Zombie slaughter (좀비 학살자)

18 주차 (5/26 ~5/1)

작성자: 야준서

**월별 목표**

1일 1커밋

졸업작품을 게임처럼 보이게 만들기

클라이언트에서 이벤트를 보내면 거기에 맞는 결과를 서버에서 계산하여 클라이언트에 보내기

**주별 목표**

**야준서**

아이템 추가

여유가 된다면 좀비 오브젝트 추가

총알 추가

UI 추가

**홍순조**

클라이언트 플레이어 배열 오류 수정 마무리, 클라이언트들 서버에서 컨트롤 하기

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **4월 26일 ~ 4월 29일**  풀 스크린  게임 시작할 시 풀 스크린으로 게임을 시작하게 적용했습니다. 스왑체인을 만들 때 flag 값과 윈도우 상태를 풀 스크린 모드로 설정했습니다.  Alt + enter 로 풀 스크린과 창 모드를 변환할 수 있게끔 적용하려고 했는데 실패했습니다. 스왑체인 flag 값을 변환시키고 윈도우 모드가 변경될 때 스왑체인을 다시만들고 렌더 매니저를 초기화해서 다시 만들게 설정했지만 실패했습니다. 변환은 되는데 게임이 이상하게 작동합니다. 아마 렌더 타겟을 다시 설정하는데 실패해서 그런 것 같습니다.  **4월 30일**  총알 모양을 변경했습니다. 총알이 나가는 모습을 조금 더 역동적이게 보이게 하기 위해 크기를 변경했습니다. 아직 텍스쳐는 변경하지 않았지만 변경을 하면 그럴듯한 모양이 나올 것 같습니다.  **5월 1일**  중간발표 ppt 작성했습니다.  이번 주는 개인 사정 때문에 진행을 많이 못 했습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **4월 26일**  클라이언트가 2인이상 접속을 못 하는 버그가 있었다. 원인은 Accept()부분이 루프에서 빠져 있어서 생긴 결과였다. 해당 부분을 수정하니 성공하였다.  **4월 27일**  계속해서 서버하고 클라이언트 초기화가 꼬이는 문제가 발생하여 서버UML을 작성을 해보았다. 그리고 SceneState열거형을 클라이언트와 서버 공용 헤더로 옮겨 작성을 하였다.  **4월 28일**  처음부터 플레이어 초기화 정보를 보내는 것이 아닌 로그인 성공 패킷을 보낼 때 할 때 서버에서 플레이어 초기화 정보를 보내는 패킷을 보내는 것이 아니라 초기 씬 정보를 보내는 것으로 수정하였다.  **4월 29일**  플레이어 상태에 맞게 서버에서 씬 정보를 보내게 수정하였다. 처음에 클라이언트에서 초기 게임화면 씬에서 스페이스바 입력을 하면 서버에 현재 씬에 정보가 서버로 전송되고 서버에서는 클라이언트를 게임진행 씬으로 설정하고 플레이어객체 정보를 초기화하여서 서버로 전송한다.  **4/29**  서버에서 플레이어가 인 게임 상태로 들어갈 때 현재 인 게임중인 클라이언트에게 새로접속하는 클라이언트 정보를 보내주고 현재 접속하는 클라이언트는 인게임중인 모든 클라이언트 정보를 받아서 처리하는 코드를 추가로 작성하였다. |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

1일 1커밋 성공

**홍순조**

꾸준한 커밋을 하였다.

**이번 주 못한 점**

**야준서**

개인 사정 때문에 이번 주 기획한 것도 다 못했고 진도도 많이 못 나갔습니다. 다음 주부터 다시 집중해서 하겠습니다.

1일 1커밋도 코드 한 줄이나 텍스쳐 하나 추가하고 커밋 한 적이 있습니다. 반성합니다.

**홍순조**

작업량이 부족하여 이번주 목표를 달성하지 못 하였다.

**이번주에 어려웠던 일**

**야준서**

풀 스크린과 창 모드 변환을 실패했습니다. 만만하게 생각했다가 시간을 너무 많이 잡아먹었습니다. 일단은 풀 스크린으로 적용해 놓고 다른 부분을 진행해야 될 것 같습니다.

**홍순조**

서버와 클라이언트 데이터를 주고받는 과정에서 순서가 꼬여서 초기화데이터가 제대로 적용되지 않는 부분이 있었다. 하지만 UML을 작성하면서 해당문제를 해결하려고 노력하고 있다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

목표 UI 추가

게임 시작 시 목표나 간단한 스토리를 넣을 생각입니다.

아이템 추가

게임 플레이에 도움이 되는 아이템을 추가할 예정입니다.

**홍순조**

이번주에 못한 이슈를 해결해야 한다.

4월 성과

클라이언트

가장 많은 성과가 있는 달이었습니다. 인스턴싱, 충돌 처리, 씬 변환, 게임 매니저, UI를 적용했습니다. 이제 제법 게임처럼 보이는 모습을 갖추었습니다. 아직 해야 될게 많지만 4월처럼만 한다면 기획서에 썼던 개발 일정을 맞출 수 있을 것 같습니다.

서버

클라이언트의 키이벤트에 대해서 서버에서 결과를 계산하고 주고받는 것을 성공하였다. 단일 클라이언트와의 통신이었고 1:n 클라이언트와 통신은 되지 않았다. 이 부분에 대한 여러 문제점을 파악하는 성과가 있었다.

5월 준비

클라이언트

게임 컨텐츠적 요소를 추가할 예정입니다. 계속 미뤄 왔던 아이템, 총알, 보스를 구현할 생각입니다. 또한 교수님한테 지적받은 부분을 보완해서 게임 시작 시 바로 시작하지 않고 목표 같은 요소들을 추가해서 보다 완성도 높은 게임을 만들 예정입니다.

서버

5월의 목표는 클라이언트가 진행한 부분을 따라잡는 것이 목표이다. 그렇게 하기 위해서 우선 n개의 클라이언트에 대한 이벤트를 서버에서 처리하는 것을 선행하여야 한다. 현재 진행중인 작업을 완료되면 좀비스크립트 로직, 충돌체크 부분을 서버에서 구현하면 될 것이다. 콘텐츠 부분은 게임 서버 수업을 병행하면서 하면 문제없이 해결될 것 같다.