
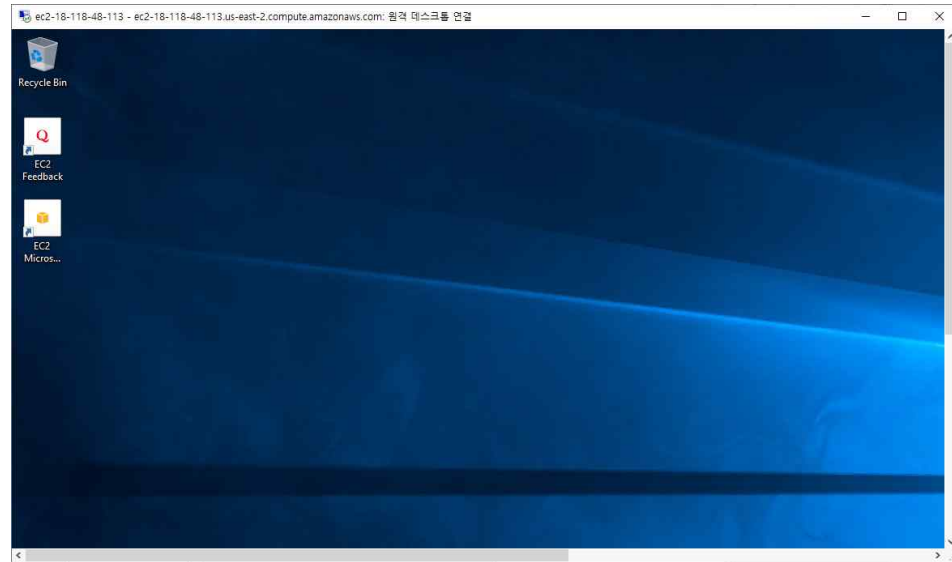


[Toy Ground(토이 그라운드)]

31주	2020. 7. 25 ~ 2021. 7. 31	작성자	김영준
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 07.26 주간 회의 - 일주일간 계획공유</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - 재시작 구현 및 코드 수정(미사용 코드 추가 수정)</p> <p>07.26 physicX 추가 전 코드 추가 정리 물리 처리를 기존의 방식이 아닌 physicX을 통해 구현할 예정으로 기존 코드를 수정 및 삭제</p> <p>07.27 ~ 29 UI을 통한 게임 연동</p>  <p>클라이언트에 UI와 씬 관리가 추가되어 해당 UI와 씬 관리를 통해 기존 임시 키(U, Y 등)를 통해 진행되던 게임을 수정하여 UI을 통해 게임이 진행되도록 수정</p>		

07.30 aws 관련 자료 검색

ec2를 통해 서버 파일을 아마존 가상 windows에 설치하려는 시도를 했으나, 성능의 문제로 비주얼 설치부터 실패함



[2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- ID, Password UI 작업 마무리
- 그림자

07.26 ID, PassWord 작업 마무리

- Scene 전환

Lobby Scene -> Gameplay Scene; 마우스 입력을 통해 전환

Gameplay Scene에서 게임이 종료되면 Lobby Scene으로 돌아오도록 설정(현재는 F4를 누르면 Lobby Scene으로 돌아온다.

Lobby Scene으로 돌아갈 때 생성한 모든 오브젝트 해제 후 다시 Gameplay Scene으로 돌아갈 때 게임 초기화

07.27 Scene별 사용할 UI 추가

- Scene별 사용할 UI 추가

Lobby Scene, Title Scene에서 사용할 UI들의 텍스처를 모두 추가함
현재는 테스트 이미지로 적용했다.

기존이 파이프라인의 가이드를 적어둔 노트를 사용해 쉽게 추가했다.

하지만 약간의 번거로움이 존재했다(오타 발생 시 아예 실행이 안된다).

	<p>- UI 제작 Paint.Net을 사용해 게임에서 사용할 UI를 직접 그리고 있다. Lobby Scene의 배경은 Sprite Animation을 사용하려고 계획 중</p> <p>07.29 ~ 07.30 그림자 작업</p> <p>- 그림자 강의 복습 저번 주에 들었던 강의 마저 듣고 정리</p> <p>- 파이프라인 생성 그림자를 그리기 위한 파이프라인을 설계하고 생성했다. 현재는 GamePlay Scene에서만 사용 예정</p> <p>- 그림자 추가 전 FPS 높이기 그림자 추가 시 FPS가 낮아질 것을 대비해 최적화 작업 기존의 오브젝트 그리는 방식 수정 -> 현재 카메라에서 안보이는 것을 안그리도록 하고 있는데 큐브맵이기 때문에 맵 끝에서 반대편을 바라보면 FPS가 현저히 줄고 맵의 중앙으로 이동할수록 그리는 오브젝트들이 줄어 FPS가 올라간다. -> 오브젝트 컬링 방식을 수정하고 있다.(바닥 큐브를 하나의 오브젝트로 만드는 작업도 진행 중) 97</p> <p>07.31 백신 화이자 접종 아침에 접종 후 하루 종일 잠들</p>
<p>다음 주 할 일</p>	<p>[0] 공동 08.02 주간 회의 (32주차) 안건 : 일일계획 공유</p> <p>[1] 김영준 (서버) 주간목표 - 매칭 시스템 구현 및 코드 리팩토링</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트) 주간 목표 - 그림자 작업 마무리 - 사운드 추가</p>

문제점	<p>[1] 김영준 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빠르게 작업을 마무리하고, 완성도를 높이는데 노력하겠습니다. <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2주 정도 남았다 좀 더 작업에 속도를 높여야 할 것 같다. - 작업을 마무리하고 버그 수정과 완성도를 높여야겠다.

[추가]