

## [Toy Ground(토이 그라운드)]

| 21 주        | 2020. 5. 16 ~ 2021. 5. 22   | 작성자 | 김영준 |
|-------------|---|-----|-----|
| 이번 주<br>한 일 | <p>[0] 공동<br/>05.18 주간 회의<br/>- 일주일간 계획공유<br/>- 중간발표 후 관련 내용 회의</p> <p>[1] 김영준(서버)<br/>주간목표:<br/>- 중간발표 준비, 중간발표</p> <p>05.16 중간발표 발표자료 준비<br/>중간발표용 ppt를 토대로 발표 대본을 준비</p> <p>05.16 ~ 17 릴리즈 모드로 전환하면서 발생하는 오류 발견<br/>DB 개발이 미뤄져 sign in -&gt; login 의 과정이 아닌 dummy login을 통해 login 과정이 생략되었고, 아직 UI와 버튼이 개발되지 않아 방을 검색하고 방에 접속하는 과정(login ok -&gt; room find -&gt; room find ok -&gt; room join -&gt; room join ok)이 모두 echo의 형식으로 recv 하는 순간 send하는 형태로 개발되어 기존 debug 모드에서 정상적으로 돌아가는 코드가 release 모드에서 속도가 빨라지면서 오류가 발생했다. 해당 로그인 ~ 매칭 룸의 과정을 키 입력을 통해 진행하면서 해당 오류를 개선할 수 있었다.</p> <p>05.17 중간발표<br/>주말간 개발한 내용으로 인해 게임이 E323호에서 실행되지 않는 것을 염려하여 9시에 학과사무실 선생님을 통해 문을 열고 정상적으로 실행되는 것을 확인했다.</p> <p>개발한 내용으로 인해 변한 발표 자료를 수정하고 발표 시작 이전 대본을 수정하고 연습했다.</p> |     |     |

발표에서는 발표 내용에 대한 교수님들의 피드백과 긴장된 마음으로 발표가 생각보다 매끄럽지 않았지만 준비한 내용을 전부 보일 수 있어 다행이었다. 다만, 첫 로비 화면에서 버튼을 통해 로그인, 매칭 하는 과정을 설명드리지 못한 실수로 인해 해당 부분에 대해 교수님의 로딩이 길다는 피드백을 받은 점은 변명의 여지 없는 문제라고 생각한다.

#### 05.18 게임서버 과제 진행

다양한 io 종류로 많은 성능차이가 난다는 점을 알게 되었다.

#### 05.19 중간발표 이후 피드백 정리

#### 05.20~23 귀가

#### [2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- FPS 높이기
- 충돌처리 수정
- Gem 구현

#### 05.16 충돌처리 수정

- 현재 문제점

현재 충돌처리를 할 때 어떤 물체와 충돌하게 되면 대각선으로 이동하려고 해도 충돌한 물체와 달라붙어 이동하지 않아서 조작에 불편함이 있다.

- 수정 방향

어떤 물체와 충돌하게 되면 속도를 0으로 바꿔주는 것이 아닌 충돌한 방향 반대편으로 밀어주도록 수정했다.

- 새로운 문제점

서로의 월드 위치상의 벡터를 빼서 그 반대 방향만큼 일정한 값을 곱해서 밀어주고 있는데 이 일정한 값이 크면 탕탱볼처럼 통통 튀기고 작으면 FPS가 낮을 때 충돌하지 않고 통과한다. 새로운 방법이 필요하다.

#### 05.17 시작, 끝 패킷 받기, Gem 추가

- 시작, 끝 패킷 받기

서버로부터 시작한다는 패킷을 받을 때까지 플레이어가 조작할 수 없도록 막아 두었고 끝났다는 패킷을 받으면 승리 플레이어의 제외하고 모든 오브젝트를 지우도록 수정하였다.

#### - Gem 추가

일정 시간마다 서버로부터 Gem 패킷을 받으면 그 위치에 Gem을 생성한다.

현재 Gem에 애니메이션이 적용되지 않았지만 상하로 이동하면서 회전하도록 수정할 계획이다.

### 05.18 중간발표

#### - 중간발표 후 피드백 관련 정리

### 05.21 FPS 높이기

#### - culling 수정

culling 부분에서 오브젝트가 제대로 culling 되지 않고 있는 부분이 있어서 수정했다. 수정하고 나니 FPS가 엄청 올랐다.

그려야 할 오브젝트가 엄청 많아져 FPS가 낮아진줄 알았는데 그냥 내 실수였다...

#### - Object 관리

기존에는 새로운 Object를 생성하라는 패킷을 받으면 해당 오브젝트를 새로 생성해 그렸다.

->수정

GamePlay Scene이 시작되기 전 게임에서 생성될 수 있는 최대만큼 미리 생성해두고 안 보이게 해놓는다. 그리고 생성 패킷을 받으면 해당 오브젝트를 보이게 하고 패킷의 정보를 전달해 그린다.

->효과

오브젝트를 미리 생성해두었기 때문에 패킷으로 전달된 Object를 새로 생성하는데 비용이 들지 않아 훨씬 효율적이다.

### 05.22 빌보드

#### - 빌보드 관련 강의 복습

UI에 적용할 빌보드를 구현하기 위해 관련 강의를 복습했다.

리소스도 제작해야 하지만 일단은 테스트 이미지로 먼저 테스트해볼 것이다.

|                     |  |
|---------------------|--|
| <p>다음 주<br/>할 일</p> | <p>[0] 공동<br/>05.24 주간 회의 (22주차)<br/>안전 : 일일계획 공유</p> <p>[1] 김영준 (서버)<br/>주간목표<br/>- 피드백을 기반으로 todo list 재작성<br/>- Match make server 구현 시작</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트)<br/>주간 목표<br/>- Bullet 구현<br/>- UI를 위한 빌보드 구현</p>  |
| <p>문제점</p>          | <p>[1] 김영준 (서버)<br/>- 중간발표가 끝나고 미뤄둔 과제를 해결했다.<br/>- 다른 팀의 발표를 보고난 뒤 어떤 방식으로 개발했는지 궁금한 팀이 많았다. 나를 포함한 많은 팀이 통과했으면 좋겠다는 마음이 들었다.<br/>- 팀원들의 각자의 사정으로 피드백을 기반으로 todo list 제작이 늦어졌다. 다음주에 todo list 제작을 완성하고 다시 작업 시작하겠습니다.</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트)<br/>- 중간발표 이전 보고서 제출 순서를 헷갈려 정상적인 시간에 보고서를 메일로 전송하지 못했다. 죄송합니다.</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트)<br/>- 중간발표 끝나고 다른 과목들의 밀린 과제들을 마무리했다.<br/>- 이번 중간발표에서 코로나로 인해 다른 팀들의 졸업작품을 보지 못해서 많이 아쉬웠다.<br/>- 중간발표가 끝났다고 나태해지지 않고 열심히 개발해야겠다.</p> |

[추가]