Dream World

12주차 2023. 03. 11 ~ 2023. 03. 17

작성자 : 최재준

13주차 목표 ( ~ 03 / 24 )

[1] 박승호

1. Room Matching 부분을 구현하겠습니다.

[2] 조창근

1. Lobby Scene 부분을 분리하여 적용하려고 합니다.
2. 기존에 문제가 있던 게임 오브젝트 Descriptor Heap에 대해서 CBV 형태로 변경할 것입니다.

[3] 최재준

1. 캐릭터에 따른 특징 애니메이션 부분을 수정하려고 합니다.
2. 화살과 같은 투사체 부분 구현을 시작하며 충돌 처리를 시작하려고 합니다.

11주차 한 일 (3월 11일 ~ 3월 17일)

[0] 공동

[1] 박승호 (서버)

03월 12일 – 룸 매니저 클래스 구상 및 생성하였습니다.

03월 13일 – 룸 클래스 생성 후 일부 기능을 구현하였습니다.

* 방 리스트 출력하는 부분을 완성하였습니다.
* 룸에 대한 신청 인원, 방 인원, 방 이름, 방 ID 생성 및 세팅 함수를 구현하였습니다.
* 룸 매니저 클래스에서 방 생성을 완료해 주었습니다.

03월 14일 – 방 만들기, 방 찾기 로직 일부 추가 및 수정하였습니다.

03월 16일 – 게임 매칭 시스템을 일부 구현하고 랜덤 매칭이 아닌 방을 선택해서 입장하는 방식을 구현 중입니다.

[2] 조창근 (클라이언트)

03월 11일 – I를 입력 받으면 UI를 선택하게 해주었고, 선택된 UI를 p,o,k,l을 이용하여 움직일 수 있게 설정하였습니다.

03월 12일 – 2d Text를 direct11을 이용하여 설정해 주고 direct12로 변환한 뒤에 화면에 출력했으며, 이제 UI피킹 부분을 작업하는 중입니다.

03월 13일 – 피킹을 구현하기 위해서 UI에 바운딩 박스를 설정해준 후, 마우스로 선택한 포지션이 바운딩 박스 내부에 있으면 인식할 수 있게 충돌 처리를 구현하였고 UI 데이터를 index버퍼에 들어가도록 구현하려고 하는 중입니다.

03월 14일 – index버퍼에 마우스가 들어가면 피킹이 될 수 있도록 구현을 완료하여서 미세한 클릭도 가능하도록 구현하였습니다. (TriangleTests::intersect을 이용하여 구현하였습니다.)

03월 15일 – Lobby를 제작하기 위해서 기존에 게임을 진행하던 Scene으로부터 LobbyScene을 분리하는 작업을 진행중입니다. 로비씬을 분리하면서 빌드, 렌더등을 완전히 분리하여 속도를 높일 수 있을 것이라고 기대하고 있습니다.

[3] 최재준 (클라이언트)

03월 11일 – 클라이언트에서 움직임 처리하는 방식 변경과 이에 따른, 클라이언트 서버 부분 수정을 시작하였습니다.

* 클라이언트에서 기존에 바라보고 있는 방향과 키 입력에 따라 플레이어의 방향을 설정해주는 방식에서, 마우스 Rotate값을 통해 처음 Look Vector에서 부터의 회전 각도를 계산하여 플레이어의 방향을 설정해 주는 방식으로 수정하였습니다.
* 클라이언트에서 처리해주는 방식의 변화에 따라서, 주고받는 패킷의 변화와 서버 쪽에서의 처리 일부를 변경해주었습니다.
* 설정 방향 값을 Object 내부로 설정하야 추후에 이를 사용하여 애니메이션을 설정할 수 있게 하였습니다.

03월 12일 – 움직임 처리 방식의 변화에 따라, 서버와 주고받는 패킷의 변화와 서버 쪽에서의 처리 방식의 일부를 변경해 주었습니다.

* 처리 방식이 변경됨에 있어 더 이상 사용되지 않는 데이터를 패킷에서 제거해 버리고, 서버에서의 계산 방식 일부를 변경해 주었습니다.

03월 13일 – 마우스 클릭부분 처리 방식 변경과 이에 따른 서버 연결 부분을 완료했습니다.

* 마우스 클릭을 서버와 정상적으로 송수신 하는 부분까지 확인을 완료하였습니다.
* 마우스 클릭에 따라 캐릭터 Move애니메이션과, Attack 애니메이션 부분을 설정해 주었습니다.

03월 14일 – 오른쪽 마우스 클릭을 땠을 때, 카메라 오류가 나는 것을 수정하였습니다.

* 오른쪽 마우스를 통해 줌인(또는 줌 아웃) 이후 카메라를 되돌리는 곳에서, 초기 값으로 설정해주니, 기존까지의 Rotate가 반영이 안돼서 오류가 발생했던 것을 인지하고 수정해 주었습니다.
* 기존에는 좌클릭 여부를 우선적으로 판단하여 애니메이션을 실행하였으나, 우클릭을 통한 다른 행동 중에 공격이 되는 것이 이상하다고 생각하여 이 부분을 수정했습니다.