Zombie slaughter (좀비 학살자)

11 주차 (3/8 ~3/12)

작성자: 홍순조

**월별 목표**

1일 1커밋

모델 로드, 애니메이션 졸작 코드에 적용시켜 모델 띄우기

~~서버 통신 (IP 주소 이용 로그인)~~

클라이언트에서 이벤트를 보내면 거기에 맞는 결과를 서버에서 계산하여 클라이언트에 보내기

**주별 목표**

**야준서**

저번 주에 못했던 모델 로드 졸작 코드에 적용 완료하기

**홍순조**

서버연구, IOCP(Overlapped I/O)을 활용해서 키입력의 결과를 서버에서 계산해서 결과를 서버에 전송하기, 팀원 코드분석

**주간 회의 내용**

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **3월 8일 ~ 3월 11일**  모델 로드 코드를 졸작 프로젝트에 구현하는 데에 성공했습니다. 다만 문제점은 fbx를 생으로 로드해서 초반 프로젝트 빌드 시 1분이 걸리는 상황이 발생했습니다. 이 부분은 최적화를 해야 될 것 같습니다. Fbx 익스포터가 유니티 최신 버전에서는 지원이 되는 것을 알았습니다. 기존에 실패했던 방식을 이 익스포터를 이용해서 다시 시도해봐야 할 것 같습니다.  **3월 12일**  파티클 시스템 구현을 위해 컴퓨트 쉐이더를 다시 공부하고 있습니다. 우선은 컴퓨트 쉐이더를 위해 루트 시그니쳐를 새로 만들었습니다. 컴퓨트 쉐이더를 공부한 지 시간이 오래 지나 작년 수업 때 필기한 부분과 루나 다이렉트 책을 다시 한번 공부하고 있습니다. 파티클을 이용한 효과는 총알 발사 때와 총알별 이펙트가 끝일 거 같아서 파티클에 중점을 크게 둬야 할지 고민 중입니다. 애니메이션에 집중을 더 하는 게 맞는 것 같기도 하고 고민입니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **3/8~3/10**  서버와 클라이언트 통신을 성공했다. Overlapped I/O를 사용하여 통신을 주고 받는 것에는 성공하였으나 키입력에 대한 결과가 전달이 클라이언트에 이상하게 전달되어 있다. 기존의 send, recv 모델에서는 잘 전송되었는데 지금은 결과가 이상하게 전달되어서 수정이 필요하다.  **3/11**  기존의 코드에서 문제사항을 수정하고 있으나 원하는 결과가 나오지 않았다. 게임서버 수업을 듣고 있는 만큼 수업진도를 나가면서 교수님께 질문을 하여 해결을 해보아야겠다.  **3/12**  휴식 |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

졸작 코드에서 모델 로드에 성공했습니다. 이제 애니메이션 부분만 옮기면 어느 정도 그림은 나올 것 같습니다.

**홍순조**

일단 한 번에 여러 클라이언트 접속을 할 때 원하지 않는 결과가 생겨서 한 클라이언트만 서버와 연결하여서 시도를 하고 있다. 문제를 해결하기위해 다른 방법을 시도한 점이 잘한 점이다.

**이번 주 못한 점**

**야준서**

1일 1커밋을 못했습니다. 다음 주부터 다시 열심히 해야 할 것 같습니다.

**홍순조**

졸업작품에 집중을 하지 못하고 작업을 많이 하지 못했다. 학기가 개시하고 첫 주가 지난 시점에서 보다 확실하게 주간목표를 잡아야 할 필요성을 느낀다. 클라이언트는 어느정도 결과물이 나오고 있는데 서버는 현재 미숙하다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

1일 1커밋

애니메이션 코드 졸작 코드에 적용시키기

**홍순조**

1일 1커밋

IOCP전에 우선 Overlapped I/O를 통해서 키입력에 대한 결과를 화면에 보이게 한다.