

[Toy Ground(토이 그라운드)]

27주	2020. 6. 27 ~ 2021. 7. 03	작성자	김영준
이 번 주 한 일	<p>[0] 공동 07.01 주간 회의 - 일주일간 계획공유 - 7월 계획 회의(주별로 계획 수립)</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - 피드백 기반으로 todo list 작성</p> <p>06.28 성공하는 프로그래밍 공부법(오프라인 서적) 독서 집안 행사로 작업실에 가지 못해 본가에 있는 책을 읽음, 저녁 먹고 작업실 복귀</p> <p>06.29 패킷 정의 방식 수정</p> <div> <pre>//-----L->C----- #define LC_LOGIN_OK 30 #define LC_LOGIN_FAIL 31 #define LC_SIGNUP_OK 32 #define LC_SIGNUP_FAIL 33 #define LC_USERINFO 34 #define LC_FIND_ROOM 35 #define LC_CANCELE_FIND_ROOM 36 #pragma pack(push, 1) struct lc_packet_login_ok { BYTE size; BYTE type; int id; }; struct lc_packet_login_fail { BYTE size; BYTE type; }; struct lc_packet_userinfo { BYTE size; BYTE type; char id_str[MAX_ID_LEN]; int mmr; }; struct lc_packet_signup_ok { BYTE size; BYTE type; };</pre> → <pre>using PacketSize = unsigned char; enum class PacketType : unsigned short { NO_MSG = 0xFA11, #pragma region LC (+LB, +BL) LC_LOGIN_OK = 0xA000, LC_LOGIN_FAIL = 0xA001, LC_SIGNUP_OK = 0xA002, LC_SIGNUP_FAIL = 0xA003, LC_USERINFO = 0xA004, LC_FIND_ROOM = 0xA005, LC_CANCELE_FIND_ROOM = 0xA006, LB_REQUEST_ROOM = 0xA007, BL_ROOMREADY = 0xA008, #pragma endregion #pragma region CL CL_LOGIN = 0xB000, CL_SIGNUP = 0xB001, CL_DUMMY_LOGIN = 0xB002, CL_FIND_ROOM = 0xB003, CL_UPDATE_USER_INFO = 0xB004, CL_REQUEST_USER_INFO = 0xB005, CL_CANCEL_AUTOMATCH = 0xB006, #pragma endregion #pragma region PC</pre> </div>		

```

#pragma region L->C (+L->B, B->L)
#pragma pack(push, 1)
struct lc_packet_login_ok {
    PacketSize size;
    PacketType type;

    int id;
};
struct lc_packet_login_fail { ... };
struct lc_packet_signup_ok { ... };
struct lc_packet_signup_fail { ... };
struct lc_packet_userinfo { ... };
struct lc_packet_find_room { ... };
struct lc_packet_cancel_find_room { ... };
struct lb_packet_request_room { ... };
struct bl_packet_room_ready { ... };
#pragma pack(pop)
#pragma endregion

```

패킷 디버깅시 불편함이 줄어들

06.30 멀티 스레드 관련 내용 검색

InterlockedCompareExchange

InterlockedExchange

SRWLock(개념, <https://jungwoong.tistory.com/19?category=1067195>)

내용에 대해 공부함.

07.01 7월 월간 회의 진행

남은 4주 동안 작업을 분리하여 주차별 작업을 작성함

1주차: 리팩토링 추가 진행, 초기 기획과 달라져 수정할 부분 수정

2주차: 게임 종료 ~ 게임 시작(재시작) 구현

3주차: 총알 구현 및 충돌 처리 마무리

4주차: DB 적용, 매칭 시스템 구현, 스트래스 테스트(계속)

07.02 병원 방문

안약을 전부 사용해 다시 진단을 받고 새로운 약을 처방받음

[2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- Bullet 마무리
- UI 마무리

06.28 현장실습 기업 방문

- 나인텡 방문

현장실습 첫날이라 용인 나인텡에 방문해서 업무 관련해서 배웠다.

06.29 Bullet 마무리

- Bullet 테스트

세부 계획서 참고하여 Bullet 속도 수정 후 여러 번 테스트를 진행함
최적의 크기와 속도로 설정

->문제점

Bullet의 개수가 늘어나니까 FPS가 떨어진다.

->해결방법

이제는 진짜 바닥 타일을 한 개의 오브젝트로 묶어야 할 것 같다.

3D MAX 공부를 통해 하나의 오브젝트로 만들어야겠다.

06.30 바닥 타일 합치기

- 3D MAX 사용 바닥 타일 합치기 시도

인터넷을 참고하여 하루종일 시도했는데 원하는 결과가 나오지 않는다.
합치기를 성공하면 텍스처가 제대로 씌워지지 않거나, 타일별로 조명
계산을 하고 싶는데 합친 타일 전체를 하나로 계산해 부자연스러운 결
과가 나온다. 수정이 필요하다.

07.01 7월 회의

- 영준이와 7월 계획 관련해서 회의를 했다.

->클라이언트 개발 계획

1주차: UI 마무리, PhysX 적용

2주차: Scene 정리, 서버와 패킷 연동

3주차: 그림자, 사운드 추가

4주차: 그래픽 향상을 위한 텍스처들 추가, 이펙트

	<p>07.02 PhysX 공부</p> <ul style="list-style-type: none"> - PhysX 공부 <p>계속해서 적용하려고 시도 중인데 생각보다 쉽지가 않다...</p>
다음 주 할 일	<p>[0] 공동</p> <p>07.13 주간 회의 (28주차)</p> <p>안건 : 일일계획 공유</p> <p>Scene 관련 패킷, 파이프라인 정리</p> <p>[1] 김영준 (서버)</p> <p>주간목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 리팩토링 추가 진행 <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <p>주간 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bullet에 PhysX 적용 - UI 관련 최종 마무리
문제점	<p>[1] 김영준 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스트레스 테스트 및 최종 발표 자료 제작 등 추가작업을 고려하여 7월까지 작업을 마무리하는 것으로 동석이와 회의했다. 일정 안에 잘 마무리하겠습니다. <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현장실습을 시작하게 돼 졸작에 영향이 갈까봐 걱정했는데 일주일 동안 정해진 업무량을 채우면 되는 형태라 시간이 날 때마다 미리미리 제작해두고 있다. - 영준이와 7월 계획을 세웠다. 계획대로 열심히 작업해야겠다.

[추가]