|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 17차 | | | |
| 기간 | 2019-07-02 ~ 2019-07-15 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 마우스로 입력받아서 회전하게 하는 부분에서 문제가 있었는데 입력값 없으면 키 입력이 안 되게 해놔서 그런 문제였음. 너무 급하게 짜서 그런가 이런 실수를.  마우스 관련 속도나 플레이어 이동 속도 같은 수치를 조금씩 바꿀 때마다 모든 파일 컴파일 다시 하는거 너무 짜증나는데 아예 메모장 같은걸로 밖에 빼둘까?  경사로 이동을 위해서는 선행되야 하는 것들이 있다.  일단 중력 체크를 진행해야 함. 아래 충돌체와 충돌하는 다른 충돌체가 있는지 확인?  다른 사람들은 지금 공중에 떠있는 상태인지 어떻게 체크할까? 검색해보자.    <https://solution94.tistory.com/27>  따로 지면이라는 구분을 주어서 지면과 충돌 중일 때에는 땅 위에 있다고 판정하는 방법이다.  근데 나는 지면으로 구분하려 해도 지면 충돌체와 옆으로 충돌할 수도 있기 때문에 따로 고려해주어야 할 것이 많다.    <https://truecode.tistory.com/25>  아! 그냥 충돌체의 각 아래 점에서 아래로 체크해보면 되는건가!  유니티에서의 방식을 다렉에서야 쓸 수 있겠지만 함수 등을 제공하는지의 문제는 별개이다.  점이 충돌체와 포함되는지를 알아보면 될까? 너무 빨리 이동한다면? 그럼 충돌체를 통과해버릴텐데?  <https://truecode.tistory.com/27?category=611884>  너무 빨리 이동하겠어 설마. 그렇게 빠른 이동은 내 기획엔 없다. 따라서 고려 안 해도 될 것.  저 블로그에 올라와있는 스크립트는 꽤나 쓸만해보인다. 필요한 부분만 참고해서 내 코드를 작성하자.  그 전에 다이렉트 X Math에는 레이캐스트 같은 함수가 없나 한 번 찾아보자.  없어~~~~~~~~~~  굳이 레이캐스트 기능을 만들 필요는 없지. 점이 충돌체 안에 포함되어 있으면 충돌하고 있는거 아냐.    좋아 인생 폈다. 또 바퀴살부터 만들 뻔 했네.  굳이 광선을 쏴야 할까요? 근데 광선 쏘면 뚫고 지나가는 문제를 완벽하진 않아도 조금 완화시킬 수 있지 않을까? 맞다 맞어.  일단 중력 영향 받아서 움직이게나 하자.   * 중력가속도를 저장할 변수를 만든다. * Update()에서 중력가속도 계산하고 * Move()에서 이동할 방향 계산할 때, 거기에 중력가속도만큼 아래로 더해준다. * HeightVelocity 정도로 이름을 정해야 하지 않을까? 점프를 하면 거기에 값을 더해줄텐데?   일단 코드를 짜보자!  코드를 작성하면서 CObject의 Update() 에서는 이동과 관련된 부분을 전부 삭제했다. CPlayer와 CProjectile이 각자 다른 이동방식을 갖게 되었으므로. 원래는 CObject-CMovingObject 로 이어지는 상속 구조를 가졌어야 했으나 귀찮아서 그렇게 하지 않았다. 아악.  중력 변수 자체를 갖는 것은 크게 문제 없을 것이다. 내가 이렇게 쓰레기같이 코드를 짜서 미안해 프로그램아.  하지만 생각해보면 중력의 영향은 플레이어만 받으면 되지 않을까? 투사체는 그냥 박으면 없어지면 아니 내가 무슨 생각을 투사체도 떨어지긴 해야지.  중력 영향 받게 하는 곳까진 끝. | | | |