Dream World

11주차 2023. 03. 05 ~ 2023. 03. 10

작성자 : 최재준

12주차 목표 ( ~ 03 / 17 )

[1] 박승호

1. Move 오류를 처리하기 위해서 해당 키 입력을 받는 부분과 Logic을 처리하는 부분을 서로 다른 쓰레드로 분리하겠습니다.
2. UI띄울 때 필요한 데이터들을 함수 호출로 추출할 수 있게 설정해 주겠습니다.
3. Room 매칭 시스템을 개발하겠습니다.

[2] 조창근

1. 인 게임 UI와 로비 UI를 띄울 겠습니다.

[3] 최재준

1. 현재 우클릭 입력에 따른 Move 오류를 처리하겠습니다
2. 수정된 Move 방식에 따라 움직이는 애니메이션과 공격하는 애니메이션 오류에 대해서 처리해주겠습니다.
3. 좌클릭과 우클릭에 대해서 서버에 보내고, 수신 받은 데이터에 따라 다른 플레이어 캐릭터 공격 애니메이션을 설정하겠습니다.

11주차 한 일 (3월 05일 ~ 3월 10일)

[0] 공동

03월 07일 회의 진행

* Merge 작업을 진행하였습니다.
* Merge 후 발생한 오류에 대해서 수정하였습니다

03월 10일 회의 진행

* Move 오류가 발생하는 것에 대해서 토의를 하였습니다.
* 방 리스트에 대해서 어떻게 만들 것인지에 대해서 토의하였습니다.

[1] 박승호 (서버)

03월 07일

* 서버와 클라이언트 같은 방식으로 이동 로직이 동일하게 변경하였습니다.

03월 08일

* 서버 연동을 하였을 때, 캐릭터 간에 이동에 대해서 싱크 이상 현상을 발견했고 처리하고 있었습니다.

03월 09일

* 싱크 이상 현상을 해결 중입니다.

03월 10일

* 싱크 이상 현상을 해결하였습니다.
* 룸 섹션을 위해 클래스 생성, 패킷 프로토콜 일부 생성, 키보드로 180도 방향 회전 시, 딜레이 발생하는 문제 발견, 해결 중입니다.

[2] 조창근 (클라이언트)

03월 06일 – 2d UI를 위한 기본적은 코드인 동차 좌표계를 이용하여 2d화면 고정될 수 있도록 코드를 제작하였습니다.

03월 07일 – 오류가 나는 부분을 같이 수정하며 Merge 작업을 진행하였습니다.

03월 08일 – 바운딩 박스 파이프라인이 설정 오류가 나서 Shadow Render로 따로 렌더링 하는 부분을 분리하여 해결 진행하였다.

03월 09일 – UI가 키보드를 이용하여 움직일 수 있도록 수정하였다.

[3] 최재준 (클라이언트)

03월 05일 – 우클릭 입력에 따른 카메라 변경을 설정해주었습니다.

* 탱커 캐릭터와 아처 캐릭터의 우클릭 입력에 따른 카메라 변경을 설정해주었습니다.
* 무기가 좀 더 컸으면 좋겠다는 안건에 따라 Unity에서 무기 크기 조절과 Animate를 할 때, 무기가 캐릭터를 뚫는 등과 같은 이상한 현상이 최소한으로 나오게 설정 중입니다.

03월 06일 – 우클릭 입력에 따른 애니메이션 변경하는 것을 설정해주었습니다.

* 무기 설정을 마무리하고, 캐릭터 애니메이션을 설정하여 우클릭 입력에 따른 애니메이션을 변경해주는 중입니다.
* Defence 애니메이션이 한 번만 실행되도록 설정했는데, 한 번 실행되면 그 다음에 해당 애니메이션을 호출했을 때, 끝 지점부터 시작되는 문제점이 발생했습니다. 따라서 한 번 호출하고 해당 애니메이션 Disable해주면 시작 지점으로 포지션을 변경해주는 작업이 필요합니다.

03월 07일 – 회의에서 Merge한 이후 수정하여 누락된 부분에 대해서 프로그래밍 하였습니다.

* SetCamera 함수를 호출하면 카메라의 근평면이 달라져 UI가 정상적으로 출력되지 않는 문제점을 발견하고 해결하였습니다.
* Charcater Class로 각각의 캐릭터를 설정하였는데, 그림자를 그리기 위해서 ppObject에 게임 오브젝트 형태로 emplace\_back을 하였고 Character Class와 GameObject 클래스의 사이즈 차이로 인해 메모리가 엉켜서 오류가 발생하는 문제점을 발견하였고, Character Class에 있는 멤버변수에 대해서 GameObject로 옮겨 임시적으로 해결해주었습니다.

03월 08일 – 오류가 생기는 부분에 대해서 찾아보았습니다.

* 서버에서 오류가 생기는 부분에 대해서 같이 찾아보았습니다.

03월 10일 – 오류 부분을 해결하기 위한 구조를 구상 중입니다.

* 클라이언트 부분에서 Move를 설정하는 부분을 변경된 구조에 맞게 수정하기 위해 구상하고 있습니다.