

[Toy Ground(토이 그라운드)]			
29주	2020. 7. 11 ~ 2021. 7. 17	작성자	김영준
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 07.13 주간 회의 - 일주일간 계획공유</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - DB 구현 및 연동</p> <p>07.12 회의를 통한 개발 순서 재지정 원래 게임종료 ~ 게임 시작(재시작)을 이번주에 구현하려 했지만, 동석이의 이번주 구현 내용이 필요하여(UI) 순서를 바꿔 DB를 우선 개발하기로 결정</p> <p>07.13 각막 미림으로 인한 병원 방문 컨디션 조절 실패로 주말부터 각막 미림이 재발하여 안구 진통제 및 항생제를 처방받고 휴식함</p> <p>07.14~16 DB 구현</p>		

```

#pragma once
#include <iostream>
#include <string>
#include <windows.h>
#include <sqlext.h>
#include <codecvt>
#include "Singleton.h"

constexpr auto NAME_LEN = 11;

class DataBase {
private:
    SQLHENV henv;
    SQLHDBC hdbc;
    SQLHSTMT hstmt[ 0 ];
    SQLRETURN retcode;

private:
    SQLINTEGER nID;
    SQLLEN cbID;

    SQLINTEGER nMMR;
    SQLLEN cbMMR;

    SQLINTEGER nCount; //for id check
    SQLLEN cbCount;
public:
    void Init();
    DataBase();
    ~DataBase();
    void HandleDiagnosticRecord(SQLHANDLE hHandle, SQLSMALLINT hType, RETCODE RetCode);
    void show_error();

    bool LoginPlayer(std::string id, std::string pw, int* mmr);
    bool SignUpPlayer(std::string id, std::string pw);
    bool CheckId(std::string id, int* is_exist);

    bool GetUserInfo(std::string& id, int& mmr);
    void SetUserInfo(std::string& id, int& mmr);

    std::wstring StringToWstring(const std::string& str);

    bool retSuccess(SQLRETURN& ret);
};

```

T1SNA#SQLEXPRES...- dbo.ToyGround SQLQuery5.sql - T...T1SNA#t1sna (62)

	id	pw	mmr	count
	100001	1231	1000	1
	100002	1232	1000	2
▶*	NULL	NULL	NULL	NULL

남은 주말동안 저장 프로시저 구현을 완료하여 게임에 적용할 수 있도록 하겠습니다.

[2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- UI 마무리
- Scene 파이프라인 정리

07.12 ~ 07.13 Title Scene

- 테스트 이미지 생성

테스트 이미지를 삽입했다. 게임 화면 크기에 맞춰 테스트 이미지를 제

작해 적용했으나 실제 크기보다 작게 화면에 나오는 문제가 발생했다.



[테스트 이미지가 실제 크기보다 작게 나옴]

- 문제 해결

Scale값을 여러 번 조정하다가 1.5배를 하니 제대로 출력됐다.

현재 UI는 Grid 메쉬를 사용해 오브젝트를 생성하는데 UI 오브젝트들만 따로 관리하여 마우스 클릭을 통한 Picking을 할 수 있도록 만들 것이다.

07.14 현장실습 업무

- 현장실습 업무

현장실습에서 기존의 업무가 아닌 새로운 업무를 줘서 해결했다.

07.15 UI 작업

- UI 이미지 생성

게임 분위기에 맞춰 UI를 직접 그리고 있다. 최대한 게임 오브젝트들에 사용되는 텍스처의 색들을 참고해서 심플하게 제작하고 있다.

- Picking

게임 내 오브젝트들을 마우스 클릭을 통해 Picking을 할 필요는 없지만 UI 오브젝트들은 게임 플레이를 위해서 선택해야하기 때문에 Picking 관련해서 공부하고 클래스를 만들고 있다. 현재 Title Scene에서 사용되는 오브젝트(Play Button, Exit Button)들은 Button 형식으로 만들

	<p>있기 때문에 마우스 클릭시 색이 진하게(Pressed) 바뀌도록 하였다.</p> <p>07.16 Scene별 PipeLine 정리</p> <p>- PipeLine 정리</p> <p>저번 주에 설계한대로 Scene별로 사용될 PipeLine들을 정리하고 오브젝트만 바로 추가하면 사용 할 수 있도록 Scene들을 생성해냈다. Scene별로 사용할 Controller들을 각각 만들어 두었다.</p> <p>- Server 관련</p> <p>영준이가 서버에서 ID와 Password를 입력해 게임에 접속 할 수 있도록 만든다고 해서 Title Scene에서 필요한 UI들과 기능에 대해서 물어봤다.</p> <p>ID와 Password를 키보드를 통해 입력할 수 있는 기능이 필요하다고 해서 추가할 예정이다.</p> <p>- Branch 관련</p> <p>새로운 기능을 추가할 때마다 Branch를 생성해서 먼저 작동되는지 확인하고 Merge 했었는데 이번에 Title Scene 작업할 때는 Branch를 만드는 걸 깜빡했다. 그래서 영준이가 작업할 때 클라이언트 관련해서 실행이 안되는 오류가 발생했고 뒤늦게 Branch를 만들다가 작업한 부분의 일부분을 날렸다... 태블릿에 작업 내용을 기록해 두었기 때문에 바로 복구는 했지만 앞으로 이런 실수는 조심해야겠다.</p> <p>07.17 ID, Password UI</p> <p>- ID, Password UI</p> <p>영준이가 필요하다고한 UI 부분과 Picking 관련해서 작업하고 있다.</p>
<p>다음 주</p> <p>할 일</p>	<p>[0] 공동</p> <p>07.20 주간 회의 (30주차)</p> <p>안건 : 일일계획 공유</p> <p>[1] 김영준 (서버)</p> <p>주간목표</p> <p>- 게임 종료 ~ 시작(재시작) 구현</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p>

	<p>주간 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - GameplayScene 마무리 - ID, Password UI 작업
문제점	<p>[1] 김영준 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 컨디션 조절에 집중하여 문제없이 졸업작품 마무리 할 수 있도록 노력하겠습니다. <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 졸업 발표일이 8월 17일로 정해졌다는 문자를 받았다. 이제 딱 한 달 남았다. 부담이 많이 되지만 열심히 개발해야겠다.

[추가]