

[Toy Ground(토이 그라운드)]

32주	2020. 8. 8 ~ 2021. 8. 14	작성자	김영준
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 게임 제작 마무리</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - 버그 수정</p> <p>08.08 재시작 관련 버그 수정 기존 클라이언트 변경으로 해결된 줄 알고 있던 재시작 관련 문제에서 클라의 인자 초기화가 이루어지지 않는 부분을 확인하고 수정했습니다.</p> <p>08.09 DB 연동 저번주 작업한 저장 프로시저를 통해 게임 내 버튼과 입력을 사용한 login, signup을 구현했습니다.</p> <p>08.10~11 매칭 구현 DB를 통해 ID에서 mmr을 가져올 수 있게 되어 매칭을 구현, 매칭 상태의 유저끼리의 mmr 차이가 기다린 시간(초) 보다 작을 경우 매칭 성사되는 방법으로 구현했습니다. (Lobby에 쓰레드를 추가하여 구현)</p> <p>08.12 Jump animation 수정 Jump시 animation이 문제가 발생하여 확인해보니 키 프레임 애니메이션을 기준으로 패킷을 받고있던 문제가 있었다. pop animation, push animation을 만들어 애니메이션 상태를 push, pop하여 관리할 수 있도록 패킷을 수정했습니다.</p> <p>08.13 bullet 관련 패킷 연동 bullet 관련 클라이언트 작업이 끝남에 따라 bullet의 시작위치, 방향을 전달하는 패킷을 만들어 게임 내에서 작동할 수 있도록 구현했습니다.</p>		

[2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- 그림자 작업 마무리
- 사운드 추가
- 테스트 이미지 변경

08.08 그림자 작업 마무리

- 그림자가 제대로 안 나오던 오류 수정

바보같이 DrawShadow 함수를 Scene에서 불러오고 있지 않았다.

역시 프로그램은 거짓말을 하지 않는다...

08.09 테스트 이미지 변경

- LobbyScene, GamePlayScene UI 변경

테스트 이미지를 변경했다.

직접 Paint.net과 Aseprite를 사용해 그리고 편집했다.

- 바닥 Texture 제작

바닥으로 사용할 이미지 제작

08.10 물리 관련 최종 수정

- 점프 수정

점프 시 땅으로 뛸처럼 들어가는 버그가 있었는데 수정했다.

- 충돌처리 메커니즘 수정

기존의 충돌 시 무조건 충돌 반대 방향으로 일정 힘으로 밀어냈었는데
충돌 시 겹치는 부분을 계산하여 x,y,z 축 각각 겹친만큼 밀어주도록
수정

훨씬 충돌이 자연스러워졌다.

08.11 바닥 Texture

- 바닥을 하나의 Texture로 만들

기존에는 CubePlat을 여러 개 생성해 Object로 구분하여 처리했지만,
스킬을 사용해도 바닥은 부서지지 않고 큐브 맵의 한 층의 오브젝트가
33 x 21개여서 바닥만 부르고 그리는데에도 엄청난 시간이 소비됐다.

그래서 3D MAX를 이용해 33 x 21개의 큐브 플랫폼을 하나의 오브젝트
로 합치는 작업을 계속 시도해봤었는데 실패했다.

그래서 아예 바닥을 하나의 Grid 오브젝트로 제작한 후에 텍스처를 씌

우는 작업으로 변경하였다.

->결과

FPS가 엄청나게 상승했다. 예상 했던대로 바닥을 여러 개의 오브젝트로 그리는 것이 FPS가 낮게 나오는 원인이었다.

- 물 위에서 이동속도 변경

물 위에서 이동속도가 절반으로 감소하도록 설정했다.

08.12 Bullet 수정

- Bullet 사거리

Bullet이 오른쪽 마우스를 클릭하면 나오는 Attack Box의 경로를 따라 이동하도록 수정했고, 사거리를 적용해 일정거리 이상 움직이면 소멸하도록 수정했다.

- Bullet 관리

최대 Bullet 수를 설정해 미리 만들어 놓고 보이지 않도록 설정했다가 필요할 때 가져와 쓰도록 했다. 미리 만들어 놓은 오브젝트를 사용하기 때문에 게임을 시작한 후에는 오브젝트를 생성하는데 시간을 소모하지 않는다.

08.13 총알 충돌처리, User State UI

- 총알 충돌처리

큐브 맵과 총알을 충돌처리를 수정했다.

기본 총알은 다른 오브젝트와 충돌시 사라지고 스킬 총알은 충돌한 물체가 부술 수 있는 물체(바닥과, 보물상자, 무덤을 제외한 모든 물체)면 파괴하고 사라진다.

- User State UI

유저의 상태를 표시하는 UI를 생성했다. HP, Attack Gauge, Skill Gauge를 보여주며 자연스럽게 상태바가 늘고 줄도록 설정했다.

- 영준이가 요구한 UI 추가

영준이가 서버작업을 하면서 필요하다고 요구한 UI들을 추가했다.

08.14 MatchingRoomScene

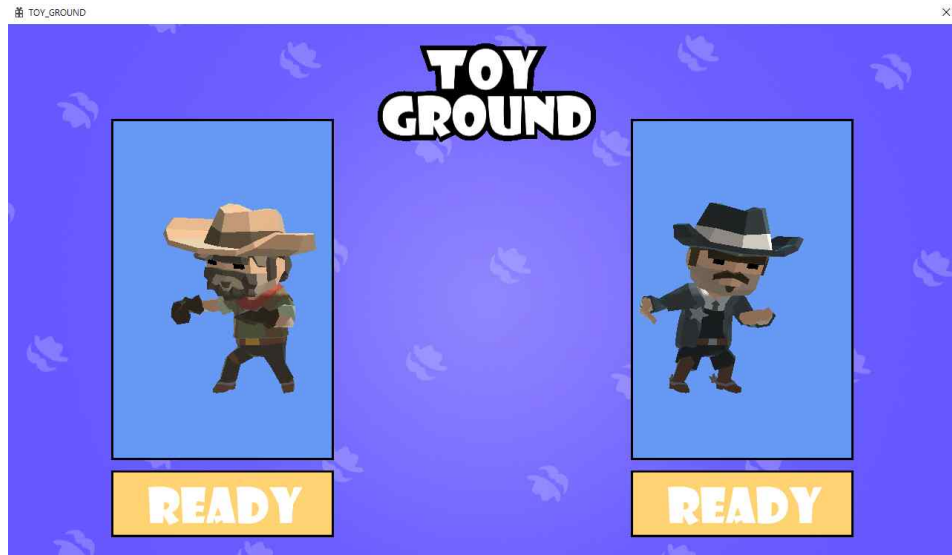
- LobbyScene - Loading

영준이가 매칭을 하는데 시간이 걸릴 수도 있어서 로딩 창과 관련된 UI

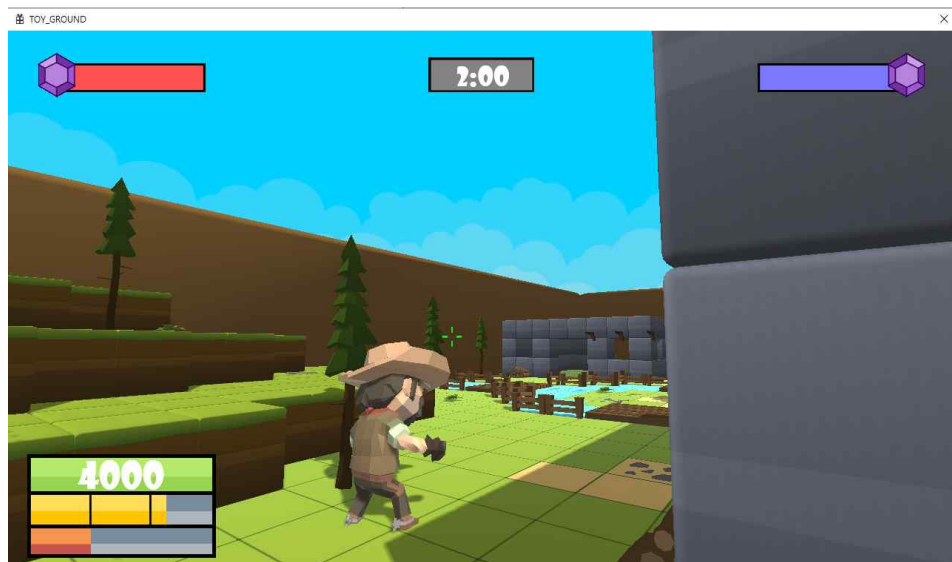
를 추가해 달라고 해서 추가했다.

- MatchingRoomScene


LobbyScene에서 로그인 한 후에 각각의 플레이어가 Ready를 해야 시작하는 GamePlayScene으로 넘어가기전의 Scene을 제작 중이다.



[제작 중인 MatchingRoomScene]



[GamePlayScene]

	 <p>[LobbyScene]</p>
다음 주 할 일	<p>[0] 공동 08.16 주간 회의 (34주차) 안건 : 발표전 회의 08.17 최종발표</p> <p>[1] 김영준 (서버) 주간목표 - 버그 수정 및 최종점검</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트) 주간 목표 - 최종 점검</p>
문제점	<p>[1] 김영준 (서버) - 남은 버그를 모두 수정하고 데모 시연에 들어가는 것을 목표로 진행하겠습니다.</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트) - 이제 2일 남았다. 열심히 준비한 만큼 최선을 다해서 마무리를 잘 지어야겠다.</p>

[추가]