

[Toy Ground(토이 그라운드)]

24 주	2020. 6. 6 ~ 2021. 6. 12	작성자	김동석
이번 주 한 일	<p>[0] 공동</p> <p>06.09 주간 회의</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일주일간 계획공유 <p>[1] 김영준(서버)</p> <p>주간목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 피드백 기반으로 todo list 작성 <p>06.07 셰이더 시험 준비(밤샘)</p> <p>06.08 프로토콜(패킷) 정리</p> <p>사용하는 패킷과 더는 사용하지 않는 패킷을 분리하여 protocol.h를 수정</p> <p>06.09 ~ 11 게임 서버 기말 프로젝트</p> <p>(9~10) 클라이언트(데미) 개발 진행</p> <p>(11) 서버 프레임워크 개발 시작</p> <p>06.12 충돌 및 물리 처리에 대한 아이디어</p> <p>git 오픈소스를 구경하다가 PhysX와 관련된 코드를 확인</p> <p>졸업작품 프로젝트에 적용할 수 있도록 예제를 받고 코드를 분석 중</p> <p>[2] 김동석(클라이언트)</p> <p>주간 목표 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bullet 충돌처리(수정) - 점프 수정 <p>06.06 Bullet(40%)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bullet 발사 <p>왼쪽 마우스 클릭시 Bullet이 발사되도록 설정</p> <p>한번 클릭될 때마다 해당 방향으로 6발 발사</p>		

06.08 ~ 06.09 Bullet(60%)

- 충돌 처리

Bullet이 맵 밖으로 나가면 사라지도록 설정

큐브와 충돌 시 사라지도록 설정

캐릭터 충돌처리 시 주변의 9칸의 오브젝트들간의 충돌 체크만 하도록 설정했었는데 Bullet에도 적용하려고 하니 Bullet의 속도가 빨라 충돌 체크하는 시간이 오래 걸려 방법을 수정해야 할 것 같다.

- 오류수정

Bullet을 발사하는 동안 마우스를 고정해 해당 방향을 캐릭터가 계속 보고 있도록 설정해 놔는데 연속해서 공격을 하다보면 총알이 캐릭터가 보고있지 않는 방향으로 발사되는 오류가 발생했다.

->원인

캐릭터의 현재 위치와 카메라의 Look 벡터를 이용해 총알의 경로를 설정해놔는데 연속해서 발사하다보면 현재 보고있는 Look 벡터와 경로를 계산하는 Look이 일치하지 않을 때가 발생한다,

->해결

코드 확인 결과 경로를 계산할 때 Look 벡터를 저장하는 변수에 화면이 고정되어있을 때도 마우스 클릭 시 값이 입력되고 있어 수정했다.

06.11 빌보드 관련 공부

- 강의 복습

강의를 복습했는데 이해가 안되는 부분이 있어서 예제 코드를 분석하고 인터넷에서 관련된 다른 코드들을 공부했다.

- 코드 정리

UI, 빌보드 관련 코드를 정리했다.

쉐이더 파일(HLSL)을 분리하고 파이프라인에 사용하는 변수 명을 수정했다,

06.11 점프

- 캐릭터 충돌처리 수정

캐릭터가 큐브 오브젝트와 충돌 시 현재 충돌처리 방법을 사용할 때 덜 덜 거리며 밀려나는 현상이 발생하는데 이게 FPS에 따라서 가끔은 벽을 통과하는 오류가 발생한다.

->충돌 시 반대 방향으로 밀어내는 방식이 아닌 충돌한 오브젝트 방향

	<p>으로 아예 이동을 못하도록 고정하는 방법을 사용해 봤는데 덜덜거리는 것은 해결되고 캐릭터 충돌도 잘 일어나지만 충돌한 상태에서 대각선 방향으로 이동이 안되는 오류가 발생한다. 수정해야겠다.</p> <p>- 점프 수정</p> <p>위의 오류와 마찬가지로 현재 충돌한 방향의 반대방향으로 밀어내는 방법을 사용하면 중력이 밀어내는 힘보다 크게 작용해 2층의 큐브를 밟았을 때 밑으로 천천히 떨어지는 오류가 발생한다.(높에 빠진것처럼 점프를 연타하면 위로 점점올라온다)</p> <p>이와 관련해서 점프를 했을 때 y축으로 작용하는 충돌은 다르게 처리하도록 수정했다.</p> <p>->방법</p> <p>아래로 떨어지는 충돌을 처리할 때는 밑의 9칸에서 캐릭터와 충돌한 오브젝트를 찾고 그 오브젝트중 y축의 크기가 가장 큰 오브젝트의 y축 최대 값에 캐릭터 y축을 고정했다.</p>
다음 주 할 일	<p>[0] 공동 06.14 주간 회의 (25주차) 안건 : 일일계획 공유</p> <p>[1] 김영준 (서버) 주간목표 - 게임 서버 프로젝트 마무리 - physX 활용을 위한 예제 제작</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트) 주간 목표 - Bullet Mesh 추가 - 그림자 관련 공부</p>
문제점	<p>[1] 김영준 (서버) - 기말고사와 기말보고서를 해결하고 마지막 남은 서버 기말 프로젝트를 진행하고 있다. - 프로토콜을 정리하면서 이전에는 보이지 않던 잘못된 코드를 많이 확인할 수 있었다. 수정하고 개발하겠습니다.</p>

	<p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이번 주를 마지막으로 드디어 졸작에 완전히 몰두할 수 있게 됐다. 방학이 시작되기 전 계획을 다듬고 시간 투자를 많이 해서 빠르게 완성하고 퀄리티를 높여야겠다.
--	---

[추가]