

[Toy Ground(토이 그라운드)]			
30주	2020. 7. 18 ~ 2021. 7. 24	작성자	김동석
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 07.23 주간 회의 - 일주일간 계획공유</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - DB 구현 및 연동</p> <p>07.19 ~ 21 이어서(DB구현)</p> <p>SQL Server 인증 모드에 대한 이해가 없어 처음부터 공부하여 졸업작품에 적용할 수 있었다. 해당 과정을 잊지 않기 위해 정리했습니다. https://www.notion.so/t1sna/10f6c0f5b2494963b168bd061d36e746</p> <p>07.22 GameOver 패킷 구현 및 로직 구현</p> <pre> void Room::GameOver(int winner) { cout << winner << " winner!\n"; // ... for (const auto& pl : m_players) { BattleServer::GetInstance()->SendGameOverPacket(pl->GetID(), winner); } } </pre> <p>update시 호출되는 check game state에서 시간이 종료되거나 win_coin_count 이상으로 코인을 먹은 플레이어가 있을 경우 호출되어 게임을 종료하는 로직을 구현</p>		

```

void Room::CheckGameState() {
    if (this == nullptr) return;
    --m_leftTime;
    if (m_leftTime <= MAX_LEFT_TIME - COUNTDOWN_TIME) {
        if (!m_isRoundStarted) {
            m_isRoundStarted = true;
            //cout << "---RoundStart---\n";
            RoundStart();
        }
    }

    if (m_isGameStarted) {
        if (m_leftTime <= 0) {
            GameOver(0);
        }
        for (int i = 0; i < MAX_PLAYER; ++i) {
            if (m_players[i]->GetCoin() > WIN_COIN_CNT) {
                GameOver(m_players[i]->GetID());
            }
        }
    }
}

```

07.23 동석이와 회의

게임의 순서도를 명확하게 정리하지 않아 발생한 문제를 해결하기 위해 회의를 진행했다.

로고 -> 로비(로그인) -> 매칭 -> 게임 플레이 -> 종료 -> 로비
와 같은 게임의 순서도를 결정하고 앞으로의 일정에 대한 회의를 진행했다.

[2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- ID, Password UI 작업
- 그림자 공부

07.19 Picking 마무리

- Layer 적용

Layer 개념을 적용하여 UI 사이에서도 계층을 나눌 수 있도록 작업했다.

로그인 버튼을 누르면 작은 로그인 창이 나오고 ID와 Password를 입력한 후 확인 버튼을 누를 때 로그인 창 뒤에 있는 버튼이 눌리지 않도록 할 수 있다.

- 마무리

마우스 왼쪽 클릭이 입력되면 Scene Controller에서 해당 오브젝트(버튼)을 찾아 그에 따른 이벤트를 관리하도록 했다. (현재 Title Scene 구현 완료)

07.21 현장실습 기업 방문

- 용인 나인텟 기업 방문

중간 점검차 현장실습을 하고 있는 기업인 나인텟에 다녀왔다. 지금 레벨링을 진행하고 있는 게임에 다음 주부터 한 명이 더 작업하러 온다고 들었다. 앞으로 좀 더 졸작에 집중하기 편해질 것 같다.

07.22 그림자

- Direct 3D 강의 듣기

작년에 들었던 강의를 다시 들으면서 그림자 부분을 복습했다. PPT를 찾아보며 태블릿에 정리했는데 그림자를 그리려면 오브젝트를 먼저 렌더링하고 그림자 계산을 한 후에 그림자가 그려지기 때문에 약간 어려울 것 같다. 예시 코드들을 인터넷에서 찾아보면서 공부해야겠다. 작년에 수업을 들으며 필기해두었던 내용들이 많이 도움이 되었다.

07.23 ~ 07.24 ID, Password 입력

- 로그인창

플레이 버튼 클릭 시 로그인 창이 뜨도록 했다.

ID, Password 부분을 클릭해 키보드를 통해 입력되도록 함
입력된 값은 버퍼에 저장 서버에서 패킷으로 전송할 예정

- 입력

현재 입력 시 게임 화면에서는 보이지 않고 콘솔창에서만 입력 값이 나온다. 키보드로 입력한 값을 게임 화면에서 확인할 수 있도록 수정 예정,

알파벳이 적혀있는 이미지 파일을 사용해 띄우려고 했지만 경우의 수가 너무 많아 어려울 것 같다.

인터넷을 사용해 찾아보니 폰트파일을 직접 적용해 띄울 수 있는 방법이 있다고 해서 공부할 예정이다.

<p>다음 주 할 일</p>	<p>[0] 공동 07.27 주간 회의 (31주차) 안전 : 일일계획 공유</p> <p>[1] 김영준 (서버) 주간목표 - 재시작 구현 및 코드 수정(미사용 코드 추가 수정)</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트) 주간 목표 - GamePlayScene 마무리 - 그림자 작업 - 맵 타일 수정 -</p>
<p>문제점</p>	<p>[1] 김영준 (서버) - aws 등 처음 공부하는 내용을 주제로 공부하며 스트레스를 받기도 하지만 새로운 것을 개척하는 것에 대해 즐거움을 느끼고 있습니다.</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트) - 이번 주 작업을 하면서 작년에 수업을 들으며 필기해두었던 내용들이 많이 도움이 되었다. 앞으로도 계속해서 작업 내용을 기록해 두는 습관을 들여야겠다.</p>

[추가]