Dream World

7주차 2023. 02. 04 ~ 2023. 02. 10

작성자 : 최재준

7주차 목표 ( ~ 02 / 17 )

[1] 박승호

1. 게임 룸 섹션과 로비(매칭 시스템) 제작하겠습니다.

[2] 조창근

1. 쉐도우 작업을 마무리할 예정입니다.
2. 툰쉐이딩 작업을 시작하겠습니다.

[3] 최재준

1. 기존에 수업에서 사용하던 프레임워크에서 제작하던 애니메이션 컨트롤러, 바운딩 박스 등을 DreamWorld 프레임워크로 옮기는 것을 할 예정입니다.

7주차 한 일 (2월 04일 ~ 2월 10일)

[0] 공동

02월 07일 회의 진행

작업 현황 공유하였습니다.

프레임워크 완성으로 인해 일정을 재조정하였습니다.

02월 10일 회의 진행

서버와 클라이언트 협동하는 부분에 대해서 토의하였습니다.

-> 맵과 지형 오브젝트들에 대한 정보를 서버에서 어떻게 저장할 것인지에 대해서 토의하였습니다

기존에 계획하였던 로비 UI부분이 뒤로 밀리고 실제 인게임 부분을 먼저 개발하기로 결정하였습니다.

[1] 박승호 (서버)

02월 04일 – 객체 로테이트 통신 테스트 완료

02월 06일 – DB와 연동하여 로그인 테스트 성공

클라이언트 플레이어와 게임 오브젝트 연결 방법 문제 발생했습니다.

* 플레이어를 관리하는 클래스와 게임 오브젝트 매니저를 friend로 선언하여 플레이어가 접속 시 게임 오브젝트를 연결할 수 있게 구현했습니다.

02월 07일 –

두개의 클라이언트가 동시에 접속할 수 있게 처리를 하는데, 이전에 들어와 있던 클라이언트가 보이지 않는 버그가 발생했고 수정했습니다.

02월 08일 –

움직임에는 문제가 없지만, 로테이트하면서 움직이면 클라이언트끼리 방향벡터가 달라 다른 방향으로 움직이는 문제가 발생했습니다. (서버에서 계속 위치 조정하게 되는 문제 - 오차가 너무 크다.)

DB 저장 프로시져를 1회 호출(플레이어 정보 확인) 이후, 다시 호출 시 커서 위치가 이상한 오류가 발생했습니다.

02월 09일 –

로테이트를 하면서 각도를 recv하고 rotate()를 하는데, 이때 객체가 가자고 있는 rotateAngle 변수를 최신화 하지 않아 문제 발생하였고, 해결하였습니다.

DB 저장 프로시져 1회 호출 이후 다시 호출 시 문제를 해결했습니다.

* stmt핸들을 Allocate한 다음 저장 프로시져 호출이 끝나면 free를 사용하여 할당 해제해야 문제 발생하지 않는다 -> stmt를 로컬 변수로 변경하였습니다.

[2] 조창근 (클라이언트)

02월 04일 –

애니메이션 로드 객체 추가 완료 후 readStringFromFile에서 pstrToken을 제대로 초기화 하지 못하는 오류가 발생했고 해결했습니다.

02월 05일 –

모델로드를 성공하였고, 쉐이더가 기본 쉐이더로 구성 되어있기 때문에 애니메이션 쉐이더로 변경하는 중입니다.

02월 06일 –

대부분의 오류를 해결하였고 스킨 쉐이더 및 스탠다드 쉐이더 적용 후 기타 잡다한 오류를 해결하는 중입니다.

02월 07일 –

메시 로드를 성공적 완료하여 재준형에게 애니메이션 출력을 부탁하였습니다

02월 08일 –

텍스처는 띄어지나 연결이 잘못되었는지 텍스처자체가 깨지는 오류가 발생하여 버그 수정 중입니다.

02월 09일 –

텍스처를 띄었으며 텍스처에 라이트가 적용되는 것도 확인 완료하여 쉐도우를 진행 중입니다.

[3] 최재준 (클라이언트)

02월 05일 – 로그인 UI화면 제작

Dialog박스를 사용하여 로그인 UI를 제작하였습니다.

02월 06일 – BoundingSphere 시각화 및 무기 위치 조정

지난주에 설정한 바운딩 구체를 시각화하는 방법을 고민해 보았고, 캐릭터 모델에 투명한 구체를 포함시켜서 그 구체와 바운딩 구체를 일치시키는 방법으로 시각화를 해주었습니다.

02월 09일 – 애니메이션 컨트롤러 적용 및 애니메이션 적용 진행 중입니다.

기존과 다른 구조에 대해서 고쳐가며 적용 중입니다.

애니메이션 컨트롤러를 적용해도 애니메이션이 실행되지 않는 문제점을 발견했습니다.

02월 10일 –

어제 발견한 애니메이션이 실행되지 않는 문제점을 해결했습니다.

* 모델에 쉐이더를 연결하는 과정에서 누락된 부분이 있었고 수정하였습니다.

애니메이션 쉐이더를 연결해주니 오브젝트 텍스처가 제대로 로드되지 않는 문제점을 발견했습니다.

오브젝트를 로드할 때, 캐릭터 외에 다른 메쉬(무기 등)를 제대로 그리지 못하는 문제점을 발견했습니다.