Zombie slaughter (좀비 학살자)

17 주차 (4/19 ~4/24)

작성자: 홍순조

**월별 목표**

1일 1커밋

졸업작품을 게임처럼 보이게 만들기

클라이언트에서 이벤트를 보내면 거기에 맞는 결과를 서버에서 계산하여 클라이언트에 보내기

**주별 목표**

**야준서**

씬 변경 설정

게임 초기화

무덤 스크립트 추가

여유가 된다면 좀비 오브젝트 추가

**홍순조**

다중접속 서버 구현

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **4월 19일**  무덤 충돌 처리  좀비 스폰 위치인 무덤을 총알과 충돌 처리가 가능하게 했습니다. 기존에는 좀비가 죽었을 시 가장 가까운 무덤에서 리스폰 되게 설정이 되었지만 이제는 무덤의 파괴 유무를 검사해서 파괴되지 않은 무덤에 리스폰이 됩니다. 이렇게 될 경우 무덤을 파괴할수록 앞으로 파괴해야 될 무덤에서 많은 좀비가 리스폰이 됨으로 난이도가 올라갑니다.  무덤이 파괴될 때마다 좀비의 플레이어 인지 범위를 반경100m씩 올렸습니다. 난이도를 높이기 위한 설정이며 추후에 좀비 공격력, 속도도 조절할 생각입니다.  **4월 20일**  미니 맵  맵이 넓지만 맵에 설치된 오브젝트들이 많지가 않아 플레이어의 위치를 알기가 어려워서 미니맵을 추가했습니다. 저번에 했던 검은 테두리 UI 와 같은 방식으로 추가했습니다. 또 매 프레임 마다 플레이어의 상대 좌표를 계산해서 미니맵 위에 플레이어의 위치를 표시해 현재 플레이어의 위치를 알기 쉽게 설정했습니다.  미니맵을 적용하니 기존에 적용했던 검은 테두리 UI 가 어떨 때는 나오고 어떨 때는 안 나오는 문제가 생겼습니다. 해결해야 되는데 시간을 너무 많이 잡아먹어서 잠시 미뤘습니다.  **4월 21일 ~ 4월 24일**    씬 변환, 초기화  씬 매니저에서 현재 씬 스테이트를 체크해 스테이트 변경 시 해당 씬을 초기화하고 현재 씬으로 등록해 해당 씬만 업데이트 되도록 설정했습니다. 현재 구성된 씬은 게임 시작했을 때 나오는 스타트 씬, 매인 게임이 플레이 되는 게임 씬, 게임 클리어 시 나오는 게임 클리어 씬, 질 때 나오는 게임 오버 씬 4개가 있습니다. 게임 승패 씬 변환은 매 프레임마다 게임 매니저에서 판단한 값을 참조해서 변환하게 설정했습니다. 게임 승패 씬 에서 특정 키값 입력 시 게임이 다시 시작되게 설정했습니다. 초기화가 겉보기에는 잘 적용이 되는 거 같은데 아직 테스트를 다 해보지는 못했습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **4/19~4/20**  시험공부로 졸업작품 휴식  **4/21**  서버에서 새로운 클라이언트 접속을 위해서 클라이언트에서 add\_client 구조체와 그것을 보내는 send함수를 추가했고 이것을 브로드캐스팅으로 모든 클라이언트에 보내는 것으로 하였다.    그리고 서버관련 부부 소스코드를 수정하였다.  **4/22**  클라이언트코드를 수정하고 있다. 플레이어은 배열로 작성을 하였고 플레이어의 최대 수는 4인으로 하였다. 우리 졸업작품이 한 게임에서는 최대 4명이 접속하는 게임이기에 이렇게 하였다. 서버에 connect를 한 후에 클라이언트는 loginOk 구조체를 받는데 여기서 클라이언트 id를 부여받는다. 새로운 클라이언트가 서버에 접속하면 새로 접속한 클라이언트 id를 받는다. Id는 정수이고 이 값은 배열의 인덱스 값으로 쓰인다. 처음 클라이언트에서는 4명의 플레이어를 모두 만들지만 모두 그리지는 않는다. 서버에서 접속한 클라이언트들만 그리는 식으로 코드를 수정하였다.  문제가 생겼는데 현재 서버가 수정하는 클라이언트는 메인 클라이언트가 수정하는 버전 보다 낮은 버전이다. 그래서 서버 프로그래머가 최신 클라이언트(서버가 없는 클라이언트)부분에서 필요한부분을 가져와서 수정을 하는데 플레이어를 배열로 바꾸니깐 카메라쪽에서 버그가 발생하였다.  **4/23**  tool카메라 부분을 수정을 하니깐 다른 부분 또한 꼬여서 문제가 계속 발생하였다. 메인클라이언트 프로그래머에게 자문을 구해서 수정을 하려고 했지만 내가 고친다고 여러 군데 건드려둔 부분이 꼬여서 문제를 찾기 어려웠다. 그래서 git revert로 이전버전으로 돌아갔다. revert명령어로 이전버전으로 돌아가니깐 현재 버전하고 이전버전하고 충돌이 발생하였다. 간단한 충돌이면 Head부분을 확인해서 고치면 되지만 전체적으로 충돌이 나서 하는 수 없이 git reset으로 커밋을 되돌아가고 최신 클라이언트 소스를 몽땅 복사해서 현재 작업하는 클라이언트에 붙여 넣었다. 어쩔 수 없이 처음부터 다시 클라이언트 부분을 짜고 있다. 협업방식에 대해서 클라이언트와 회의를 한 결과 우선 플레이어들 접속 부분까지는 기존방식으로 하고 이후에 협업방식을 변화하는 방법을 고려하기로 하였다. |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

1일 1커밋 성공

씬 변환을 성공했습니다.

**홍순조**

1일 1커밋

서버코드는 다중접속을 위한 코드로 작성을 하였다.

**이번 주 못한 점**

**야준서**

일단 중간고사 핑계로 많이 진행을 못했습니다.

미니 맵 UI 설정을 했더니 기존에 설정했던 다른 UI가 나왔다 안 나왔다 합니다. 차라리 아예 안 나오면 원인이라도 찾기 쉬울 텐데 나왔다 안 나왔다 하니 원인을 찾기가 너무 어려워서 해결을 못 했습니다. 애초에 검은 테두리가 부족한 점을 가리려는 편법이었는데 이 편법이 문제가 생기니 머리가 너무 아픕니다.

**홍순조**

시험공부를 위해서 이번주 이틀은 졸업작품에 신경을 쓰지 못했다. 그리고 잘 알지도 못하는 클라이언트 코드를 막 수정하다가 오류가 났다.

**이번주에 어려웠던 일**

**야준서**

UI 설정이 지금 발목을 잡고 있습니다. 씬 변환에서 어려움이 있을 줄 알았는데 전혀 예상 못 했던 곳에서 문제가 생겨 계속 수정 빌드만 반복하고 있습니다. 기존 UI가 안 나오는 이유라도 알면 좋을 텐데 나왔다 안 나왔다 하니 전혀 감을 못 잡겠습니다. 계속해보는 수밖에 없을 것 같습니다.

**홍순조**

서버코드는 직접 모든 코드를 작성하였으므로 수정에 어려움이 크지는 않았다. 하지만 이것을 클라이언트에서 주고 받는 과정에서 문제가 발생을 하였다. 현재까지 우리팀이 클라이언트에 신경을 많이 쓴 만큼 클라이언트 코드 분량이 큰데 다른 팀원이 작성한 코드에 대한 이해가 부족하였다. 이 부분에 대해서 팀원에게 어려움을 이야기하였고 기존에 온라인으로 소통을 했지만 그것에 한계를 느껴서 주말에 시간을 내서 같이 작업을 하는 것을 고려하기로 하였다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

아이템 추가

좀비를 죽이면 일정 확률로 드랍되는 아이템을 추가할 예정입니다.

여유가 된다면 좀비 오브젝트 추가

총알 추가

플레이어의 총알의 종류를 추가할 예정입니다.

UI 추가

플레이어의 체력, 정보를 추가할 예정입니다.

**홍순조**

클라이언트 플레이어 배열 오류 수정 마무리, 클라이언트들 서버에서 컨트롤 하기