|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 17 주 | 2022. 4. 17 ~ 2022. 4. 23 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  04. 22 회의  중간발표 전 해야할 것   * 몬스터 구현 서버에서 작성하기 (몬스터 hp만 동기화) * 시간, 현재애니메이션, 월드 패킷 * 타이머 Start 위치 바꾸기 * 맵 깔기 (포탈, 몬스터 싸우는 장소) * 지진 이펙트 추가 (골렘 몬스터 공격 이펙트)   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **몬스터 두 클라 같은 상태로 보이도록** 2. **몬스터 AI 구현** 3. **플레이어 들어온 순서대로 메쉬 변경**   **진행률: 70%**  **개발 내용**   1. **몬스터 패킷 전송 시 클라 끊기는 문제**  * BUFSIZE가 들어온 패킷들의 크기보다 작아서 버퍼에 다 담아지지 못했다. BUFSIZE = 512로 늘리니 잘 돌아간다.... 아무래도 패킷의 크기가 너무 큰게 문제인듯하다.     cbTransferred가 버퍼의 크기와 같다면 버퍼의 크기가 부족함을 의심해야한다. 계속 256이었으니,,,, 버퍼가 넘쳤던 것!   * 추가로 wsabuf.buf는 char형 배열인데, size는 unsigned char형 변수로 형변환을해서 size를 가져와야한다. 아니면 사이즈가 -값이다... * 몬스터 메인루프에서 Send해도된다. * 클라이언트에서 new 할당된 객체를 해제하지 않아 발생한 문제였다. 할당된 객체는 send\_callback 함수에서 해제해 주었다.      * 또한 WSARecv() 함수는 recv\_callback에서만 호출하도록 해야하는데 main loop에서 계속 호출하도록해서 이 부분도 문제가 된 듯하다   .   1. **스테이지1 몬스터 AI (골렘)**  * 애니메이션 종류: Idle, Run, Attack1, Attack2, Damaged\_right, Damaged\_left, die, getup 총 8개 * Attack1: 땅 내리찍는 공격. 지진 이펙트 생성과 일정 거리 내 플레이어 모두 공격 * Attack2: 주먹으로 때리는 공격. 근접공격으로 일정 거리 내 앞에 있는 플레이어 공격 * AI 구현 계획 * 두 플레이어 중 하나를 타겟으로 잡고 쫓아감 * 피격 시 Damaged\_right, Damaged\_left 중 하나 애니메이션 후 Attack1 공격 * 공격한 플레이어로 타겟 바꿔서 다시 쫓아감 * (사망 시 다시 일어나 Attack1 연속으로 3번하고 더 빠른 속도로 쫓아옴 (피 일정 회복)) * 사망  1. **골렘 몬스터 애니메이션 구현**  * 플레이어처럼 몬스터도 블렌딩이 필요한 애니메이션은 블렌딩하도록 하였다.(RUN) 나머지 애니메이션은 블렌딩하지 않아도 자연스러워 따로 하지 않음     **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. 유니티에서 여러 오브젝트를 직접 배치하여 저장하고, 그 맵을 클라이언트에 배치하였다. 마을 앞쪽은 **회색 돌** 몬스터가 나오므로 회색 돌을 많이 배치하고, 마을 반대편쪽은 **선인장** 몬스터가 나오므로 선인장을 많이 배치하였다.   (전) (후)   1. 소드 트레일의 UV를 다른 텍스쳐의 값을 이용하여 단조롭지 않게 하였다. 2. 맵과 플레이어 충돌 시 스카이 박스가 떨리는 오류를 해결했다. (View 행렬 다시 계산) | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **몬스터 바닥 크래쉬 이펙트 생성** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   * 같은 클라에 연속으로 패킷을 보내면 recv\_callback에 마지막에 보낸 패킷의 크기만큼만 전송된 데이터 양으로 정해진다. 즉, 서버의 recv\_callback에서는 하나의 클라에는 하나의 패킷만 보내야한다. recv\_callback을 패킷별로 여러 개 만들어야하나??   **[2] 최경훈**    방향성 조명을 받지 않는 면은 조명을 받는 면에 비해 너무 평평해 보인다. 이를 보완할 방법을 찾아야겠다. | | |