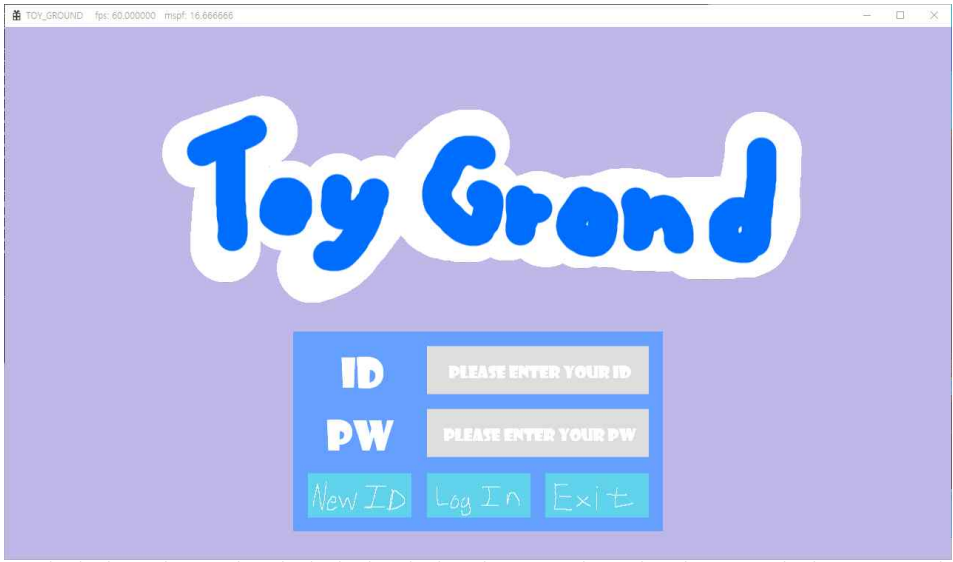


[Toy Ground(토이 그라운드)]

32주	2020. 8. 1 ~ 2021. 8. 7	작성자	김동석
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 08.02 주간 회의 - 일주일간 계획공유</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - 재시작 구현 및 클라이언트 변경에 따른 이벤트 발생 코드 변경</p> <p>08.02 재시작 실패 트러블 슈팅 재시작을 패킷의 이동으로 확인했을 때 문제가 없었지만, 실제 클라이언트에 적용했을 때 클라이언트의 오브젝트들이 정상적으로 출력되지 않는 버그가 있어 해결을 시도했지만 해결하지 못했습니다.</p> <p>재시작 관련 코드를 다시 확인하면서 2인 이상의 다중 클라이언트에서의 접속이 원활하게 이루어짐 또한 확인했습니다.</p> <p>08.03 UI 변동에 따른 이벤트 발생 코드 변경</p>  <p>클라이언트의 UI가 변경됨에 따라 새로운 버튼에 새로운 이벤트를 추가</p>		

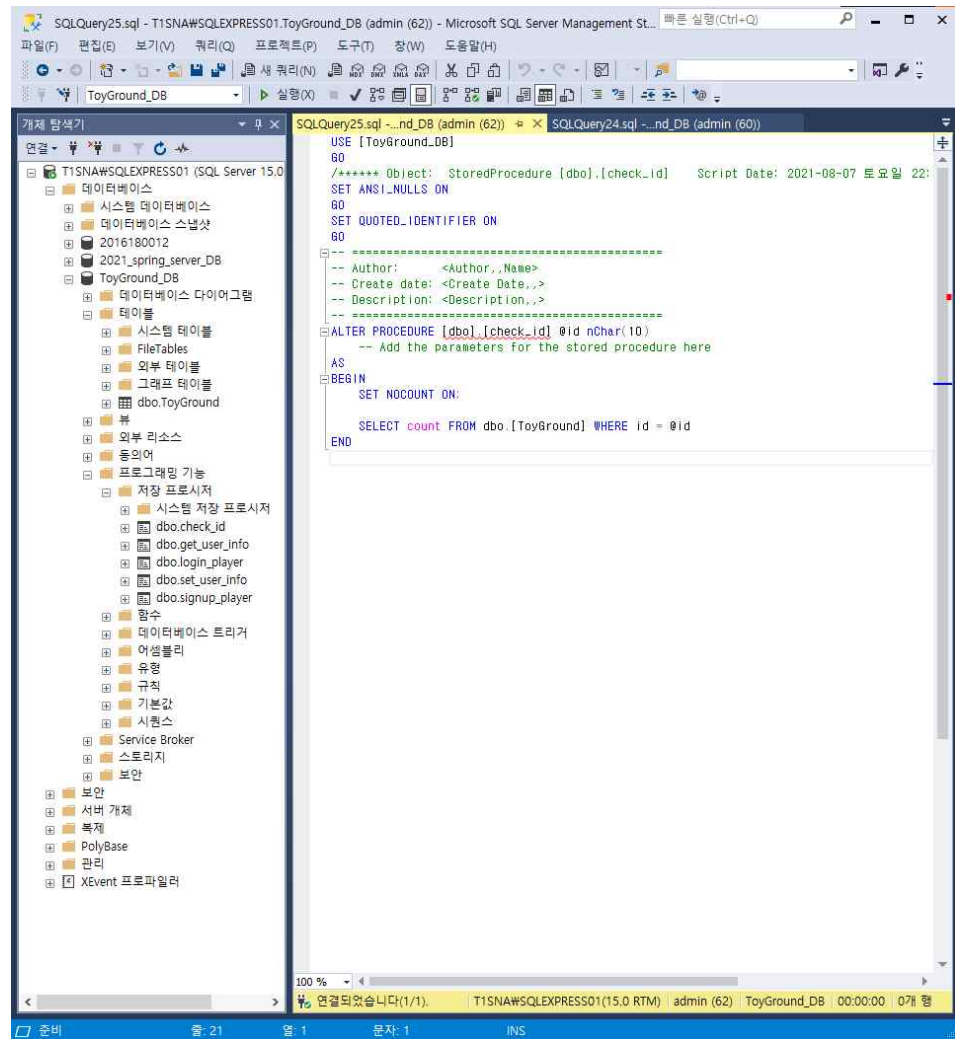
하는 작업을 진행했습니다. 추가로 해당 작업을 하면서 클라이언트의 구조가 변경되었는데 해당 구조 변경 이후로 재시작 문제가 해결되었습니다.

08.04 작품소개서 PPT 양식 확인 및 제작

졸업작품을 진행하는 다른 친구와 식사하다가 작품 소개서 관련 내용을 처음 인지했습니다. 공지한 시간에 확인하지 못하고 너무 늦게 확인하여 최대한 빠르게 제작하고 교수님에게 검토받을 수 있도록 노력하겠습니다.

08.05 ~ 06 DB 쿼리문 추가 작성 및 검토

기존 get_user_info, set_user_info만으로는 signup이나 중복확인 등 불편한 부분이 많아 추가 저장 프로시저를 구현했습니다.



```
Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔
INIT: DB
DB CONNECT
check id: AAA
1
C:\Users\wt1sna\OneDrive\Project\2021_graduation_0912\demo_server\64\Release\demo_server.exe(프로세스 19672개)이(가) 종료되었습니다(코드: 0
개).
디버깅이 중지될 때 콘솔을 자동으로 닫으려면 [도구] -> [옵션] -> [디버
깅] > [디버깅이 중지되면 자동으로 콘솔 닫기]를 사용하도록 설정합니다.
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요...
```

```
Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔
INIT: DB
DB CONNECT
check id: AAAA
fail to find id
0
C:\Users\wt1sna\OneDrive\Project\2021_graduation_0912\demo_server\64\Release\demo_server.exe(프로세스 45480개)이(가) 종료되었습니다(코드: 0
개).
디버깅이 중지될 때 콘솔을 자동으로 닫으려면 [도구] -> [옵션] -> [디버
깅] > [디버깅이 중지되면 자동으로 콘솔 닫기]를 사용하도록 설정합니다.
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요...
```

[check_id을 통해 중복 확인]

[2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- ID, Password UI 작업 마무리
- 그림자, 블러 추가

08.01 ~ 08.02 ID, PassWord 작업 마무리

- Login UI 추가

영준이와 상의하여 Login UI 구조를 짜고 추가했다.

- Font 추가

UI와 같이 사용할 텍스트를 추가했다. Font는 “Showcard Gothic” 사
용, 윈도우 기본 글꼴이지만 영준이 노트북은 기본 글꼴로 나온다.

-> 졸작 시연 전에 글꼴파일을 미리 설치해야겠다.

08.03 Gameplay Scene UI 수정

- Font 오류 수정

Full Screen으로 게임을 실행하면 기존의 폰트 위치가 UI 위치와 어긋
나는 버그가 발생한다. Full Screen시 UI의 크기가 변하기 때문에 UI
의 크기에 따라서 폰트의 크기와 위치가 유동적으로 변하도록 수정 했
다.

- **GamePlay Scene UI 오류 수정**

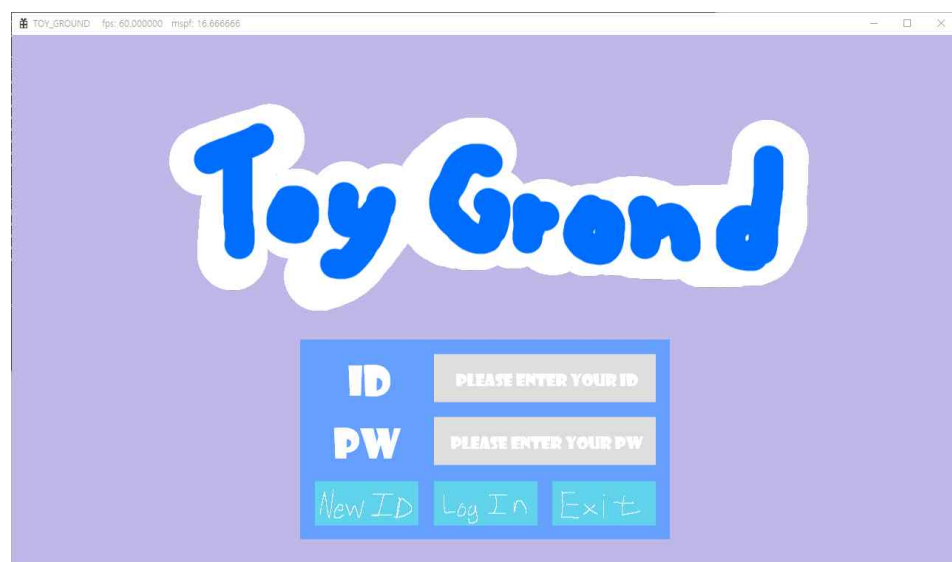
화면 전환 시 UI가 갑자기 사라지는 오류가 발생한다.

->원인

UI가 Grid 형식의 오브젝트이다 보니 Frustum Culling 과정에서 안 보이게 된다.

->해결

항상 보여야 하는 오브젝트(UI, 맵의 벽면)은 컬링 과정에서 안보이도록 하지 않는 예외처리를 만들었더니 제대로 작동한다.



[테스트 이미지와, 텍스트를 적용한 Lobby Scene]

08.04 ID, PassWord 작업 마무리

- **ID, PassWord 입력**

키보드 입력에 따라 ID와 Password를 보여주고 저장하도록 했다.

입력창을 누르면 흰색으로 활성화되며 입력이 가능해진다.

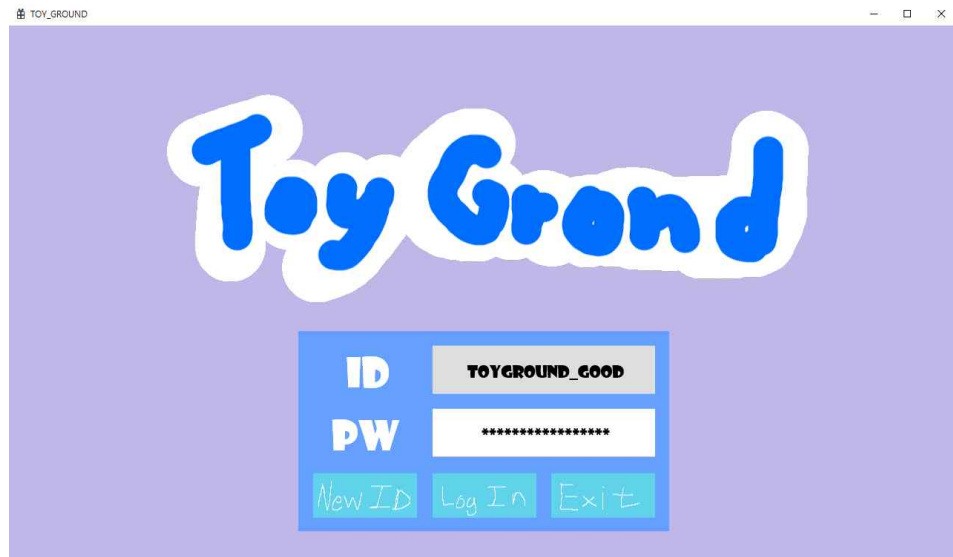
Password는 '*'로 표시되도록 했다.

각각 m_Id, m_Password에 저장하여 패킷을 통해서 서버에 전달하도록 설계했다.

- **Mouse 처리 수정**

마우스를 클릭 시 마우스 클릭을 끝낼 때까지 무한으로 입력되는 버그가 있어 한 번만 입력되도록 수정했다.

(로그인 버튼 클릭 시 패킷이 무한으로 들어갔었다.)



[ID와 Password를 입력한 모습]

08.05 ~ 08.06 그림자, Blur 추가

- Shadow, Blur Filter hlsl 파일 추가

관련 예제를 참고해 hlsl 파일을 추가했다.

- Shadow 관련 함수 추가

오브젝트를 그린 후 그림자를 그리도록 Write Shadow 함수를 Scene에 추가

ShadowMap 클래스를 통해 그림자를 관리

- 오류 발생

1. 실행이 안되는 오류 발생

->원인

hlsl 파일 오류, 졸업작품을 하면서 가장 많이 겪은 오류였기 때문에 이번에는 빨리 찾았다.

->해결

hlsl 파일을 수정했다.

2. 그림자가 제대로 출력되지 않고 전체적으로 어둡게 나오는 오류가 발생했다.

->원인

계산 과정에서 오브젝트를 제대로 인식하지 못하는 것 같다. 오류 수정 중이다.

	<p>08.07 그림자 오류 수정</p> <p>- 그림자 오류 수정</p> <p>그림자가 제대로 출력되지 않는 오류를 수정 중이다.</p>
다음 주 할 일	<p>[0] 공동</p> <p>08.09 주간 회의 (33주차)</p> <p>안건 : 일일계획 공유</p> <p>[1] 김영준 (서버)</p> <p>주간목표</p> <p>- 매칭 시스템 구현, 총알 관련 패킷 클라이언트와 동기화</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <p>주간 목표</p> <p>- 그림자 작업 마무리</p> <p>- 사운드 추가</p> <p>- 이펙트 추가</p> <p>- 테스트 이미지 변경</p>
문제점	<p>[1] 김영준 (서버)</p> <p>- 작품 소개서 ppt 작성 관련해서 전혀 인지하고 있지 못하고 있다가 공지 이후 5일이나 지난 4일 확인하여 당황스러웠다. 매번 깔끔하게 일정 처리를 하지 못해 죄송합니다.</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <p>- 마지막 주다. 테스트 이미지들을 교체하고 쉐이더와 이펙트를 적용해서 최대한 완성도 높은 게임을 만들도록 노력해야겠다.</p>

[추가]