 것: 파티 시스템 구현

이동현

- 마법사 몬스터 행동 정의 및 공격 처리

- 트리거 연속 생성 처리

내일 할 것: 애니메이션 자연스럽게 연결

05/01

이승준

- 화살비 인스턴싱 처리

- 화살비 바닥에 마법진 추가

내일 할 것: 화살비 이후 남아있는 오류 수정, 방향키 관련 버그 수정

한수찬

- 룸 분할 반영 중

내일 할 것: 맵 밸런싱, 서버 ACCEPT 오류 수정

이동현

- remote 환경에서 버벅임 완화

- 화살에 포물선 움직임 부여, 사정거리 조절

- 방향전환 오류 수정, 화살 발사 중 다른 행동 전환 시 화살 발사 X 처리, login시 설정 반영

내일 할 것: 화살 추가 딜레이 해결, 화살 비 피격 시 굳는 오류 수정, 룸 분할 수정

05/01

이승준

- 인스턴싱 후 남아있는 오류 수정

- 상호작용 시 ui 출력

내일 할 것: 카메라 버그 수정

한수찬

- 맵 밸런싱

내일 할 것: 몬스터 배치 처리

이동현

- 화살 추가 딜레이 해결, 화살 비 피격 시 굳는 오류 수정, 화살 회전 오류 수정

- 룸 분할 진입 및 진입 방식 변경, login/add 전송 방식 변경, 공격 시 딜레이 보완

- 몬스터 화살 비 피격 시 굳는 오류 수정, 트리거 충돌 처리 위치 변경

내일 할 것: 몬스터 사망 후에 동작 남아있는 문제 수정, remote 보완, 궁수 타겟 회전 보완

05/02

이승준

- 클라이언트 코드 정리

- 플레이어 이동 오류 해결 중

내일 할 것: 카메라 오류 해결, 플레이어 이동 오류 해결

한수찬

- 파일 입출력으로 몬스터 배치 처리 중

내일 할 것: 몬스터 배치 처리

이동현

- 몬스터 사망 후 애니메이션 변경되는 오류 수정

- 트리거 반복 생성 조절, 마법진 생성 패킷 전송

내일 할 것: 화살 생성 위치 조정, 투명 오브젝트 처리, 애니메이션 자연스럽게 처리

05/03

이승준

- 카메라 오류, 이동 오류 해결

- 텍스트 블러 처리, 리워드 출력

내일 할 것: 마법사 공격 출력

한수찬

- 몬스터 랜덤 배치

내일 할 것: 층별 몬스터 배치 종류 증가

이동현

- 화살 발사 위치 수정, 몬스터 인식 범위 증가, 투명 오브젝트 설치해서 충돌 처리

- 궁수 회전/화살 발사 방향 불일치 문제 해결, 종료시 체력 ui 제거

내일 할 것: 애니메이션 자연스럽게

05/09

이승준

- 클라이언트에서 논 블로킹으로 서버와 접속

- UI 오류 수정

내일 할 것: 클라이언트 코드 정리

한수찬

- 몬스터 배치 8개로 증가

내일 할 것: 서버 코드 정리

이동현

- X

내일 할 것: 서버 코드 정리

05/11

이승준

- 인스턴싱 구조 변경

내일 할 것: 인스턴싱 구조 변경 마무리,

한수찬

- 스트레스 테스트 딜레이 오류 수정

내일 할 것: 스트레스 테스트 딜레이 오류 수정

이동현

- 클라이언트로 충돌 처리 옮김

내일 할 것: 플레이어 죽어도 사망모션 없는 문제 수정, 패킷 정리, 서버 코드 정리

05/12

이승준

- 인스턴싱 구조 마무리

- 해상도 변경 중

내일 할 것: 해상도 변경 처리

한수찬

- 스트레스 테스트 딜레이 오류 수정

내일 할 것: 스트레스 테스트 딜레이 오류 수정

이동현

- 사망 오류 수정

- 패킷 정리, 서버 코드 정리

내일 할 것: 서버 오류 수정 및 보스 추가

05/16

이승준

- 해상도 변경 구현

내일 할 것: 캐스케이드 섀도우 맵

한수찬

- 스트레스 테스트 딜레이 오류 수정

내일 할 것: 보스 행동 정의

이동현

- 파티 UML 작성 및 파티 구조 작성 중

내일 할 것: 파티 구조 작성 및 관련 패킷 교환 처리

05/17

이승준

- 캐스케이드 섀도우 맵 구현 중

내일 할 것: 캐스케이드 섀도우 맵 구현

한수찬

- 보스 몬스터 행동 정의

내일 할 것: 보스 몬스터 작성

이동현

- 파티 시스템 작성, 패킷 정의

내일 할 것: 파티 시스템의 패킷 교환 처리, UML 작성

05/18

이승준

- 캐스케이드 섀도우 맵 구현 중

내일 할 것: 캐스케이드 섀도우 맵 구현

한수찬

- 보스 몬스터 작성

내일 할 것: 보스 몬스터 작성

이동현

- 서버의 파티 시스템 구현

- 일부 코드 수정

내일 할 것: 서버 UML 작성 및 정리, 보스 몬스터

05/22

이승준

- 캐스케이드 섀도우 맵 버그 수정 중

내일 할 것: 캐스케이드 섀도우 맵 버그 수정

한수찬

- 보스 몬스터 행동 작성, 보스 소환 처리

내일 할 것: 보스 광폭화 행동 작성

이동현

- 보스 몬스터 출력

내일 할 것: 서버 DB

05/23

이승준

- 캐스케이드 섀도우 맵 구현

- 마을 불러오는 중

내일 할 것: 마을 씬 로드

한수찬

- 보스 광폭화 행동 작성

내일 할 것: 보스 몬스터 타겟팅 방식 정의

이동현

- 데이터베이스 모델 작성 중

내일 할 것: 데이터 베이스 모델 작성, 데이터베이스 작성

05/24

이승준

- 마을 씬 로드 중

내일 할 것: 마을 씬 로드

한수찬

- 보스 일반 상태 타겟팅 작성

내일 할 것: 보스 광폭화 상태 타겟팅 작성

이동현

- 데이터베이스 작성 중

내일 할 것: 데이터 베이스 작성 및 서버 연결 시도

05/25

이승준

- 마을 파일 추출 및 변환

내일 할 것: 마을 씬 로드

한수찬

- 몬스터가 받은 누적 데미지에 따라 플레이어 추격 작성 중

내일 할 것: 몬스터가 받은 누적 데미지에 따라 플레이어 추격 작성

이동현

- 임시 데이터 셋 입력, SQL 내장함수 작성

내일 할 것: 내장 함수 작성 마무리, 서버 연결 시도

05/30

이승준

- 마을 씬 로드, 마을 프레임 개선

내일 할 것: 마을 프레임 개선

한수찬

- 보스 행동 정의 완료

내일 할 것: 보스 공격 충돌 처리 중

이동현

- 서버 데이터베이스 클래스 작성 중

내일 할 것: 데이터베이스 클래스 작성, 연결 확인

05/31

이승준

- 마을 텍스쳐 오류 수정

- 마을 프레임 개선 중

내일 할 것: 마을 프레임 개선

한수찬

- 보스 공격 충돌 처리 중

내일 할 것: 보스 공격 충돌 처리

이동현

- 데이터 베이스 작성 중, DB 로그인 확인

내일 할 것: 로그인 외 나머지 DB 작업

06/01

이승준

- 마을 렌더링 오류 수정 중

내일 할 것: 마을 프레임 개선

한수찬

- 보스 공격 충돌 처리 중

내일 할 것: 보스 공격 충돌 처리

이동현

- 로그인 외 DB 처리(delete, create, update)

내일 할 것: 서버에서 DB 이벤트 처리

06/12

이승준

- 마을 충돌 오류 수정 중

내일 할 것: 마을 충돌 오류 수정

한수찬

- 보스 몬스터 추격 처리 중

내일 할 것: 보스 몬스터 추격 처리

이동현

- X

내일 할 것: 서버 DB 작업

06/13

이승준

- 마을 충돌 오류 수정 중

내일 할 것: 마을 충돌 오류 수정

한수찬

- 몬스터 랜덤 타겟 작성 중

내일 할 것: 몬스터 랜덤 타겟 작성

이동현

- 서버 DB 작업 진행 중

내일 할 것: 서버 DB 작업, 가능하면 스킬 클래스 처리 또는 마을 로그인 확인

06/14

이승준

- 충돌 처리 수정 중, 계단 충돌 처리

내일 할 것: 충돌 처리 수정, 계단 충돌

한수찬

- 몬스터 랜덤 타겟 작성 중

내일 할 것: 몬스터 랜덤 타겟

이동현

- DB 작업, 스킬 작업 중

내일 할 것: 스킬 작업

06/19

이승준

- 마을 처리 중

내일 할 것: 마을 처리

한수찬

- 보스 몬스터 수정

내일 할 것: 보스 몬스터 수정

이동현

- 스킬 작업 중

내일 할 것: 스킬 작업 처리 및 스테이터스 처리

06/20

이승준

- 오브젝트 바운딩 박스 조절 및 충돌 문제 처리 중

내일 할 것: 충돌 문제 처리

한수찬

- 시험 공부

내일 할 것: 보스 몬스터 확인

이동현

- 스킬 작업 중

내일 할 것: 스킬 작업 마무리 및 스테이터스 처리

06/21

이승준

- 계단, 아치 등의 오브젝트 충돌 바운딩 박스 예외 처리 중

내일 할 것: 바운딩 박스 예외 처리

한수찬

- 보스 몬스터 행동 오류 수정 중

내일 할 것: 보스 몬스터 행동 오류 수정

이동현

- 스킬 작업 및 스킬과 DB와의 연결 확인

내일 할 것: 스킬 처리 및 스테이터스 처리, DB 확인

06/26

이승준

- 마을 오브젝트 바운딩 박스 수정 중

내일 할 것: 마을 계단 충돌 처리

한수찬

- 보스 몬스터 공격 충돌

내일 할 것: 보스 몬스터 충돌 수정

이동현

- 스테이터스 처리

내일 할 것: 마을 충돌 처리 3차원 충돌처리로 변경

06/27

이승준

- 마을 계단 처리

내일 할 것: 마을 계단 처리 깔끔하게, 마을 바닥 Terrain 처리

한수찬

- 보스 몬스터 공격 범위 수정, 충돌 수정

내일 할 것: 공격 범위 수정

이동현

- X

내일 할 것: 마을 충돌 처리 3차원 충돌처리로 변경

06/28

이승준

- 계단 전부 예외 처리, Terrain 구현

내일 할 것: Terrain 높이 조절

한수찬

- 보스 몬스터 충돌 범위 수정

내일 할 것: 보스 몬스터 충돌 범위 수정

이동현

- 마을 충돌 처리 3차원 처리 중

내일 할 것: 충돌 3차원 검사, 수평방향 밀어내기, 충돌 세세히

06/29

이승준

- Terrain 자연스럽게 처리, Terrain 이동 처리 중

내일 할 것: Terrain 이동 처리 중

한수찬

- 보스 몬스터 공격 시 바운딩 박스 수정 처리 중

내일 할 것: 보스 몬스터 공격 시 바운딩 박스 수정 처리

이동현

- 여러 오브젝트 충돌 시 튀는 문제, 투명벽 충돌 오류 해결 중

내일 할 것: 충돌 오류 수정

06/30

이승준

- Terrain 높이 따라 이동, 코드 정리

내일 할 것: 클라이언트 코드 정리

한수찬

- 보스 몬스터 공격 바운딩 박스 조정

내일 할 것: 보스 몬스터 공격 바운딩 박스 조정

이동현

- 충돌 오류 수정

내일 할 것: 충돌 오류 수정

07/03

이승준

- 클라이언트 코드 정리, 로딩 씬 통합, TAB 키로 던전 임시 진입

내일 할 것: 씬 동적할당 변경

한수찬

- 보스 몬스터 공격 바운딩 박스 조절 및 밀어내기 처리

내일 할 것: 보스 몬스터 공격 바운딩 박스 조절

이동현

- 스테이터스, 스킬 클래스 정리

내일 할 것: 유니티로 투명벽 오브젝트 추가

07/05

이승준

- 로그인 씬에서 마을 씬 블러상태로 띄우는 작업 중

내일 할 것: 클라이언트 로그인 UI

한수찬

- 보스 공격 시 충돌 밀어내기 조정

내일 할 것: 보스 공격 충돌 범위 회전 조정

이동현

- 투명 벽 오류 해결, 단차 지형에 추가 설치

내일 할 것: 서버 로그인 처리, DB 보강

07/07

이승준

- 대기 화면에서 씬 블러 후 회전 처리, 텍스트 바 UI 구현

내일 할 것: 파티 UI 작성 및 처리

한수찬

- 보스 공격 충돌 구현

내일 할 것: 마을 충돌 보완

이동현

- 충돌 겹칠 시 통과 오류 수정 중

내일 할 것: 서버 코드 정리, 로그인 처리

07/10

이승준

- 마을에서 캐릭 변경, 사운드 처리

내일 할 것: 파티 UI 작업

이동현

- 로그인 시 서버 접속으로 변경,

내일 할 것: 마을, 던전 접속 분리

07/11

이승준

- 던전 진입 UI 작성 중

내일 할 것: 파티 패킷에 따라 UI 작성

한수찬

- 충돌 오류 수정 중

내일 할 것: 충돌 오류 수정

이동현

- 로그인, 로그아웃 처리 중

내일 할 것: 로그인 로그아웃 처리

07/12

이승준

- UI 변경

내일 할 것: 파티 UI 구현

한수찬

- 충돌 오류 수정 중

내일 할 것: 충돌 오류 수정

이동현

- 플레이어 로그인 로그아웃 처리

내일 할 것: DB 이벤트 처리

07/13

이승준

- 클라이언트 파티 UI 구현

- 파티 진입 후 UI 구현 중

내일 할 것: 파티 진입 후 UI 구현

한수찬

- 마을 충돌 오류 수정 중

내일 할 것: 마을 충돌 오류 수정 중

이동현

- 로그인 DB 처리, DB 이벤트 처리

내일 할 것: 파티 처리

07/14

이승준

- UI 수정, 캐릭터 띄우기

내일 할 것: UI 수정, UI 위에 캐릭터 띄우기

한수찬

- 마을 내 충돌 조정 중, 음악 리소스 수집

내일 할 것: 달리기 시 충돌 오류 수정, 무적 처리

이동현

- 파티 패킷 처리 중, 파티 UI 보고 있는 클라이언트 관리 처리 중

내일 할 것: 파티 관련 작업

07/18

이승준

- 파티 내 UI 구현

내일 할 것: 파티 내 UI 보완

한수찬

- 무적 처리

내일 할 것: 무적 타이밍 조절, 마을 보완

이동현

- 파티 관련 작업 중

내일 할 것: 파티 처리,