

[Toy Ground(토이 그라운드)]

25주	2020. 6. 13 ~ 2021. 6. 19	작성자	김영준
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 06.14 주간 회의 - 일주일간 계획공유</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - 피드백 기반으로 todo list 작성</p> <p>06.13 todo list 작성</p> <div><div><input type="checkbox"/> DB 연동</div><div><input type="checkbox"/> matchmaking server 분리 구현</div><div><input type="checkbox"/> Lobby → Match → Battle Client 정보 전송 구현</div><div><input type="checkbox"/> ec2 환경에서 구현</div><div><input type="checkbox"/> Battle logic 구현</div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> 플레이어</div><div><input checked="" type="checkbox"/> 충돌</div><div><input checked="" type="checkbox"/> 이동</div><div><input checked="" type="checkbox"/> 총알</div><div><input type="checkbox"/> 충돌</div><div><input checked="" type="checkbox"/> 이동</div><div><input checked="" type="checkbox"/> 그 외 오브젝트</div><div><input type="checkbox"/> 충돌</div><div><input checked="" type="checkbox"/> 이동</div></div></div> <p>추가</p> <div><input type="checkbox"/> Thread Pool으로 Thread 관리</div>		

06.14 ~ 18 게임 서버 프로그래밍 학기 마무리

14, 15, 16(오전) 게임 서버 프로그래밍 기말 프로젝트

17, 18(오전) 게임 서버 프로그래밍 기말고사 준비

06.18 PhysX에 대한 Idea와 예시 프로젝트 분석

충돌 처리에 대해 고민하고 git에서 자료들을 검색하던 중 PhysX에 대해 우연히 알게 되었다.

주변에 PhysX를 사용하여 졸업작품을 진행하는 친구가 있어 관련 내용을 적용할 수 있다는 것을 깨닫고, 동석이와 함께 해당 SDK와 튜토리얼 같은 문서를 통해 공부하고 있다.

[2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- Bullet Mesh 찾기
- PhysX 공부

06.14 Bullet Mesh

- 에셋 스토어에서 찾기

그냥 구 Mesh를 사용하면 그래픽 상 어울릴 것 같지 않아 에셋 스토어에서 2개 정도의 샘플 에셋을 선정해 봤다, 게임에 적용해 보고 더 어울리는 것을 고를 것이다.

06.16, 18 ~ 19 PhysX 공부

- PhysX

점프와 충돌처리를 수정 중에 영준이가 PhysX 관련해서 알아왔다.

엔비디아에서 제공하는 물리 엔진으로 현재 무료로 SDK를 제공한다,

- PhysX 자료 수집

	<div> Lesson_101_Korean_Box_on_a_Plane.doc Lesson_103_Korean_Capsule_Local_Pose_and_Center_of_Mass.doc Lesson_104_Korean_Convex_Shapes_and_Anisotropic_Friction.doc Lesson_105_Korean_The_User_Contact_Report_and_the_Contact.doc Lesson_106_Korean_Static_and_Kinematic_Actors.doc Lesson_107_Korean_Putting_Actors_to_Sleep_and_Min_Separat.doc Lesson_108_Korean_Materials.doc Lesson_109_Korean_Freeze_Flags_Disabling_Gravity_and_Li.doc Lesson_110_Korean_Triggers.doc Lesson_111_Korean_Collision_Groups.doc Lesson_112_Korean_Multishape_Actors.doc Lesson_113_Korean_Local_Forces_and_Force_Modes.doc Lesson_114_Korean_Raycasting.doc Lesson_201_Korean_Joints.doc Lesson_202_Korean_Joint_Limit_Values.doc Lesson_203_Korean_Joint_Limit_Planes.doc Lesson_204_Korean_Joint_Springs.doc Lesson_205_Korean_Joint_Motors.doc Lesson_206_Korean_Breakable_Joints.doc Lesson_207_Korean_Spherical_Joints.doc Lesson_208_Korean_Prismatic_Joints.doc Lesson_209_Korean_Cylindrical_Joints.doc Lesson_210_Korean_Point_on_Line_Joints.doc Lesson_211_Korean_Point_in_Plane_Joints.doc Lesson_212_Korean_Spring_and_Damper_Effectors.doc Lesson_213_Korean_Convex_Object_Creation.doc Lesson_214_Korean_Concave_Objects.doc Lesson_215_Korean_PMaps.doc Lesson_216_Korean_Heightfields.doc Lesson_216R_Korea_Raycasting_against_Heightfields.doc PhysX-4.1.zip </div> <p>[PhysX 예제를 해석해 놓은 자료]</p> <p>깃을 통해 PhysX 관련 예제들을 다운받고 검색을 통해서 번역본을 다운 받았다.</p> <p>- PhysX 공부</p> <p>다양한 예제들이 있지만 우리 게임 내에서 필요한 것은 충돌처리와 관련된 부분이기 때문에 관련 내용을 공부했다.</p>
다음 주 할 일	<p>[0] 공동</p> <p>06.22 주간 회의 (26주차)</p> <p>안건 : 일일계획 공유</p> <p>[1] 김영준 (서버)</p> <p>주간목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 서버 프로젝트 마무리 - physX 활용을 위한 예제 제작 <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p>

	<p>주간 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - physX 적용 - 충돌처리 서버 쪽으로 분리(가능하면) - UI 마무리
문제점	<p>[1] 김영준 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - PhysX와 Thread Pool관련 내용으로 git을 찾아다니면서 많은 예시를 찾을 수 있었다. 해당 내용으로 아이디어를 얻어 졸업작품에 잘 녹여낼 수 있도록 노력하겠습니다. <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - physX에 대해서 공부했다. - 졸업작품을 하면서 느낀게 요즘에는 좋은 자료들이 인터넷 상에서 구하기가 엄청 쉬운 것 같다. 조금만 더 찾아보고 더 일찍 발견했었다면 하는 일이 종종 있다. 혼자서 고민한 시간이 헛된 시간은 아니지만 앞으로 필요한 정보를 빨리 찾을 수 있는 능력도 길러야겠다.

[추가]