|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 15차 | | | |
| 기간 | 2019-06-20 ~ 2019-07-01 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 메모리 릭 잡기~~    일단 기분 나빠 보이는 부분은 전부 찾아보도록 하자.    너무나도 어려운 메모리 릭 잡기의 세계  중간에 저렇게 막 엄청 할당하고 내려가고 하는 부분은 텍스처를 불러오는 부분  아무리봐도 포인터로 할당하고 하는 부분은 전역에 두고 벡터로는 인덱스만 관리하게 하는게 맞는거 같다. 봐도 잘 모르겠음.  새로 할당하는 것은 그 것을 쓸 애들이 전부 접근할 수 있는 곳이어야 함.  아니 근데 다 필요한 것들 할당하는데 뭐가 문제지. 대체 std::\_Container\_proxy는 뭐지? 컨테이너 템플릿 같은건가??  텍스처 로드하는 부분에서 계속 터졌다 안 터졌다 하는데 심지어 내가 짠 코드도 아니라서 아무것도 모르겠음. 근데 생각해보면 경로와 관련된 부분에서 계속 오류가 생김. 그럼 역시 디렉토리 설정의 문제가 맞지 않을까??  경로나 디렉터리의 문제일거라 생각했는데 그것도 아님.  오히려 이상한 문제만 생겼다. (깃 커밋 메시지 참고하기)  되돌리자!!  이전 버전을 실행해봐도 문제는 같은 부분에서 발생. 모르겠다. 안 되는거 계속 붙잡고 있으면 시간만 아까움. 되는 버전으로 빨리 다른거 진행하자.    유니티로 충돌맵 만들고 캡처 포인트랑 리스폰 포인트를 만들어줬다. 내가 해야 할 일은   1. 충돌체들의 Position, Scale, Rotation 값을 클라에서 각각 Center, Extents, Orientaion 으로 사용하기. 2. 캡처 포인트도 마찬가지로 하기. 3. 리스폰 포인트는 Position, Rotation만 가지고 위치와 방향 정하는 용도로   (보는 방향만 있으면 UpVector는 어짜피 0, 1, 0으로 할 테니까 정해짐)  유니티로 바이너리 쓰는거 뭔가 귀찮았던 느낌이 난다. 레벨 데이터는 읽을 내용도 별로 없고 그거 읽는다고 속도 느려질 거였으면 이 컴퓨터로 게임 못 만들었음.    최종 목표는 저 정도이지만 일단은 이 정도로도 테스트에 충분함.  DataExporter 스크립트를 생성하고 위의 정보들을 출력하게 하자. 사용할 오브젝트들은 전부 태그로 구분해두었다.    받아오는 거 자체는 문제 없음. 회전값은 기본이 쿼터니언으로 받는 모양.    맵 전체를 감싸는 바운더리 박스도 있어야 하지 않을까? 그거 나가면 플레이어는 죽고 나머진 삭제되게 하기.      바이너리 파일로 안 하고 그냥 텍스트 파일로 했는데 크게 느려질까?  이제 해야 하는 일은   * 클라이언트에서 파일 읽기 * 일단 충돌체는 충돌체 개수만큼 생성해야 함. 메쉬 없이 충돌체만 가지게.   그럴려면 오브젝트 하나에 여러 충돌체를 가지게 하면 될 것. 레벨 메쉬를 가지는 오브젝트를 레벨 오브젝트로 정하고 그 오브젝트는 레벨 메쉬와 충돌체들을 갖게 설정.   * ObjMng는 따로 플레이어들의 스폰 포인트를 갖고 있어야 함.   그래야 플레이어 생성 전에 미리 받아서 플레이어들을 각 팀에 맞춰서 생성시켜 줄 수 있음.  이후에는 팀에 따라 임의의 스폰 포인트에 리스폰하게 설정.   * 점령 지점은 아직까지는 그냥 정보만 읽어둘 것.. * 플레이어는 이제 중력의 영향을 받아야 함. * 플레이어는 이동하려는 곳이 나와 충돌할 때   If(내가 위로 살짝 이동했을 때는 충돌하지 않는다) 이면 그 방향으로 이동 후 그 만큼 위로 올린다.  공중에 있는 상태가 아닐 때여야 함. 점프 중일 때 그러면 막 이상해질 거 같아. | | | |