|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| [Cranding(크랜딩)] | | | |
| **14 주차** | **2024.03.24 ~ 2024.03.30** | **작성자** | **정경서** |
| **주간 회의** | | | |
| **회의 날짜** | | 2024.03.25 | |
| 1. 회전 동기화 관련 오류    * 플레이어가 아니라 맵이 회전한다 → 시연중 해결 완 2. 서버 다음 과제    * 로비씬과 인게임씬 cmd로 선택하기 3. 시간흐름에 관한 토크    * 시작 신호만 보내기    * 이후 밤 시간이 올 때마다 시간 보정해주기 4. 클라 다음 과제    * 충돌    * npc(몬스터) 렌더링 | | | |
| **이번주 한 일** | | | |
| 1. 신동엽(서버)   **1. 애니메이션 동기화**  - > 서버 측에서 플레이어 이동 하는 입력값에 따라 패킷을 보낼 때 애니메이션 상태 값을 추가하여 전송,  ( 문제 ) 무브 패킷을 전해주고 다시 Idle 상태가 되었을 때 , 돌아오는 패킷이 없음 ,  Idle 패킷을 추가해야하는지..?  **2. 프레임워크 수정**  -> 동기화 하는 과정에서 회전과 이동이 동시에 들어가거나, 많은 회전량이 입력되면 클라에서 보내오는 패킷들을 서버측에서 제대로 소화시키지 못하여 프로그램이 죽거나 버벅거리는 상황이 계속해서 발생하였다. 네트워크 과정에서 문제가 생긴걸로 판단하고 서버와 클라이언트 네트워크 클래스의 수정을 조금 바꾸기로 하였다. 우선 클라이언트 네트워크를 수정하였다. 연결을 메인쓰레드에서 하고 recv용 스레드를 생성하여 별도의 스레드를 두어 처리하게 수정하였다.    연결 이후 새로운 스레드를 생성, 스레드 함수 호출하여 이 스레드에선 항상 recv 상태,  ..여기서도 재조립 문제가 발생한다. \*\*  결과를 확인해보기도 전에 클라와 서버를 연결하는 과정에서 사소한 문제 , 엔디언 문제였다. 잘확인하고 사용하자  현재 진행도, 로그인과 Add 하는 부분 까지 완료하였으나 , 기존의 이동,회전 방식과는 다르게 해야할것 같다.    **3. 개인공부**  -> Timer  NPC , 시간, 등 컨텐츠를 수행하기 위해 Timer , NPC – AI 에 대해 공부했다.  NPC들이 많으면 많을수록 시스템콜은 줄어들어야 한다. BusyWaitng 문제가 생긴다.  따라서 NPC들은 자율적으로 움직이는데 외부의 요청이 없어도, 독자적으로 실행되어야 한다.  이를 기존에 Heartbeat 함수,    이러한 방식으로 하였지만, 이는 남는 시간을 처리하지 못하는 문제가 발생,  이를 해결하기 위해서 , Timer 개념이 도입된다.   1. 정경서(클라이언트) 2. **멀티 렌더 타겟**   Onpreparerender를 통해서  SetGraphicsRootSignature, SetDescriptorHeaps, SetViewportsAndScissorRects, UpdateShaderVariables, UpdateShaderVariables를 해주니 실행이 되기 시작했다 !  하지만 화면이 바뀌지 않고 오류 메시지만 출력이 되고 있는 상황이었다.  해당 오류는 루트시그니처를 추가하면서 CreateShaderResourceViews를 할 때 실제 내가 넘기고 싶은 값과 실제로 넘어가는 루트 파라미터 인덱스가 달라졌는데 실수로 수정을 하지 않아서 생기는 문제였다,,,,, 금방 해결을 하니 각 키를 누를 때 마다 화면이 바뀌기 시작했다.      하지만 화면에 다른 것은 렌더링 되지 않고 키를 눌러도 검정색 화면만 뜨는걸 보니  어딘가 문제가 생긴 것 같은데 뭐가 문제인지 몰라서 한참 고민을 하다가 다섯가지 경우의 수를 생각해 냈다.  1. 텍스처에 값이 안쓰이고 있다(렌더 타겟에 제대로 그려지고 있지 않다.)  2. 렌더 타겟을 잘못 설정했다.  3. 렌더 타겟에는 제대로 그리고 있지만 텍스처에 저장하지 않았다.  4. 렌더 타겟에 제대로 그리고 있지만 다른 텍스처를 렌더링하고 있다.  5. 둘다 제대로 되어있는데 텍스처 렌더링을 안하고 있다  위의 경우를 하나씩 확인하며 오류를 해결할 예정이다.  엠티 준비 및 엠티로 인해서 이번주 한 일이 적습니다…   1. 홍예나(클라이언트)   이번주는 엠티 준비 때문에 아무것도 못했습니다…….. | | | |
| **다음주 할 일** | | | |
| 1. 신동엽(서버)  * 로직 쓰레드와 네트워크 쓰레드 분리, -> NPC 넣고 성능비교 필요 * 충돌처리, * Room Manager  1. 정경서(클라이언트)  * 디퍼드 렌더링 완성 * 충돌체크 시작하기  1. 홍예나(클라이언트)  * 애니메이션 동기화 * 가우시안 블러 구현 | | | |
| **비고** | | | |
|  | | | |