Dream World

3주차 2023. 01. 14 ~ 2023. 01. 27

작성자 : 최재준

6주차 목표 ( ~ 02 / 03 )

[1] 박승호

1. 이번주에 문제라고 생각했던 부분에 대해서 해결할 예정입니다.
2. 현재 제작한 Move, Rotate, Stop 프로토콜에 대해서 활용하여 큐브 움직이는 완성할 예정입니다.
3. 추가로 가능하다면 다른 플레이어 접속 시, 서로 보이고 싱크 맞는지까지 확인하는게 목표입니다. (다른 플레이어 접속 시 렌더링은 창근이한테 부탁할 예정입니다.)

[2] 조창근

1. 라이트 쉐이더를 완성하여 오브젝트에 라이트를 적용할 예정입니다.
2. 1번을 바탕으로 그림자를 렌더링할 예정입니다.

[3] 최재준

1. 기존에 Labproject에서 진행하던 모델과 애니메이션을 DreamWorld 프레임워크에 적용할 예정입니다.
2. 1번에 적용한 모델을 플레이어로 설정하고 키 입력에 따른 애니메이션을 적용할 예정입니다.

4, 5주차 한 일 (1월 14일 ~ 1월 27일)

[0] 공동

01월 16일 회의 진행

보스 패턴에 대한 정의 및 구현 방식 마무리하였습니다.

플레이어 스킬을 어떤 식으로 구현할 것인지 회의하였습니다.

01월 26일 회의 진행

프레임워크 구조에 대한 설명과 서로에 대한 요구사항 정리하였습니다,

[1] 박승호 (서버)

01월 14일 – iocp 에코서버 테스트

IOCP에 ACCEPT명령도, RECV명령, SEND명령이 들어오지는 않았는데, 연결이 되어버리는 문제를 발견했습니다.

01월 15일

WSAOverlapped구조체를 이용한 확장된 WSAOverlapped구조체를 사용하는데 초기화 하지 않고 연결시도를 해봤더니 연결은 되지만 IOCP에는 ACCEPT명령어가 들어오지도 않고 recv, send도 불가능했었습니다.

결론: 초기화를 생활화하자.

01월 17일 – 채팅 에코서버를 연결하고 완성

에코서버를 위한 간단하게 클라이언트 제작했습니다.

01월 18일 –

캐릭터 움직이는 걸 구현하기위해서 클라이언트 프레임워크에 큐브 간단하게 움직일 수 있게 해달라고 요청하였습니다(조창근 완성)

01월 19일 –

클라이언트 프레임워크에 네트워크를 연결할 수 있게 NetworkHelper클래스를 생성하여 Connect()만 성공캐릭터의 위치 회전값등을 담기위한 PlayerSessionObject클래스에 멤버로 삽입했습니다.

01월 20일 –

* 캐릭터 Move(전후좌우), Rotate(회전), Stop(클라이언트의 클라이언트상의 위치) 패킷 프로토콜 설계하였습니다.
* 클라이언트쪽 NetworkHelper클래스 내부에 recv할 수 있는 쓰레드 생성했다.
* 패킷조립을 위한 Logic클래스 생성했습니다.
* recv() -> 패킷 조립 -> 패킷 조립 후 해당 패킷에 대해서 행동(ProccessPacket()함수)하는 방식으로 설계했습니다.
* ProcessPacket()함수에서 완성된 패킷에서 클라이언트쪽에서 렌더링에 관여해서 할 수 있게 제작하였습니다.(나름 클라이언트가 편하게 하려고 했습니다.)

01월 25일 –

* 움직일때 마다 패킷 보내는건 매우 안좋다고 생각하여 데드레커닝을 해보려고 했습니다.
* 송수신 패킷을 줄이기 위한 데드레커닝 시도하기 위해 로직 클래스 자동으로 캐릭터 이동을 위한 쓰레드 1개 추가했습니다.
* (움직이는지 테스트하기 위해 일단 쓰레드1개 생성했습니다.)
* 클라이언트쪽 프로토콜 헤드에서 빌드 에러 문제를 발견했습니다.(빌드 에러 -> 해결)

[2] 조창근 (클라이언트)

01월 14일 –

01월 16일 –

01월 17일 –

01월 18일 –

01월 19일 –

01월 20일 –

01월 25일 –

01월 26일 –

01월 27일 –

[3] 최재준 (클라이언트)

01월 15일 – 꼬리가 이상하게 렌더링 되는 것에 대해서 디버깅하면서 애니메이션을 적용하는 본 프레임을 저장할 때, 문제가 생기는 것을 발견하였습니다. 이에 대해 수정하였으며, 드디어 정상적으로 출력되는 것을 확인했습니다.

01월 16일 – 무기를 오브젝트에 넣은 채로 익스포트하여 DirectX에서 띄웠으며, 무기를 익스포트할 때, Read&Write 설정을 안해줘서 시간을 많이 잡아먹었습니다. WASD를 입력받았을 때, 서로 다른 애니메이션이 출력되게 설정하며 마우스 클릭했을 때, 공격이 가능한 것을 확인하였습니다.

01월 18일 – 스킨메쉬를 렌더링할 때, 얼굴에 대해서 알파 블렌딩을 적용하기 위해서 얼굴을 읽어들일 때, 다른 파이프라인에 연결해주었으나 알파 블렌딩이 완벽하게 적용되지 않는 문제를 발견하였습니다.

01월 19일 – 18일에 진행하던 알파블렌딩에서 조명 값을 계산할 때, 알파값에 영향을 끼쳐 블렌딩이 정상적으로 작동하지 않았던 것을 확인하여 해결하였습니다.

01월 25일 – 기존에 Labproject에서 진행하던 모델을 띄우는 작업을 우리 프레임워크로 옮기기 위해서 두 프레임워크의 차이점을 분석하였습니다.