|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| [Cranding(크랜딩)] | | | |
| **11주차** | **2024.03.03~2024.03.09** | **작성자** | **정경서** |
| **주간 회의** | | | |
| **회의 날짜** | | 2024.03.06 | |
| 1. 맵 에셋 정하기  * 각 지형에 맞는 에셋 정하기 * 화면상에서 로우 폴리곤만의 느낌이 잘 나오는가 -> YES * 메테리얼로 표현되는 색상이 잘 표현되지 않는 문제 발생 * 바닥은 터레인을 추출하여 텍스쳐 입히는 방식으로 통일하기 * 주변 환경 객체는 메터리얼 문제를 해결하여 색상을 입혀 사용하기 * 나머지 맵 에셋은 문제 해결 후 구매  1. 돌아보기 및 앞으로의 계획  * 클라부분 돌아보기: 애니메이션 및 렌더링 관련 * 서버부분 돌아보기: 3명 동기화 이동 회전 가능 * 앞으로의 계획: 기본적인 게임 요소 개발이 필요할 것 같다. * 개강 이후 회의 월요일로 고정 * 12주차 회의날 머지 해보기 -> 맵 추가, 3명 동기화, 애니메이션 블렌딩, 상하체 분리 * 클라부분 앞으로의 계획: 렌더링 관련 개발 속도내기 및 기본 게임 요소 개발하기 * 서버부분 앞으로의 계획: 충돌, 공격, 시간 흐름 등 계산하기 | | | |
| **이번주 한 일** | | | |
| 1. 신동엽(서버)   다른 클라이언트들과 애니메이션 동기화를 하기 위해 애니메이션 상태를 추가하고 패킷에 내용을 추가하여 키입력이 있을 때 마다 애니메이션의 상태를 주고받아 동기화를 시도하였다.  하지만 여기서 키입력이 있을 때 마다 전송하기 때문에 오류가 발생, 키입력이 없는 상태에서 상대방의 애니메이션이 바뀌면 인식하지 못함,  이를 해결하기 위해 매프레임 상태체크를 했지만 성능이 엄청 떨어진다.  뷰리스트  키 입력이 있어야지만 자신의 범위안에 있는 클라이언트 들의 정보를 받아올 수 가 있다  이것도 키입력없이 매 프레임마다 받아오게 되면 성능이 엄청 떨어졌다.  결국 애니메이션 상태와 뷰리스트 에서 같은 이유의 오류가 발생하는데 이를 해결하기 위해 새로운 쓰레드를 할당해서 시도해본 결과, 제대로 작동하지 않음 ( 멀티 쓰레드 오류. ( 데이터레이스 ) 인것같음 ) 아직 해결하지 못하였다.  게임 디자인 패턴 공부.  이번주에 실질적인 작업양이 너무 적음   1. 정경서(클라이언트) 2. 맵 띄우기   먼저 지금은 다른 여러 구조를 사용하는 것이 아닌 화면에 주변 환경 객체(나무, 돌)을 띄우는 것을 우선시했다.  먼저 유니티에서 맵을 만들고 전체 객체를 하나의 객체 아래로 보낸 뒤 해당 객체를 애니메이션이 없는 모델로 추출을 했다.  이후 코드에서 객체 하나를 더 렌더링 해주면서 애니메이션과 관련된 코드를 모두 지웠다.  객체 생성자에서 애니메이션 컨트롤러 부분을 주석처리하고  빌드오브젝트 부분에서도 애니메이션 관련 설정부분을 모두 지워주었다.    위 사진이 출력 결과입니다.  이후 메테리얼이 제대로 출력되지 않는 문제가 생겨서 다양한 방법을 시도했다.  아직 유니티와 친하지 않아 문제 해결이 어려운 것 같아서 이후 게임엔진 1을 수강한 친구에게 물어볼 예정이다.   1. 디퍼드 렌더링에 관한 고민과 코딩   08-6-7-2 프로젝트에 그림자 관련된 코드가 있어서 해당 코드도 공부를 했다.  해당 프로젝트는 뎁스맵이 항상 렌더링이 되고있다.  코드를 조금 더 보니 광원 시점에서 각 물체를 보는 깊이값을 렌더링 하는 것인데 이를 통해 그림자를 구할 수 있을거라는 것을 아는데 너무 오래 걸렸다.  다시 멀티렌더타겟 코드로 돌아가서 분석과 코딩을 계속했지만..  기록을 잘 못하는 것 인지 보고서에 들어갈만한 내용이 없어서 이상하다고 생각중이다.  다음주부터는 세세한거 하나하나 다 기록을 해야겠다고 생각이 된다..  3. UI  이전에 과제로 사용하던 프로젝트에서 체력바 관련 UI를 추가하였다    Direct 2D를 사용하였다    시간 UI까지 완성시킨 이후 현재 사용중인 프로젝트로 코드 이식을 진행 할 예정이다   1. 홍예나(클라이언트)      1. 애니메이션 상하체 분리   마우스 좌클릭을 할 때에만 총 쏘는 상체 애니메이션이 적용되도록 하기 위해    애니메이션 컨트롤러 클래스 내부에 공격하는 상태인지 확인하는 변수를 생성해주었다.  또한, 좌클릭 메시지를 받은 경우, m\_bIsAttack 변수가 true가 되도록 구현하였다.  + 마우스 왼쪽 버튼으로는 회전을 할 수 없도록 함      그리고 애니메이션 블렌딩을 하지 않는 경우의 코드 내부에  this의(애니메이션 컨트롤러) m\_bIsAttack이 true일 경우, 총쏘는 애니메이션(7번)의 상체 애니메이션 + 실행중이던 애니메이션의 하체 애니메이션을 실행하도록 구현하였다.      또한, 마지막에 m\_bIsAttack을 false로 바꿔주어 공격 상태가 클릭 한 번 당 한 번만 진행되도록 구현하였다.  이렇게 해서 좌클릭 시에만 상체가 총 쏘는 애니메이션으로 변경하는 것까지 구현하였다.  이때 문제가 하나 있는데 총 쏘는 애니메이션이 클릭이 끝나는 동시에 재생이 끝나서 총을 쏘다 마는 듯한 느낌이 든다는 것이다.  아직 해결 방법을 못찾아서 다음주에 해결할 예정이다. | | | |
| **다음주 할 일** | | | |
| 1. 신동엽(서버)  * 동기화 하며 발생하는 오류 해결 ( 뷰리스트, 애니메이션 ) * 클라와 머지 할 계획 * 타이머 쓰레드 ( NPC )  1. 정경서(클라이언트)  * 디퍼드 렌더링 성공시키기  1. 홍예나(클라이언트)  * 총 쏘는 애니메이션이 클릭이 끝나는 동시에 재생이 끝나서 총을 쏘다 마는 듯한 느낌이 드는 것 해결 * 가우시안 블러 공부 | | | |
| **비고** | | | |
|  | | | |