Zombie slaughter (좀비 학살자)

12 주차 (3/15 ~3/19)

작성자: 야준서

**월별 목표**

1일 1커밋

모델 로드, 애니메이션 졸작 코드에 적용시켜 모델 띄우기

클라이언트에서 이벤트를 보내면 거기에 맞는 결과를 서버에서 계산하여 클라이언트에 보내기

**주별 목표**

**야준서**

애니메이션 코드 붙이기

**홍순조**

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

**주간 회의 내용**

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **3월 15일 ~ 3월 19일**  애니메이션 코드를 붙여 넣고 있습니다. 예제 코드를 성공해서 쉽게 할 줄 알았는데 문제가 생겼습니다. Fbx 로더를 통해 메쉬정보와 애니메이션 정보를 읽는데 문제가 생겼습니다.  일단 저희가 예시로 사용하던 fbx 모델로 애니메이션 로드하는 것은 성공했지만 문제는  저희가 졸작 때 사용할려고 준비한 모델을 로드하면 문제가 생깁니다    이것과 같이 무기만 로드되는 현상이 발생합니다. 기존 fbx 로드 코드에서 오류가 나지 않게 하려고 분기를 설정한 게 문제인지 fbx 추출을 잘못한 건지는 모르겠지만 이러한 문제가 발생했습니다.  우선 fbx 추출에 문제일 수도 있기 때문에 믹사모에서 애니메이션과 결합된 모델을 다운로드해 로드 해봤더니    모델은 잘 출력이 되는데 색상이 위와 같이 어둡게 나타납니다. 아마 스펙큘러 텍스쳐나 노멀 텍스쳐가 로드가 잘 안되어서 그렇것 같습니다. 일단 저희 모델 텍스쳐에는 알베도 텍스쳐밖에 없어서(이 부분도 뭔가 이상합니다) 이 문제는 다음에 해결하기로 하고 진행하고 있습니다.  일단 믹사모에서 다운로드한 fbx가 색상은 이상하지만 모델은 로드 되는 걸 보면  저희 모델 fbx 추출에 방법이 잘못되었다는 건데 이 추출을 계속해서 시도하고 있습니다.  애니메이션이나 모델로드가 진행이 안될 때는 다른 스크립트를 작성하거나 다른 요소들 을 만드는데 3월 중순까지 애니메이션이 해결이 못해서 지금은 이것만 하고 있습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| 3/15~17  게임서버 수업과제에서 배운 것을 토대로 졸업작품에 접목하고 있다. 하지만 비동기 IO를 사용하면서 키에 대한 입력의 결과가 제대로 나오고 있지 않다. 현재 간단한 서버 클라이언트 모델에서 이를 수정하고 있다. 이것을 수정하고 졸업작품에 적용할 계획이다.  3/18  졸업작품 클라이언트에서 믹사모에서 구한 FBX파일의 애니메이션 및 모델은 화면에 띄우기는 성공하였으나 정작 유니티 모델을 유니티에서 FBX로 export하고 다이렉트3D12 프로젝트인 졸업작품에서 로드 했을 때 모델이 정상적으로 나오지 않고 있다. 우선 유니티에서 FBX로 export한 모델의 FBX를 윈도우에서 실행했을 때에도 모델이 정상적이지 않아서 유니티에서 프리팹을 수정하면서 시도를 하고있다.  3/19  3/18에 하던 이슈를 계속 수정하고 있다. |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

없습니다. 한심합니다

**홍순조**

게임서버 수업이 Overlapped I/O파트에 들어가면서 막혔던 부분들이 해결되고 있다. 게임서버 수업을 따라가면서 졸업작품을 준비하면 더욱 좋은 성과를 낼 수 있을 것으로 기대된다.

**이번 주 못한 점**

**야준서**

애니메이션을 3개월이나 끌고 있습니다. 물론 3개월 내내 한 것도 아니고 열심히 한 것도 아니라 당연한 결과지만 빨리 성공하고 게임 개발을 진행하고 싶습니다.

**홍순조**

서버를 연구하느라 다이렉트12공부를 소홀히 하였다. 현재 이슈가 발생했는데 메인 클라이언트에게 관련 도움을 많이 못 주었다. 처음 역할분담에서 서브 클라이언트 역할을 맡은 만큼 클라이언트 부분의 연구 또한 제대로 진행을 해야겠다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

애니메이션 성공하기

**홍순조**

1일 1커밋

클라이언트 유니티FBX모델 export 문제 해결