|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 14차 | | | |
| 기간 | 2019-06-03 ~ 2019-06-11 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 현재 상황과 해야할 것들을 정리하면 다음과 같다.  현재 상황   * ChangeScene 안 됨. * LevelMesh, LevelCollisionMap, LevelData(SpawnPoint나 CapturePoint등의 정보) 못 받아옴. * Player Move, Attack, UseSkill 안 됨. Respawn도 없음. * UI 없음. * Capture, RountTime, Victory/Defeat 등 없음. * Skill 없음.   저기에 있는 것들 전부 해야 함.  먼저 플레이어 충돌판정 먼저 되살리자.  현재 SetOOBBMesh() 등으로 이미 디버그 렌더링까지 가능하게 만들어뒀음.    위치가 이상한 문제가 있다. 이는 Update()에서 캐릭터의 위치가 변경될 때, CollisionBox까지 같이 움직이게 하려고 CollisionBox.center를 계속 캐릭터의 position과 일치시켜주기 때문.  Offset을 만들어주면 쉽게 해결될 것 같다. CollisionBox의 위치는 플레이어 Position보다 Offset만큼 이동해 있어야 한다.  근데 그렇게 해줘도 보이는 디버깅 박스는 그대로이다. 이는 디버깅 박스를 렌더링할 때 캐릭터의 위치를 주기 때문.    가장 좋은건 메쉬를 본의 위치랑 크기를 다 줘서 만들어주는 것이겠지만 그것은 추후에 추가하도록 하자.    할 일 추가.  잠시 다중 메쉬 테스트를 했다.    마스크랑 옷도 잘 따라온다. 휴.  이제 총을 쏘게 하자.  총을 쏘려면 탄을 만들어야 하고 탄을 만들려면 미리 공간을 할당해놓아야 한다. 플레이어마다 재장전 시간과 발사시간을 고려하여 최대한 동시에 생존해 있을 수 있는 개수를 정하면 32발이면 충분할 것 같다. | | | |