Zombie slaughter (좀비 학살자)

21 주차 (5/17 ~5/22)

작성자: 홍순조

**월별 목표**

1일 1커밋

중간평가 통과하기

컨텐츠(아이템, 총알 보스) 추가하기

서버에서 좀비 행동트리, 충돌체크 구현하기

**주별 목표**

**야준서**

중간발표

보스 추가

무덤을 전부 부술 시 생성되는 보스 좀비 추가

**홍순조**

중간발표 마무리

중간발표 클라이언트에 서버 붙이기

애니메이션 수정

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **5월 17일**  중간발표 준비 및 중간발표  **5월 18일**    보스 모델 로드  보스 모델에 적합한 모델을 믹사모에서 찾아서 기존 방식으로 로드했습니다.  **5월 19일**    보스 애니메이션  기존과 같은 방법으로 믹사모에서 모델을 다운로드한 뒤 3d max에서 단일 메쉬로 바꾸어 추출한 뒤 다시 믹사모에서 리깅을 해서 상황에 알맞은 애니메이션을 결합한 뒤 다시 3d max에서 조절한 뒤 추출해서 프로젝트에 적용했습니다.  **5월 20일**  보스 스폰 조건 설정  게임 매니저에서 무덤이 전부 파괴될 시 보스를 맵 중앙에 스폰 되겠 끔 조건을 설정했습니다. 또 게임 클리어 조건에 ‘보스 사망’도 추가했습니다.  **5월 21일**  보스에 비헤이비어 트리를 이용해서 행동 방식을 설정했습니다. 기존에 좀비에 적용했던 비헤이비어 트리와 비슷하게 설정했습니다. 아직은 공격 패턴이 1개밖에 없지만 점차 추가할 예정입니다. 보스가 무덤이 전부 파괴되야지 확인이 가능하기 때문에 원활한 확인을 위해 치트키를 설정했습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **5월 17일**  중간발표 준비 및 중간발표  **5월 18일**  중간평가 클라이언트에 서버 붙이는 작업 시작했다. 그리고 서버의 릴리즈모드에서 오류가있었다. 현재 서버에서 클라이언트를 관리하는 자료구조로 unordered\_map을 사용했다. 그리고 클라이언트가 서버 접속을 끊으면 erase를 해주었는데 문제는 이것이 첫번째 데이터를 못지우는 문제가 있었다. 디버그모드에서는 한줄 한줄 살펴보니 잘지워졌지만 릴리즈모드에서는 지워지지 않는 문제가 있었다. 그래서 해당문제를 해결하기위해 새로운 ID를 부여할 때 검사하는 로직을 수정하였다. 하지만 앞으로 자료구조자체를 배열로 바꿀 예정이다.  **5월 19일~5월 21일**  최신 클라이언트에 서버를 붙이기 위해서 쓸모없는 부분을 지우고 지금까지 한 것을 붙이는 작업을 완료하였다. 기존은 서버부분을 최신 클라이언트에 붙이기 위해서 기존 클라이언트와 최신 클라이언트사이에 차이점을 확인하여 지우는 작업이 노가다성 작업이었지만 관련 작업을 몇번 진행해보았기에 잘 진행이 되었다. 클라이언트 로직에서 바뀐 부분이 총알 부분이 있었는데 기존에는 총알이 new delete로 마우스 왼쪽 클릭 할 때 마다 생성되는 것이었지만 이 부분을 오브젝트 풀링 방법으로 바꾸어졌기 때문에 클라이언트와 상의를 해서 코드를 수정하였다. 애니메이션 부분을 수정 중에 있는데 애니메이션이 한프레임만 나오는 문제가 있어서 클라이언트 코드부분을 참고하여 해결할 계획이다. 애니메이션을 위한 몇가지 bool변수를 추가해야한다. |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

1일 1커밋

목표 달성

**홍순조**

1일 1커밋

중간발표 마무리

**이번 주 못한 점**

**야준서**

아직 보스에 충돌 처리를 적용하지 못했습니다. 중간평가 통과했다고 또 나태해지지 말고 열심히 해야겠습니다.

**홍순조**

생각보다 클라이언트와 서버 최신화 하는 작업이 길어졌다. 이 부분에 대해서 중간평가에서 지적을 받은 만큼 새로운 보완책을 연구해야 한다. 그리고 이번주에 애니메이션 부분까지 끝내려 했지만 앞서 언급한 작업이 길어져서 금요일까지 완료하지 못했다.

**이번주에 어려웠던 일**

**야준서**

이번 주는 프로젝트 진행에서는 어려웠던 일이 없었습니다. 개발 외로 어려웠던 일을 뽑자면 중간발표 때 긴장을 너무 많이 해서 말을 더듬은 거 같아서 너무 아쉽습니다.

**홍순조**

이번주에는 최신 클라이언트에 서버를 옮기는 작업을 했다. 해당 작업이 손이 많이 가긴 했지만 기존 코드와 하나하나 비교하면서 교체하는 작업이기에 어려웠던 점은 없었다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

총알 아이템

적절한 모델 로드 & 충돌 시 총알 변경 적용

보스 충돌

보스와 총알 충돌 구현

그림자 기법 연구

그림자 적용을 위한 기법 연구

**홍순조**

클라이언트 애니메이션 수정