|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 18 주 | 2022. 4. 24 ~ 2022. 4. 30 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  04. 29 회의   * 성주가 ppt를 만들고, 회의를 통해 코드 병합 및 여러 버그를 수정   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~몬스터 두 클라 같은 상태로 보이도록~~** 2. **~~몬스터 AI 구현~~** 3. **~~플레이어 들어온 순서대로 메쉬 변경~~**   **진행률: 100%**  **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... * recv\_callback 함수에서 send하도록 했는데, 이때 send를 여러번 하면 안되고 한번 send할때 데이터를 모아서 다 보내야 한다. send를 여러 번 해서 패킷이 제대로 전달되지 못했었다.  1. **몬스터 AI 구현**  * 몬스터가 로직대로 돌아가도록 구현함. * 몬스터, 플레이어의 충돌은 거리와 Look벡터로 처리함.  1. **몬스터 & 상대 플레이어 이펙트 추가**  * 상대 플레이어의 바닥 이펙트가 보이지 않는 문제 해결      * 몬스터가 땅을 내려찍는 애니메이션 수행 시 크래쉬 이펙트 추가      1. **플레이어 들어온 순서대로 메쉬 변경**  * 먼저 들어온 플레이어가 파란 메쉬를 가지도록     (두 클라이언트의 플레이어 메쉬가 다른 모습)   * 상대 플레이어 들어오지 않은 상태면 보이지 않게 * 상대 플레이어 나가면 게임 화면에서 사라지도록 * 2명 중 한명이 나가면 몬스터가 target을 잃어 제대로 이동하지 않는 버그 있음   **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. 간단한 UI를 좌측 하단에 추가하였다.      1. 골렘 몬스터가 바닥을 찍는 공격을 하면 생성되는 바닥 이펙트를 추가했다. 이는 점점 투명해지며 사라진다.      1. 스카이 박스를 변경하였다. 유니티 에셋 스토어에서 구한 이미지 6장을 DxTex Tool을 이용하여 CubeMap으로 만들었다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.** 2. **발표 강의실에서 테스트해보기**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **메모리 leak 해결하기** 2. **플레이어 공격 스피드 높이기** 3. **몬스터 hp 추가** 4. **몬스터 생성&사망 애니메이션 추가** 5. **테스트하면서 전투 밸런스 맞추기**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **2스테이지 맵 배치 구상** 2. **중간발표 연습** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   1. 플레이어의 패킷에 행렬, 애니메이션 정보가 들어있는데 이벤트 정보만 넘기고 다른 처리는 클라에서 하도록 하는게 덜 끊길 것 같다.   **[2] 최경훈**   1. 스카이박스를 위한 큐브맵을 만드는데 이상한 버그가 있었다. 알고보니 유니티에서 사용하는 Right, Left가 다이렉트에선 반대로 적용해야 자연스럽게 이어진다. | | |