|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 13 주 | 2022. 3. 20 ~ 2022. 3. 26 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  중간 발표전까지  꼭 해야할 것   1. 서버 구현하여 플레이어 2명이 몬스터를 처치. 서버 동기화 필요 2. 스테이지 구성 및 퀘스트 받기 (마을, 스테이지1, 스테이지2) (UI는 텍스트로만이라도 띄우기) 3. 스카이박스 및 평지 텍스처 변경 4. 시작화면 구현 (준비 화면)   미뤄도 될 것   1. 이펙트 및 UI구현   추가 회의   * 내장 그래픽카드를 사용하고 있어서 프레임이 20대였는데, 선을 외장 그래픽 카드를 사용하는 포트에 바꿔 꽂고 수직 동기화를 끄니 프레임이 280이 되었다.   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **서버 프레임워크 만들기 (네트워크 게임 프로그래밍에서 사용한 코드 참고)** 2. **플레이어 2명 소켓 프로그래밍으로 띄우고 위치 정보 받아서 렌더하기** 3. **~~플레이어 공격 애니메이션 중 무기와 바닥 충돌 시 이펙트 생성~~** 4. **~~무기 트레일 공격할때만 나오도록 수정~~**   **진행률: 50%**  **작업 내용**   1. **플레이어 공격 애니메이션(skill1) 중 무기와 바닥 충돌 시 이펙트 생성**   스킬1 애니메이션 일 때 무기가 땅에 닿는 부분에 이펙트 추가 2. **무기 트레일 공격할 때만 나오도록 수정** IsAttack()함수로 공격 중 일때만 트레일 그리도록 수정.   **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. 릴리즈 모드 실행 시 발생하는 오류를 Direct input과 Sound 관련 lib를 추가하여 해결했다. 프레임은 디버그 160, 릴리즈 260정도로 약 100이상 높아졌다.          1. 직교투영을 이용하여 페이드 인, 아웃 기능을 추가했다. 나중에 이것을 이용해 UI를 추가할 예정이다 | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 2명 띄우고 위치 정보 받아서 렌더하기**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **포탈 이펙트 구현해보기** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<서버 구현 관련>**   1. 기존 TCP/IP를 이용한 서버 구현 계획에 따라 서버를 구현할지 현재 서버 수업에서 배운 방식으로 구현할 지 고민 중이다... 기존 계획대로 하면 동기화까지 배운 것을 적용해 할 수 있지만, 서버 수업의 방식으로 한다면 동기화는 지금 구현하기 힘들다.   **[2] 최경훈**     1. 직교투영 오브젝트를 구현하는데 계속 이미지가 뜨지 않았었다. 이유는 쉐이더에서 사용하는 직교투영 행렬의 packoffset이 잘못되었다. 원래 주석 처리한 코드였는데 코드 순서를 바꾸고 packoffset을 새로 바꿔주니 잘 나왔다. (이전 코드도 맞는거 같은데 안되는 이유를 잘 모르겠음) | | |