|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 12 주 | 2022. 3. 13 ~ 2022. 3. 19 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**   * 각자 구현한 것 설명.   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~플레이어 이동 시 속도 보간~~** 2. **~~서버 프레임워크 만들기 (네트워크 게임 프로그래밍에서 사용한 코드 참고)~~** 3. **플레이어 2명 소켓 프로그래밍으로 띄우고 위치 정보 받아서 렌더하기** 4. **~~파일 추출한 모든 몬스터, npc 우리 프로젝트에 띄우기~~** 5. **스테이지1 몬스터 애니메이션 구현** 6. **플레이어 공격 애니메이션 중 무기와 바닥 충돌 시 이펙트 생성** 7. **무기 트레일 공격할때만 나오도록 수정**   **진행률: 42%**  **작업 내용**   1. **파일 추출한 모든 몬스터, npc 우리 프로젝트에 띄우기**  -> 2스테이지 몬스터 2마리 화면에 띄운 모습 2. **플레이어 이동 시 속도 보간**      * RUN 상태면 m\_fLerpSpeed를 0.f->1.f로 일정값씩 더해서 변하게 하고, 이 m\_fLerpSpeed를 이동하는량에 곱하면 달리기 시작할때는 느리게, 달리면서 점점 속도가 빨라진다. 반대로 멈출땐 속도를 점점 줄이는데 이때 테스트해본 결과 멈출때 좀 더 빠르게 보간해야 자연스러워 3.f를 곱했다.  1. **서버 프레임워크 만들기**   넷겜플 체력약 통신까지 주고 받은 프로젝트에서 시작  **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. Dissovle를 구현해보았다. 이는 몬스터 사망 시에 나올 효과이고, 해당 텍츠쳐와 clip함수를 이용하여 코드를 작성했다. 하지만 플레이어는 자연스럽게 보이는데, 몬스터는 로우 폴리곤이라 그런지 사각형으로 잘리는 느낌이 있다. 이는 좀 자연스럽게 보완이 필요해 보인다. 2. Bloom효과를 구현하기 위해 수평, 수직 블러를 사용하는 계산 쉐이더에 대해 공부 하는 중이다. 내용이 어려워서 시간이 좀 필요해 보인다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 2명 소켓 프로그래밍으로 띄우고 위치 정보 받아서 렌더하기** 2. **스테이지1 몬스터 애니메이션 구현** 3. **플레이어 공격 애니메이션 중 무기와 바닥 충돌 시 이펙트 생성** 4. **무기 트레일 공격할때만 나오도록 수정**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **디졸브 효과 보완하기** 2. **Bloom 효과 공부, 구현해보기** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<Monster Mesh 추가 중 버그> ->수정**     * 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. * FBX의 Read/Write Enabled를 체크해줘야 클라이언트에서 파일을 읽을 수 있다. 또한 유니티에서의 크기와 위치는 메쉬의 크기와 위치를 바꿔주어야 클라이언트에서 파일을 읽을때 적용된다.   **[2] 최경훈**  -디졸브를 구현할 때 몬스터가 사각형으로 잘리는 현상이, 코드를 잘못짰거나, 텍츠쳐가 이상한줄 알았지만, 플레이어는 자연스럽게 되는것으로 보아 폴리곤 개수 문제인듯하다. | | |