|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 11 주 | 2022. 3. 6 ~ 2022. 3. 12 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**   * 몬스터 클래스 사용법 설명 * 바닥 이펙트 추가 사용법 설명 * 트레일 공격할때만 나오게 수정 요청 * 몬스터, NPC 모델 BIN파일로 추출하기 * 스테이지를 어떤식으로 나눌지 회의   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 이동 시 속도 보간** 2. **서버 프레임워크 만들기 (네트워크 게임 프로그래밍에서 사용한 코드 참고)** 3. **~~스테이지1 몬스터 리소스 준비 및 유니티에서 파일 추출~~**   **진행률: 30%**  **작업 내용**   1. **몬스터 4종 및 npc 3종 유니티에서 파일 추출**  * 마을 npc * 스테이지1 몬스터 * 스킬주는 npc * 스테이지2 몬스터 * 보스 몬스터      * 애니메이션이 필요한 몬스터, npc 플레이어처럼 파일 추출하고 텍스처 dds 파일로 변경   **[2] 최경훈**  **개발 내용**    -스프라이트 이펙트 이미지를 출력하도록 했다. 현재 이 폭발 이미지는 테스트 용이며 추후에 리소스를 찾으면 변경할 계획이다.    -몬스트 오브젝트 또한 테스트 용으로 추가했다. 몬스터와 이펙트는 동적으로 추가 가능하다. 원래는 오브젝트를 그때 그때 생성하도록 하려했으나, 오브젝트를 미리 만들어두고 사용하는 **오브젝트 풀링** 방식을 사용하도록 변경했다.      -사용 방법은 **GameMgr 싱글톤을 통해 Scene의 Shader(몬스터, 이펙트)에 오브젝트 Tag를 인자로 받는 SetActive함수를** 호출한다. 리턴 값으로 활성화된 오브젝트에 접근이 가능하다  -오브젝트 렌더 순서를 불투명을 그리고 투명을 그리도록 변경했다. 근데 투명한 오브젝트도 카메라에 따라 정렬을 해야하는지는 좀 더 두고봐야겠다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 이동 시 속도 보간** 2. **서버 프레임워크 만들기 (네트워크 게임 프로그래밍에서 사용한 코드 참고)** 3. **파일 추출한 모든 몬스터, npc 우리 프로젝트에 띄우기** 4. **스테이지1 몬스터 애니메이션 구현** 5. **플레이어 공격 애니메이션 중 무기와 바닥 충돌 시 이펙트 생성** 6. **무기 트레일 공격할때만 나오도록 수정**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **씬 두개에 오브젝트 배치해보기** 2. **씬 전환할 때 자연스럽게 되는 효과 구현해보기.** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<Monster Mesh 추가 중 버그>**     * 업로드힙을 해제하는 부분에서 SubMesh가 1개 있는데  m\_ppd3dSubSetIndexUploadBuffers[0]은 nullptr이라 생기는 문제같은데, submesh가 어떤건지도 모르겠고 파일 내용이 잘못된 것 같은데 어디를 고쳐야하는지 더 봐야할 것 같다.   **[2] 최경훈**  -루트 시그니쳐 1개는 64개의 32비트를 사용가능한데, 루트 상수 값이 커서 오류가 발생했다. 모든 루트 상수를 CBV로 바꿀려 했지만 알수없는 오류로, 루트 상수 일부만 CBV로 변경하여 해결했다.  -같은 버전의 프로젝트가 내 컴퓨터에선 런타임 에러가 뜨는데, 다른 컴퓨터에선 잘 돌아가는 버그가 있었다. 원인은 모르겠지만 돌아가는 컴퓨터에서 코드를 일부 추가, 변경한 버전은 갑자기 또 잘돼서 일단은 무시.. | | |