

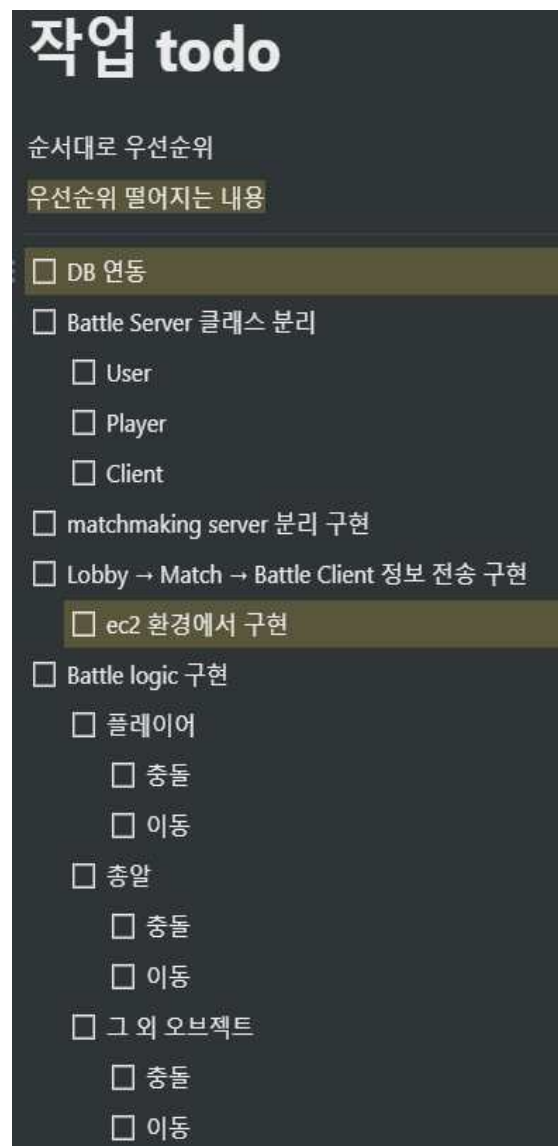
[Toy Ground(토이 그라운드)]

14 주	2020. 3. 28 ~ 2021. 4. 3	작성자	김동석
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 03.29 주간 회의 - 일주일간 계획공유</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - BattleServer 구현</p> <p>*사진은 모두 notion을 통해 정리한 내용을 정리한 것을 캡처했습니다.</p> <p>03.29~30 BattleServer 구현 Client의 정보(sock, addr), User의 정보(mmr, id, 등)을 가지는 클래스를 만들고 해당 클래스의 정보를 토대로 BattleServer을 구현함 게임에 사용될 패킷을 설계하고 구현함</p> <pre> //-----B->C- //22 + (bb, START_INFO, VECTOR, ROOM) #define BC_AUTO_ACCEPT_OK 1 #define BC_AUTO_ACCEPT_FAIL 2 #define BC_JOIN_OK 3 #define BC_JOIN_FAIL 4 #define BC_ROOM_ENTERED 5 #define BC_ROOM_LEAVED 6 #define BC_NEW_ROOM_HOST 7 #define BC_READY 8 #define BC_GAME_START 9 #define BC_GAME_START_AVAILABLE 10 #define BC_GAME_OVER 11 #define BC_LEFT_TIME 12 #define BC_ROUND_START 13 #define BC_PLAYER_POS 14 #define BC_PLAYER_ROT 15 #define BC_OBJECT_POS 16 #define BC_OBJECT_ROT 17 #define BC_SHOOT_BULLET 18 #define BC_REMOVE_BULLET 19 #define BC_HIT 20 #define BC_DIE 21 #define BC_UPDATED_USER_INFO 22 </pre> <pre> //-----C->B- //20 #define CB_LOGIN 1 #define CB_JOIN 2 #define CB_ROOM_LEAVE 3 #define CB_READY 4 #define CB_START 5 #define CB_MOVE_KEY_STATUS 6 #define KEY_W_UP 60 #define KEY_W_DOWN 61 #define KEY_A_UP 62 #define KEY_A_DOWN 63 #define KEY_S_UP 64 #define KEY_S_DOWN 65 #define KEY_D_UP 66 #define KEY_D_DOWN 67 #define KEY_JUMP 68 #define CB_BULLET 7 #define CB_BULLET_HIT 8 #define CB_LOOK_VECTOR 9 #define CB_TEST_TIME 10 #define CB_TEST_HP 11 </pre>		

03.31 교수님 면담 전 프로젝트 정리

BattleServer 패킷 교환 부분을 시간에 맞춰 완성하지 못한다고 판단해 교수님 면담 전 마지막 완성 구현된 부분으로 버전을 돌려야 했으나, 새벽 코딩을 하면서 vcs에 push를 하지 못한 부분이 있어 수동으로 버전을 이전으로 돌려야 함

04.01 중간발표 이전 개발 우선순위 선정



가장 불편함을 느꼈던 Lobby에서 Matching을 하는 내용을 따로 서버를 만드는 것으로 해결, 기존에 Lobby->Battle을 했던 경험을 살려 금방 할 수 있다고 생각함

또한 BattleServer에서 Client정보, User정보를 같이 사용하던 부분에

서 불편함을 느껴 따로 분리하는 일정을 추가

04.02 본가 방문

3.31 생일을 기념하기 위해 가족 모임 참여

[2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- 프레임워크 마무리
- 맵 제작 시작

03.28 D3DCompileFromFile()

- 오류 수정

몇 주전에 오류를 수정하다가 포기하고 기존 방식을 사용했는데 최근 며칠간 시간을 투자해서 에러의 원인을 찾았다.

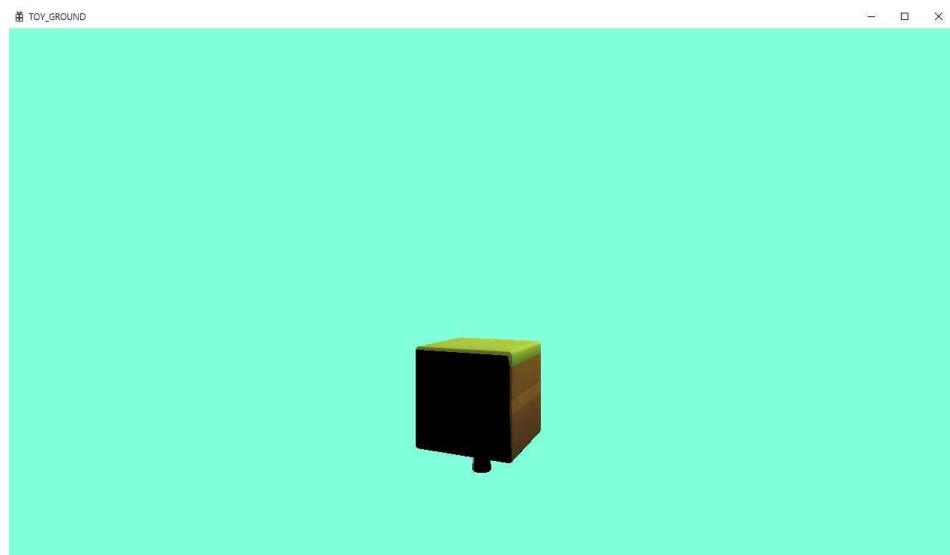
이유는 Common.hlsl 파일에서 선언되지 않은 변수를 호출하고 있었다.

지금까지는 파이프라인 문제인 줄 알았는데 당연히 될 거라는 hlsl 파일에서 오류가 발생한 것이어서 약간 허무했다. 앞으로는 당연히 될 거라는 생각을 절대 하지 않고 꼼꼼히 코드를 확인해야겠다.

03.29 오브젝트 띄우기

- Test 오브젝트 띄우기

프레임워크를 마무리하고 화면에 미리 FBX파일로 만들어둔 큐브오브젝트를 띄워봤다.



[오브젝트의 한 쪽면이 까맣게 나오는 현상 발생]

의도치 않게 오브젝트의 한 쪽면이 아예 까맣게 나오는 현상이 발생했다.

->원인

Material을 설정할 때 Roughness 값이 이상하게 설정되어서 조명을 받지 못하는 부분이 아예 까맣게 보이는 현상이었다.

->해결방법

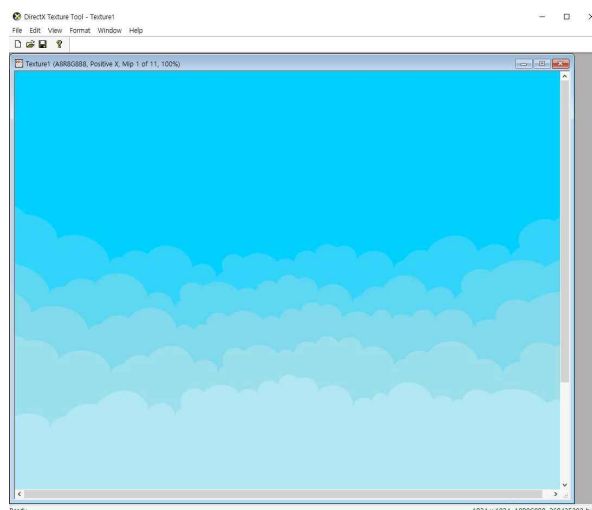
Roughness 값을 1.f 보다 작게 수정해주니 정상적으로 오브젝트가 보였다.



[정상적으로 오브젝트가 보임]

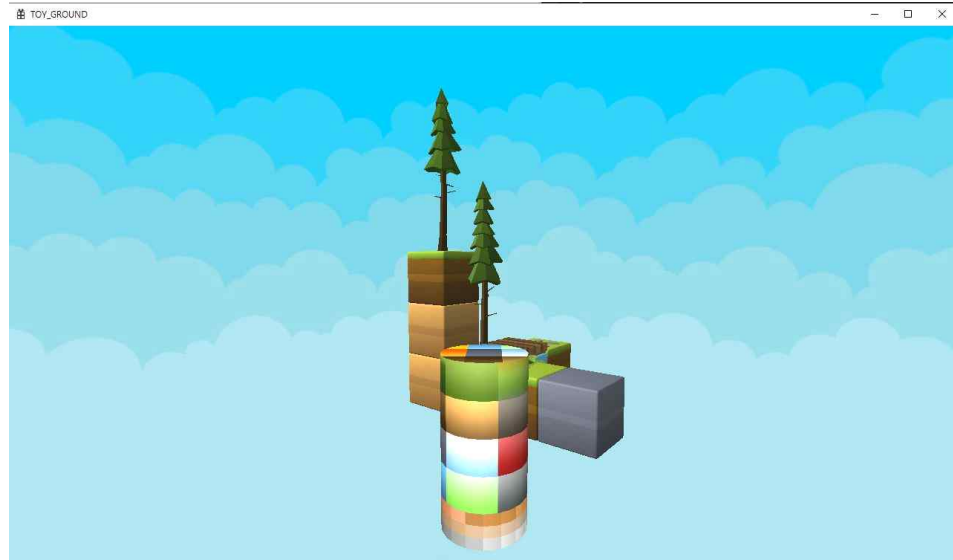
03.30 스카이박스 생성

- DXTex를 사용해서 스카이 박스를 생성하였다.



[DXTex 사용 스카이 박스 생성]

- 프레임워크에 적용



[프레임워크에 적용한 모습]

스카이 박스를 생성할 때 6개의 면의 순서를 처음에 잘못 설정해서 중간에 끊기는 듯이 보이는 현상이 있었지만 바로 수정했다.

03.31 교수님과의 면담

- 교수님과의 면담 후 ToDo List 작성

앞으로 졸작에서 해야할 것 todo list

1. 중간점검까지 마무리

맵 제작 - 오브젝트 배치

오브젝트에 바운딩 박스 설정

캐릭터 애니메이션 프레임워크에 적용

충돌처리

로비씬, 게임씬 제작

2. 졸작 마무리까지 하고싶은 것

그림자

캐릭터 애니메이션 상체, 하체 분리돼서 되도록

빌보드로 UI 만들기

로비씬에서 캐릭터 애니메이션 사용 꾸미기

기존에 제작하기로 했던 콘텐츠 외의 추가 콘텐츠

블러, 이펙트 처리

오브젝트 파괴시 파괴 이펙트 만들기

사운드 추가

게임 최적화

3. 위의 것들을 마무리하고 여유가 될 시

캐릭터 종류 추가

캐릭터 스킬 추가 - 대쉬, 은신 등

게임내 아이템 추가 - 체력 업, 스피드 업 등

게임 맵 추가 - 양팀의 밸런스가 잘 맞도록

	<p>교수님께서 조언해주신대로 Todo List를 작성하였다. 중간점검 전까지 계획한 것들을 모두 마무리하고 추가로 그림자까지 구현하는 것이 목표이다.</p> <p>04.01 ~ 04.02 휴식 반년만에 고등학교 친구들을 만나고 왔다.</p> <p>04.03 Map 제작(20%) - 유니티 에셋 변환 기존의 기획 단계에서 유니티로 제작해둔 맵을 참고하여 맵에서 사용할 오브젝트들을 세부계획서에서 계획한 크기로 모두 바꾼 후 FBX파일로 바꾸는 작업을 했다.</p> <p>- 맵 생성 관련 계획 오브젝트가 배치된 맵을 Text 파일로 제작하여 읽어올 수 있도록 할 것이고 어떻게 읽어올지를 설계했다. 실제 게임에서는 서버에서 맵을 읽어와 클라이언트에 전달해줄 것이지만 아직 서버와 연결이 안되어있기 때문에 클라이언트에서 미리 테스트를 하고 서버 쪽으로 옮길 계획이다.</p>
다음 주 할 일	<p>[0] 공동 04.05 주간 회의 (15주차) 안건 : 일일계획 공유</p> <p>[1] 김영준 (서버) 주간 목표 - Battle Server 구현</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트) 주간 목표 - Map 생성 완료 - 바운딩 박스 - 애니메이션 프레임워크에 추가</p>

문제점	<p>[1] 김영준 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아무리 시간을 맞춰서 작업을 진행해도 제출일 이전에는 마음이 급해지고 부족한 부분이 더 많이 드러나는 것 같다. VCS 잘 사용하지 않아서 추가적인 시간소모가 많음을 느낀 일주일이었다. - 작업 todo list을 만들면서 기존에 문제였던 부분과 앞으로 해야할 부분을 구분하면서 가시적인 작업 list가 생겼다, 이를 통해 좀 더 시간 배분을 효율적으로 하겠다. <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교수님과의 면담 후 오랜만에 휴식 시간을 가졌다. - 중간고사가 되기 전에 애니메이션을 마무리하는 것을 목표로 개발을 열심히 하겠다. 걱정했던 프레임워크가 잘 마무리되어서 다행이다. - ToDo list를 작성하면서 중간점검 전, 중간점검 후, 계획한 게임 제작 후 추가로 할 것, 이렇게 해야 할 일들을 3분기를 나누었는데 정리를 하고 나니 구체적으로 개발을 어떻게 할지 계획이 생겨서 좀 더 효율적으로 시간 분배를 할 수 있을 것 같다.
-----	---

[추가]