|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| [Cranding(크랜딩)] | | | |
| **17주차** | **2024.04.14 ~ 2024.04.20** | **작성자** | **정경서** |
| **주간 회의** | | | |
| **회의 날짜** | | 04/15 | |
| 1. 현재 상황 보고  1. 동엽: 룸서버에서 막힘  2. 경서: 디퍼드렌더링 마무리 단계 + 충돌 먼저 하기  3. 예나: 가우시안블러 하는중  2. 교수님 면담 날짜 잡기  1. 4/23 화요일  3. 앞으로의 계획  1. 동엽: 룸서버 완성하고 npc 시작  2. 경서: 디퍼드렌더링 끝내고 머지 하고 충돌 체크 시작  3. 예나: 가우시안 블러 코드 옮기기 | | | |
| **이번주 한 일** | | | |
| 1. 신동엽(서버)   대기실과 인 게임 룸  기대 효과: 기존에 모든 클라이언트들에게 뿌려주며 전체 클라이언트가 담긴 clients 컨테이너에 모든 클라이언트들을 검사하며 확인해주어야 했다. 이젠 3명이 접속해 있는 룸 하나에 서만 데이터 송수신이 이뤄지기 때문에 send recv 양이 줄어들 것으로 성능이 올라갈 것으로 예상  구현 내용:  룸매니저는 아직 필요하지 않다고 판단. (구현된 컨텐츠가 없기 때문에 … 추후에 구현예정)  아직 UI가 제대로 완성되지 않아 일단 콘솔창에다가 로비를 구현  텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  초기에 사용할 이름을 입력   * 추후에 DB연결 이후 아이디 패스워드로 변경   텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명   * 무기 선택에 따라 애니메이션 출력을 결정   텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명   * 준비가 완료되면 Ready패킷을 서버로 전송하고 3명이 준비상태가 확인되면? gamestart패킷을 전송하여 게임을 시작   텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명   * 패킷을 받기 이전에 클라이언트 정보들을 출력해서 아이디가 -1 로 출력되어   수정  텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  매칭 쓰레드 구현내용  텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  룸을 맵으로 관리함으로 써 각 룸마다의 인덱스를 부여하고 Room 클래스 안에 3명의 클라이언트를 괸리하는 vector를 사용  텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어, 스크린샷이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  복사된 정보가 아닌 포인터를 사용하여 전체 클라이언트를 관리하는 clients에서 직접 접근  필요에 따라 Session에 복사생성자, 할당연산자, 이동 할당연산자, 이동생성자 를 추가  텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 운영 체제이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  텍스트, 전자제품, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  텍스트, 전자제품, 스크린샷, 디스플레이이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  클래스의 스페셜한 동작들을 만들었지만 너무 마구잡이로 만듬   * 추후 수정이 필요하다. RAII 공부를 다시 해야할 듯   텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  룸 상태에 따라 비어있는 룸을 사용하도록 상태를 설정하고 Id를 부여하게 만듬  스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  오류내용  동기화 오류.. 전송 수신 하는 과정에서 room안에 있는 데이터의 정보를 송수신 하는 것이 아닌 기존에 전체 클라이언트를 관리하는 clients array를 참조하여 문제가 발생하였다.  일단 room안에 있는 clients를 전역으로 빼서 해결하긴 했지만 room안에 send와 recv를 두어 설계를 조정할 필요가 있을 것 같다.  오타.. 패킷 부분에 unsigned char size를 오타를 내어 잡는데 하루종일 걸렸다…  꼼꼼하게 살피자..  멀티쓰레드, 쓰레드 간의 규칙이 명확하게 지정되지 않아 겹쳐서 접속하거나 동시에 패킷 송수신이 일어날 때 순간이동 하거나 이동하지 않는 오류가 발생한다.   1. 정경서(클라) 2. 디퍼드 렌더링       노말값이나 뎁스값 모두 잘 나온다.  구현해둔 함수에 문제가 있어서 hlsl 책을 참고하며 함수를 다시 작성하고  당장 필요한 조명을 제외하고 조명을 모두 날려주었다.  이후에 조명을 추가할 것을 대비해 directional, point, spot 조명을 구분지어 디퍼드렌더링 함수를 만들어주었다.    근데 흑백으로 나온다..  디퍼드렌더링 관련 함수에 텍스쳐값을 넘겨주지 않아서 문제가 생기고 있었다.. 당연한 오류    텍스쳐값도 같이 넘겨줬더니 잘 나온다 ㅎㅎ  맵이 안나오는 이유를 분석해보니 맵은 standard shader를 사용하고 있는데 해당 쉐이더는 렌더타겟에 그려주는 쉐이더가 아니다 !  쉐이더를 변경해주고 조명도 고쳐줬다.    맵이 심심해보여서 텍스쳐도 추가하여 다시 추출해주었다.  스카이박스가 보이지 않는 오류도 해결중에 있다.   1. 충돌체크   맵이 보이지 않는 오류를 잡는데 생각보다 오래 걸려서 충돌체크 관련 공부만 하고 실제 코드에 구현을 하지 못했다.   1. 홍예나(클라)   가우시안 블러  : 코드 옮기면서 오류 고치는 중이라 아직 보여줄만한 결과가 없습니다..  2학년때 전과해서 c++을 1학년 2학기때 청강으로 앞부분만 들었더니 옮겨오는 코드를 기존의 코드에 맞춰서 변형할 때 헷갈리는 부분이 많은 것 같다  추상 클래스는 동적할당으로 객체를 만드는 것이 허용되지 않는다고 한다  그래서 그런지 가우시안 블러 프로젝트의 코드는  ID3D12PipelineState\*\* m\_ppd3dPipelineStates = NULL;로 이중 포인터로 선언하고,    위와 같이 ID3D12PipelineState 객체를 가리키는 포인터 배열을 할당하여, 그 배열을 가리키는 포인터를 m\_ppd3dPipelineStates에 담았다.  그런데 우리 팀이 사용하던 프로젝트에서는  ID3D12PipelineState\* m\_pd3dPipelineState = NULL;로 단일 포인터로 선언되어 있었기 때문에  위 사진과 같은 코드들을 단일 포인터로 변경해주어야 했다.    그래서 아래와 같이 포인터 배열을 가리키는 포인터를 역참조하여 포인터 배열의 첫 원소의 주소를 m\_pd3dPipelineState에 할당하도록 하였다.  또한,  앞서 바꾼 함수 내부의 CComputeShader::CreateShader 함수 속 CreateComputePipelineState 함수 내부의 마지막 인자 또한 변경해주었다.  이런 식으로 안맞는 부분은 수정하고 없는 부분은 추가하는 중이다. | | | |
| **다음주 할 일** | | | |
| 1. 신동엽(서버)  * 로비 오류 해결, * NPC * C++, STL 강의저장 노트 복습 ( 4월 21일)  1. 정경서(클라)  * 충돌체크 완성 * 씬전환 공부  1. 홍예나(클라)   - 가우시안 블러 진행  - 애니메이션 동기화 추가 사항 구현 – 공격, 기절, 부활, 상호작용 등등 | | | |
| **비고** | | | |
|  | | | |