|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| [Cranding(크랜딩)] | | | |
| **23주차** | **2024.5.26 ~ 2024.6.1** | **작성자** | **정경서** |
| **주간 회의** | | | |
| **회의 날짜** | | 5/28 | |
| 1. 창업 현장실습 신청서 및 사업 계획서 작성   5/29 → 사업계획서 작성  5/30 → 오전 11시 회의  각자 역할 수정해서 5/31까지 모아서 수정하기  6/3 신청서 제출   1. 졸작   스테이지 추가 → 6월부터 | | | |
| **이번주 한 일** | | | |
| 1. 신동엽(서버)   NPC 추적  텍스트, 전자제품, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  몬스터마다의 사거리를 정해두고 정해진 사거리 안에 클라이언트가 접근할 시에 앞으로 이동하다가 플레이어 방향으로 회전 후 이동하게 변경,  Look과 right 값을 같이 넘기면서 패킷의 사이즈가 커져 제대로 리시브 하지 못하는 오류가 발생 -> 다음주 할일  텍스트, 전자제품, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  클라에게 서버에서 시간을 체크하여 정해진 시간마다 낮, 밤 을 알리는 패킷 전송부분  텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  정해진 시간마다 낮과 밤을 구분하게 보내고 클라 측에선 이를 수신하여 정해진 이벤트를 수행 하도록 설정  밤 시간이 될때마다 몬스터 update 낮에는 update옵션을 꺼서 관리 해주었다.  2. 오류  패킷 사이즈를 늘리고 패킷을 변경해 보아도 수신 하는 부분에서 오류가 자꾸 발생..  해결하지 못함  좌표가 짤리거나 right look 이 짤림  오류 해결하고 추후 보고서 보완 … 이번주 쉬는 기간이 너무 길었음   1. 정경서(클라이언트) 2. 카툰 렌더링은   카툰 렌더링은 모델 외곽선을 그리는 방법과 내부의 음영을 단순화 하는 과정으로 나누어진다.  디퍼드 라이트를 이용하므로, 빛의 감쇄를 3등분으로 나누어 주는 연산을 통해 구현할 수 있을 것 같다. 예를 들면, 0부터 0.3까지는 0.3으로, 0.3부터 0.6까지는 0.6으로, 나머지는 1.0으로 처리해주는 방법을 사용할 것이다.  Ceil 함수를 사용하면 아주 간단하게 될 것 같다.  외곽선은 원래 림라이트를 구현하기로 했어서 그걸로 해도 될 것 같았는데  스카이박스가 아직도 보이지 않고 있어서  일단 그 부분을 먼저 해결해 주기로 했다.   1. 스카이박스   이 문제를 해결하기 위해 디버깅을 아주 열심히 했다. 해서 나온 결론이 렌더타겟에 스카이박스를 제대로 연결해주지 못하는 것 같다는 결론이 나왔다.  그 전에 문제를 해결하기 위해 렌더 부분과 onprepare Render 부분의 코드를 많이 수정해보고 shaders.hlsl에 모두 들어있던 VS, PS 부분을 수정하였다.  Skybox.hlsl을 만들어 스카이박스와 관련된 쉐이더 코드를 옮겨주었다.    이렇게 해도 스카이박스가 안떠서,, 해결사 선배님께 도움을 요청드린 상태이다.   1. 홍예나(클라이언트) 2. 애니메이션 update, move 함수 구조 수정   저번 회의때 상하체 분리 없애지 말고 그대로 가지고 가기로 결정이 되어서  우선 상하체 분리 관련된 코드들 전부 다시 원래대로 돌려놨다.  이때, 바뀐 코드에서 idle상태에서 공격중인 채로 이동하게 되면 달리는 애니가 실행되지 않는 문제가 발생했다.  해결했다!!    사진과 같이 idle → run으로 변경되는 부분에서 공격하지 않는 상태일 때에만 변경되도록 하는 조건문을 없애주니 정상 작동 하게 되었다  조건문이 많다보니 자잘한 오류들이 있는 것 같다  문제가 두 개 또 생겼는데  1. 상호작용 키인 스페이스바를 누르면 달리다가도 이동과 이동애니가 멈추고 상호작용 상태로 전환되어야 하는데 스페이스바를 눌러도 방향키에서 손을 떼지 않으면 계속 달림  2. 상호작용키를 누르던 동시에 달리는 키를 누르다가 상호작용 키에서 손을 떼면 플레이어가 달리게 되어야 하는데 애니메이션이 두 개가 동시에 실행되는지 플레이어가 렌더링 되지 않는다  1번은 해결했다!    상호작용 기능의 조건문에 플레이어가 이동하지 않을 때에만 상호작용 하도록 설정해뒀어서 해당 사항을 지웠다    또한, 이동키 관련 작업 해주는 부분의 조건문에 상호작용 키가 꺼진 경우에만 이동하는 조건을 추가해주었다    2번은 어케 해결하지  설마 상호작용 키 눌렸을때 m\_bIsMove false로 안바꿔줘서 그런가?  아니었다……  설마 상호작용 끝난 후 처리를 따로 안만들어줘서 그런가?  아니었다……  아니 근데 스페이스바 + 이동키 누르고 있다가 스페이스바에서 떼면 move함수로 들어가져야되는거 아님?  모르겠다 왜지??????????  위의 상황에서 그려지지만 않을 뿐이지 이동은 된다  그럼 애니메이션이 꼬인 것 같은데  애니메이션이 두 개 이상 실행되는 중인가?  저 경우에 이동거리 0이었어서 idle도 같이 껴있는건가????????  이것저것 계속 해보고 있는데도 해결이 안된다 모르겠다  일단 달리다가 상호작용 키를 눌러서 멈추게 되면 그 때의 이동거리도 0으로 처리되는지 보기 위해    위 if 문을 만들고 내부에 중단점을 걸어보았는데 걸린다!!  그럼 한 번 상호작용이 끝난 후 move 함수의 if(dwDirection) 내부로 들어가지는지 보자    위와 같이 중단점을 걸어주고, 달리다가 상호작용키 동시에 누른 후 상호작용 키에서 손을 떼 보았더니 바로 걸린다!!  몇 번 애니메이션이 켜져있는지 보기 위해 좀 무식한 방법이긴 하지만      위 사진들과 같이 구현 후, 중단점을 걸어서 살펴보았더니 왜인지는 모르겠지만 0번, 10번 애니가 동시에 켜져있었다.  0번은 대체 왜 켜져있는거지….?  0번 애니메이션을 키는 부분을 찾아보니 update 함수의 뭔가 하다가 idle이 되는 경우를 발견했다      설마 하고 위와 같이 상호작용하지 않는 경우에만 해당 if문이 실행되도록 조건을 걸어주니  바로 고쳐졌다!!!!!!!!!!!!!!  분명히 금방 해결할 수 있는 부분이었는데 해결이 안될 때의 부정적인 감정에 묻혀서 너무 오래 걸렸다  좀 더 차분히 생각하는 버릇을 들여야겠다  또 한가지 문제가 발생했다  기절상태에 들어가게 됐을 때, 엎드려서 기어다닐 수 있도록 구현하려고 했는데 기절상태에서 이동 키를 누르면 엎드린 애니메이션과 일어나는 애니메이션이 반복돼서 계속 실행된다  뭔가 move 함수에 달리는 애니메이션으로 변경하는 부분에 m\_bIsDead가 false일 때에만 실행되라는 조건을 걸어두지 않은 것이 문제인 것 같다  예상이 맞았다!    위와 같이 조건문을 추가해주니 바로 해결됐다  그런데 또 다른 문제가 발생했다  기절상태에서 이동 키를 누르지 않으면 기절, idle 애니가 반복 실행되는 것이다  이것 또한 위와 같은 문제인 것 같아서 idle로 애니메이션을 변경하는 부분에 m\_bIsDead가 false일 때에만 실행되라는 조건문을 추가로 넣어주었다    또한, 기절상태에서는 공격이 불가능하기 때문에    공격 부분에 위와 같은 조건문을 넣어 기절상태에서의 공격을 막아주었다   1. 가우시안 블러   가우시안 블러 코드는 다 옮긴 상태였는데 저번 바운딩 박스 코드 옮겼을 때와 같이 이상한 오류가 몇십개가 발생했다  분명 전부 오류가 날 수 없는 부분들인데 뭔가 어딘가에서 잘못 건드려서 그 오류로 인해 여기저기에서 꼬인 것 같다  오류를 도저히 찾아낼 수 없을 것 같아서 바운딩 박스 때와 마찬가지로 직접 디버깅 해보면서 하나하나 다시 옮겨보았다  이용희 교수님 코드는 현재 화면을 텍스처로 바꿔서 블러 처리 하는 방식이 아닌, 한 이미지를 블러 처리 하고 화면에 렌더해주는 방식이기 때문에  이미지가 아닌 화면을 멀티렌더타겟의 마지막 렌더타겟에 텍스처로 변환해서 넣어주고 가로, 세로 계산을 해주려고 한다  그런데 지금 이 부분이 맘대로 되질 않는다  이번주 내로 해결하지 못하면 다른 선배들에게 질문해보려고 한다 | | | |
| **다음주 할 일** | | | |
| 1. 신동엽(서버)  * NPC(몬스터) -> 동적으로 변경 * 불 스테이지 * 패킷 오류 해결  1. 정경서(클라이언트)  * 외곽선 그리기 * 원소 관련 컨텐츠 개발  1. 홍예나(클라이언트)  * 가우시안 블러 * 애니메이션 동기화 | | | |
| **비고** | | | |
|  | | | |