|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180012 박주용**  **2017180029 이예준**  **2017182030 이수민** | **팀명** | FruitsPangPang |
| **주차** |  | **기간** | **2022.04.27~2022.05.03** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **박주용**   **AI관련 버그 수정, AI 상태 추가, 랜드스케이프&머터리얼 수정, 과일 충돌 문제 해결**   * **이예준**   **바나나효과 BP->C++, 피격 애니메이션 수정**   * **이수민**   **서버 클래스 구조 변경, 각종버그 수정, 로그시스템 구현, 어색한 구조 변경** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* + **박주용**

1. 체리 머터리얼 수정: outline 붉게 빛나게
2. Death 상태 만들기: 기존에 애니메이션을 강제로 늘려서 리스폰 후 허리가 접혀서 뛰어가던 오류 해결
3. AI Death, Hit, Sweep 상태 추가 및 AI 바나나 밟고 넘어지기(Blueprint)
4. 가까운 나무 찾기 로직 변경: AI가 뭉쳐 있으면 다같이 한 나무로 뛰어가서 파밍을 할 때까지 서있었다. (+ ai가 파밍을 했음에도 곧장 다음 가까운 나무로 뛰어가는 오류 -> 서버에서 패킷이 날라와 업데이트되는 것과 클라이언트 blackboard Key값이 업데이트되는 것 간의 차이가 있었다. -> blackboard key값 업데이트를 서버로부터 패킷을 받았을 때 한다.
5. 파밍 노드에서 AI가 가만히 멈춰서 서있는 버그 수정: 가까운 나무가 CanHarvest인 상황이 아니면 fail, 맞다면 succeeded.
6. AI맵 전용 그라운드 머터리얼 적용, 장벽/버섯집 StaticMesh에서 Blueprint로 변환. (AI 점프 관련)
7. AI 점프 로직 변경: 기존에 점프 몇 번 뛰다가 장애물을 못 넘으면 멀뚱멀뚱 서있던 버그 수정.
8. 과일끼리 충돌 문제 해결: 던지는 과일들을 위한 Projectile 콜리젼 채널을 새로 생성하여 서로 부딪히지 않게 ignore 처리.
9. 랜드스케이프 수정, 레벨 관련 작업 및 머터리얼 테스트: 맵에 텍스처가 타일링이 반복되어 보이는 것을 약화시켜주는 머터리얼 함수 제작(MF\_WeakTiling, MF\_MacroVariation), 맵 분위기에 맞게 각종 오브젝트 및 랜드스케이프 텍스처 수정, 외부에서 가져온 랜드스케이프 함수 삭제, 랜드스케이프 노말 값(각도)에 따른 텍스처 블랜딩 구현.
10. AI가 마지막 번째 과일을 던질 때 스폰이 안되는 버그 수정.
    * **이예준**

1. 바나나 밟을 때 효과 C++로 변경 -> MyCharacter, AI

2. 쪼개진 과일 위로 캐릭터가 올라가면 과일 맞았을 때와 똑같은 애니메이션이 재생되는 버그 해결

* + **이수민**

1) ai 패킷 구조 변경

- 기존의 구조는 ai클라와 player클라 구분하기 싫어서 서버에서 ai와 player에게 패킷을 구분 없이 보내고, 클라이언트단에서 패킷을 거르려고 했으나, 5개의 ai가 연속으로 login을 시도했을 때 서버에서 멀티스레드로 패킷처리를 하기 때문에 login\_ok패킷이 랜덤으로 오게 되는데, 이 5개의 ai 사이에 그냥 player 가 login 하여 put object 패킷이 날라왔을 때, 패킷을 거르는 구조에서 버그가 발생해서. login 패킷에 ai인지 player인지 정보를 담아 보내고, 서버에서 패킷을 걸러주도록 구조를 바꾸었다.

2) 대파버그 수정 - 1

- 기존에는 attacker가 아닌 victim이 대파가 있어야만 데미지가 들어가는 형태였음. 수정

3) 데미지감소 버그 수정

- 서버 Hurt함수에서 이상한 id가 때리는것을 hp가 감소하고 난 뒤에 예외를 넣어서 생긴 버그 수정

4) ai의 파밍시, 네트워크 패킷을 받는 지연속도에 따른 버그 수정

BlackBoard키를 클라 로직에서 변경하지 않고, 서버 패킷을 받았을 때, callback부분에서 업데이트 해주어 수정.

5) 나무 overlap 버그 수정.

EndOverlap시 OverlapTreeID를 -1로 해야 invalid인데 0으로 했던 버그가 있었음. 수정

6) Throw 버그 수정 - 자기가 던진걸 자신에게 다시 보내서 2개가 생성되던 버그 수정

7) 던지는 패킷 ai -> ai로 다시 패킷이 들어가서 과일을 ai개수만큼 여러개 생성되어 던지던 버그 수정

8) 던지는 패킷 player -> ai 패킷 전달 시 똑같은 중복패킷이 ai개수만큼 도착하여 ai입장에서 과일이 여러 개 던져지던 버그 수정

9) 과일상자에서 바나나 뜨도록 설정.

10) 서버 log전용 thread 추가

- 간단한 로그 시스템 추가. txt에 저장되도록 구현

11) 어색한 구조 변경

- 기존 클라에서는 attack과 throw가 분리되어있는 상태. attack에서 item 감소패킷, throw에서는 아이템이 날라가는 형식이었다. 실질적으로 item이 감소되는건 throw인데 attack에서 미리 감소시키는건 어색하다느껴서 throw에서 감소되도록 수정. 패킷 두개를 하나로 합침.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** | **2022.05.04 ~2022.05.10** |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |