Zombie slaughter (좀비 학살자)

19 주차 (5/3 ~5/8)

작성자: 홍순조

**월별 목표**

1일 1커밋

졸업작품을 게임처럼 보이게 만들기

클라이언트에서 이벤트를 보내면 거기에 맞는 결과를 서버에서 계산하여 클라이언트에 보내기

**주별 목표**

**야준서**

목표 UI 추가

아이템 추가

**홍순조**

클라이언트 플레이어 배열 오류 수정 마무리, 클라이언트들 서버에서 컨트롤 하기

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **5월 3일**  총알 텍스처 변경    기존의 빨간 원 모양의 총알에서 좀 더 진짜 총알이 날아가는 것처럼 보이게 하기 위에 위와 같이 총알 텍스처를 변경했습니다. 저희 게임에는 총알의 종류가 여러 개 있어서 기본 총알일 경우 어떤 식으로 표현해야지 평범한 총알로 보일지 고민하다가 임시로 그린 텍스처를 적용했는데 생각보다 괜찮아서 이 텍스처를 사용했습니다.  **5월 4일**  좀비 초반 리스폰 위치를 변경했습니다. 좀비 초반 리스폰 위치가 랜덤이었기 때문에 게임이 처음 시작될 때 좀비가 플레이어 바로 옆에 리스폰이 되어서 플레이어들이 룰을 숙지도 하기 전에 공격받는 경우가 있어서 좀비들을 랜덤 생성하되 플레이어를 인지할 수 없는 장소에서만 리스폰 되게 설정했습니다.  **5월 5일**  총알 오브젝트 풀링  기존에는 마우스 왼쪽 클릭 시 총알 오브젝트를 생성하고 맵 밖으로 나갈 시 총알을 삭제하는 식으로 총알을 관리했습니다. 팀원이 이러한 방식을 사용하면 시스템콜이 너무 많이 발생하는 문제가 발생한다고 해서 오브젝트 풀링 방식으로 바꿨습니다.  **5월 6일**    포션 모델 로드  좀비를 죽이면 드랍되는 포션 오브젝트의 모델을 로드했습니다. 총알 박스 모델도 로드를 시도했으나 텍스처가 뭉개져 나오는 문제가 발생해서 포션만 로드를 성공했습니다. 총알 박스는 계속 시도를 해봐야 될 것 같습니다.  **5월 7일**    퀘스트 UI 추가  게임 시작할 시 플레이어에게 임무를 알려줄 퀘스트 UI를 추가했습니다. 퀘스트 UI에는 현재 목표와 간단한 조작키를 적을 생각입니다. 현재 임시 텍스처를 넣어서 생성했습니다. 원래는 게임 시작하면 화면 중앙에 생성되고 일정 시간이 지나면 사라지게 할 생각이었지만 플레이어들이 원할 때마다 퀘스트 창을 볼 수 있게끔 ‘I’ 키를 누를 시 창이 보이고 사라지게끔 설정했습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **5/3**  클라이언트 네트워크 매니저에서 관리하는 플레이어 배열이 있는데 게임이 시작했는데 이부분이 여전히 nullptr이어서 문제가 발생하였다. 해당 부분은 플레이어 배열의 초기화부분 순서를 수정하면서 문제를 해결하였다.  **5/4**  전날 초기화순서를 변경하면서 서버에서 씬 정보 변경정보를 보내고 초기화하는 부분을 수정하였다. 순서가 조금 꼬였지만 해결하였다. 그리고 새로 접속하는 클라이언트에게는 기존 클라이언트가 보이는데 서버에서 초기화한 좌표로 플레이어들이 초기화가 안 되어있다.  **5/5**  Git merge하고 pull을 하다가 어느 부분이 잘못되었는지 코드전체적으로 충돌이 나서 일일이 수정을 하였다. 이때 메인 클라이언트 브랜치도 문제가 생겨서 서버는 충돌된 부분을 다 고치고 클라이언트는 해결이 안되어서 이전버전으로 되돌리고 새로 브랜치를 만들었다.  **5/6**  저번에 서버에서 보내는 초기화 좌표가 클라이언트에 적용이 안되는 문제점이 있었는데 서버에서 중단점을 찍으면 또 잘되어서 해당 문제를 분석하고 있다.  **5/7**  문제의 원인을 파악하였다. 클라이언트에서 패킷 재조립하는 과정에서 실수가 있었다. 버그를 찾기 위해서 서버, 클라이언트 한 줄 씩 번갈아 가면서 한 것에 비하면 간단한 오류였다. 하지만 과정에서 뜻밖에 소득이 있었다. 패킷이 보낸 구조체 크기만큼 도착하지 않는다는 것이다. 30바이트, 6바이트를 보냈는데 클라이언트에서는 36바이트가 아닌 40바이트를 받는 것이었다. 이 부분은 다음주 게임서버 교수님께 질문을 하여 해결을 할 예정이다. 이 문제를 해결하면서 클라이언트에서 키보드 입력에 대한 결과를 서버에서 계산해서 보내주는 것에 성공을 하였다. |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

1일 1커밋 성공

계획한 목표는 다 달성했습니다.

**홍순조**

서버 다중접속에 성공했다. 그리고 패킷 관련해서 공부가 되었다.

**이번 주 못한 점**

**야준서**

목표는 달성했는데 만족할 만한 목표치를 달성하지는 못했습니다. 이번 주부터 다시 집중한다고 했는데 마음을 못 잡은 것 같습니다. 다다음 주가 발표인데 집중해야겠습니다.

**홍순조**

코드를 짤 때 신중하지 못하여 간단한 오류에서 큰 시간이 낭비되었다. 머릿속으로 생각만 하지 말고 그림으로 표현하면서 하는 방법을 적극 사용하여 오류를 줄여가겠다

**이번주에 어려웠던 일**

**야준서**

깃 충돌이 나서 큰일 날뻔했습니다. 문제를 해결하겠다고 시도하는 것들이 오히려 상황을 더 복잡하게 꼬아서 제가 쓰는 브랜치가 해결 못할 정도로 꼬여버렸습니다. 결국 꼬이기 전으로 리셋하고 새로운 브렌치를 만들었습니다.

**홍순조**

컴파일러가 찾지 못하는 버그를 해결하는 것이 어려웠다. 그리고 패킷을 재사용하기 위한 자료구조에 대해서 어설프게 이해하여 이것을 다시 처음부터 공부하는 것이 어려웠다. 하지만 공부가 되었다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

플레이어 정보 UI 추가

플레이어 체력, 공격력 정보를 나타내는 UI 추가

아이템 드랍

좀비를 죽일 시 일정 확률로 포션 아이템이 드랍되게 추가할 예정입니다. 플레이어와 충돌할 시 버프 효과 설정도 할 예정입니다.

**홍순조**

다중 플레이어 움직임 완료, 좀비 행동트리 서버에서 구현