Dream World

10주차 2023. 02. 25 ~ 2023. 03. 04

작성자 : 최재준

11주차 목표 ( ~ 03 / 10 )

[1] 박승호

1. 서버에서 캐릭터 방향 및 위치 동기화 하겠습니다.
2. 애니메이션 동기화를 진행하겠습니다.

[2] 조창근

1. 그림자 및 툰 쉐이딩을 진행하겠습니다.
2. 로비 UI(picking 적용) 제작을 시작하겠습니다.

[3] 최재준

1. 우클릭 여부와 캐릭터에 따른 설정 작업을 진행하겠습니다.
2. 애니메이션 동기화를 진행하겠습니다.

10주차 한 일 (2월 25일 ~ 3월 04일)

[0] 공동

02월 28일 회의 진행

플레이어가 바라보는 방향을 서버에서 어떻게 처리할지에 대해서 논의하였습니다.

캐릭터 특성에 따른 움직이는 방법을 조정하기로 결정하였습니다.

* 기존에 모든 캐릭터 들이 일관적인 방법으로 움직이게 설정하였는데 궁수와 같은 원거리 캐릭터는 이러한 움직임 방식에 맞지 않다고 판단하여 회의를 진행하였고, 궁수는 우클릭을 하였을 때, 줌 인과 움직이는 방향을 변경하기로 결정하였습니다.

03월 04일 회의 진행

[1] 박승호 (서버)

03월 01일 – 클라이언트 쪽 카메라와 움직이는 방식을 서버와 같은 방식으로 수정하였습니다.

03월 02일 – 서버를 연결하여 클라이언트를 실행했을 때, GameObject\*에서 NULL 값이 나오는 문제가 발견했습니다.

* 클라이언트 혼자 작업할 수 있게 로컬 모드 만들어서 클라이언트 쪽에서 다른 것을 수정하다가, 서버와 연결하니 문제가 발생한 것을 발견하였습니다.

03월 03일 – 3월 2일 문제를 해결한 후, 서버와 연동하여 카메라, 캐릭터 방향을 처리 중입니다.

[2] 조창근 (클라이언트)

02월 27일 – 몸통 애니메이션이 적용 안되는데 이유를 찾지 못하였습니다.

* 그림자 쉐이더를 적용하였더니, 몸통 애니메이션이 적용되지 않는 문제점이 발견되었으며, 이유를 찾는 중입니다.

02월 28일 – 몸통 애니메이션 쉐이더의 파이프라인 연결이 쉐도우 맵으로 되어서 안된다는 것을 알고 수정하려고 오류부분을 찾아보는 중입니다.

03월 01일 – 파일들을 정리하였습니다.

03월 02일 – 애니메이션 코드와 쉐도우 코드가 충돌하는 오류를 계속 해결 중입니다.

03월 03일 – ChatGpt가 졸업작품 directx코드에 얼마나 도움을 줄 수 있는지 확인해 본 순간이며 가장 큰 심각함을 느낀 날이다.

* ChatGpt에게 카툰쉐이더의 아웃라인과 툰쉐이딩을 적용하는 방법에 대해서 물어보았고, 기존에 제 지식과 비교해보았을 때, 카툰쉐이더의 아웃라인 매우 정확해서 놀랐고 툰 쉐이딩도 상당히 정확해서 놀랐습니다.

03월 04일 – 애니메이션 코드와 쉐도우 코드가 충돌하는 오류를 해결하였습니다.

* 그림자가 애니메이션에 맞게 나오지 않는 현상을 쉐이더 부분을 스탠다드와 애니메이션 부분을 활성화와 비활성화로 나누어 주어 해결하였으며, 텍스처가 움직이지 않는 현상도 같은 방법으로 해결하였습니다.

[3] 최재준 (클라이언트)

02월 25일 – 카메라 회전 방식 변경과 플레이어 움직이는 방식을 변경하였습니다.

* 기존에 자전하던 카메라를 플레이어 기준으로 공전하도록 변경하였습니다.
* 플레이어가 키 입력을 받으면 카메라가 보는 방향을 기준으로 앞, 뒤, 좌, 우로 이동하게 설정하였습니다.

02월 26일 – 바운딩박스를 설정한 후 가장 기본적으로 충돌처리가 되는지 여부를 확인하였습니다.

* 또한, 플레이어 캐릭터가 일정 범위 밖으로 못 나가게 설정해주었습니다.

02월 27일 – 맵 & 테두리 지형 에셋 탐색 및 유니티에서 만들어 주었습니다.

02월 28일 – 마우스를 입력 처리와 이에 따른 애니메이션을 설정해 주었습니다.

* 마우스 왼쪽 버튼 입력을 받으면 공격하는 애니메이션을 설정해 주었고, 만약 움직이는 중이었으면, 상체 부분만 공격하는 애니메이션을 실행하도록 설정하였습니다.

03월 01일 – 간단하게 줌 인 기능을 구현해 보았습니다.

* 카메라 오프셋을 변경하여 플레이어 캐릭터가 궁수 캐릭터라면 줌 인이 가능하게 설정하였지만, 추후 다른 캐릭터들에 대해서 우클릭에 따른 상호 작용을 넣기 어려울 것이라 생각하여 구도를 다시 짜기로 결정하였습니다.

03월 03일 – 캐릭터 클래스 제작 중입니다.

* 각 캐릭터 클래스를 분할하여 만들어 주었고, 우클릭 입력에 따른 플레이어 이동 및 각각 활성화되는 특징을 구현하고 있습니다.

2월달 목표

전체 목표 :

개발

뒤로 밀린 일정 | 구현한 부분 | 구현하지 못한 부분

1. *~~매칭 후 게임에 입장.~~*
2. 기본 공격을 하면 보스 몬스터 피격처리.
3. **일정 범위 밖으로 못 나가게 설정.**
4. *~~로비 UI 제작(그림판 그림이라도 띄우기)~~*

회의

1. 인게임 요소를 구체적으로 설정

박승호 :

1. *~~기획에서 룸이라는 섹션을 이용한 많은 방을 관리할 수 있게 제작할 예정~~*
2. **DB연결을 해서 로그인기능 추가**
3. *~~게임 로비, 매칭, 방 찾기(같이 게임할 사람들 찾는 것)을 제작~~*
4. 기본적인 충돌처리 구현

조창근 :

1. **라이트와 쉐도우 마무리.**
2. 유니티 쉐이더 공부 후 유니티 안에서 쉐이더를 사용한 코드를 이용하여 DirectX에 적용
   1. 카툰 쉐이더
   2. *~~파티클~~*

최재준 :

1. **상황에 따른 애니메이션을 적용**
2. ~~(스카이박스)맵. 오브젝트 배치~~
3. *~~로비 UI 제작~~*
4. **기본적인 충돌처리 구현**

뒤로 밀린 일정

* 2월 14일 회의에서 기본적으로 인 게임 플레이에 대한 개발을 우선적으로 하고 이외에 부분(매칭과 로비 관련 작업)은 뒤로 미루기로 협의하였습니다.

구현하지 못한 이유

1. 기본적인 충돌처리 구현 및 보스 몬스터 피격처리

* 캐릭터 움직임을 구현하는 중에 카메라와 관련하여 이동 방식을 변경되어 시간이 지연되었다. 구조를 변경하여, 추후 변경되는 점에 대해서는 시간이 지연되지 않게 설정.

1. 카툰 쉐이더 적용

* 라이트와 쉐도우 부분에서 캐릭터 오브젝트가 애니메이션이 진행되지 않는 문제 때문에 지연되었다. 이를 해결하였고, 이후 바로 진행할 예정

1. 서버 측면에서의 충돌 처리 구현

* 클라이언트 측면에서 이동이 제대로 정의되지 않아서 제대로 된 충돌 처리를 할 수 없었다. 또한 클라이언트에서 투사체 작업을 완료해줘야 가능하기 때문에, 이는 클라이언트들이 빠르게 작업해주기로 결정

중간 발표까지의 목표 설정

1. 현재 진행하고 있는 부분

박승호 : 서버에서 캐릭터 방향 및 위치 동기화, 애니메이션 동기화

조창근 : 로비 UI 및 인 게임 UI 띄우기

최재준 : 우클릭 여부와 캐릭터에 따른 분류, 애니메이션 동기화

* 3월 17일까지 해결

1. 3월 목표

박승호 : 충돌 처리 작업 및 게임 섹션 분리 작업 시작

조창근 : 툰 쉐이딩 구현

최재준 : 화살 및 보스 공격 오브젝트 날리기 및 충돌 처리

* 4월 14일까지 마무리
* 여기까지 진행한 것에 대한 릴리즈 브랜치 만들어 두기 (중간 발표 내용)

이후 PPT 작업 및 중간 발표 준비 진행과 인 게임 플레이와 툰 쉐이더 다듬기, 게임 섹션 분리 마무리 작업을 진행할 예정입니다.