

[Toy Ground(토이 그라운드)]

28주	2020. 7. 04 ~ 2021. 7. 10	작성자	김동석
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 07.09 주간 회의 - 일주일간 계획공유</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - 피드백 기반으로 todo list 작성</p> <p>07.04 ~ 07.06 패킷 정의 방식 롤백 packet_basic의 형식으로 데이터 타입을 받아오는 방법을 시도했지만, packet_process에서의 타입 변환에서 발생하는 문제를 해결하지 못해 서 기존 방법으로 돌림</p> <p>07.07 ~ 07.09 게임 개발 내용 변경에 따른 구조 변경 물리 처리 등 서버에서 처리하지 않기로 한 내용에 대한 코드를 삭제</p> <p>07.09 7월 월간 회의 진행 남은 4주 동안 작업을 분리하여 주차별 작업을 작성함</p> <p>[2] 김동석(클라이언트) 주간 목표 : - Title Scene - 리소스 제작</p> <p>07.05 현장실습 업무 - 현장실습 업무 해결 현장실습 일주일 치 업무를 미리 끝냈다.</p>		

07.06 Scene 설계

- Scene별 설계

Scene별로 필요한 오브젝트들과 어떤 Pipe line을 사용할지 탭에 정리했다.

07.07 Title Scene

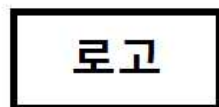
PhysX 관련해서 진전이 별로 없어 다른 작업을 잠깐 하고 다시 보려고 한다.

UI 관련해서 GameplayScene에 바로 적용하려고 하다 보니 테스트 작업에 어려움이 있어(마우스 클릭, 절반만 출력하기 등) Title Scene에서 UI 개발을 마무리 지을 것이다.

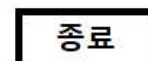
- Title Scene 개발

6일에 설계한대로 일단 2D 이미지들로 구성하고 나중에 시간이 되면 배경에 ToyGround 캐릭터를 놓으려고 한다.

배경, 로고, 플레이 버튼, 종료 버튼을 배치할 수 있도록 설계했다.



배 경



[Title Scene 구성]

07.08 UserInterface

- UserInterface 수정

UI를 관리하는 클래스

UI를 Button(클릭가능), Sprite Animation(움직이는 이미지), Image로 구분하고 관리하는 User Interface 클래스를 수정하였다.

	<p>Button은 클릭 전(Released), 눌림(Pressed)를 표현할 수 있도록 함 Sprite Animation은 한번 Animation한 후 처음으로 돌아가 반복하는 형태와 일정 프레임으로 돌아갈 수 있도록 하였다.</p> <p>07.10 Title Scene - 테스트 이미지 생성 배경, 로고, 플레이 버튼(Released, Pressed), 종료 버튼(Released, Pressed) 테스트 이미지를 생성했다.</p> <p>- UI.hlsl, Pipeline 수정 미리 만들어둔 Geometry Mesh에서 그리드에 텍스처를 적용해 UI로 사용할 수 있도록 전에 만들어 놓은 코드를 수정했다.</p>
다음 주 할 일	<p>[0] 공동 07.13 주간 회의 (29주차) 안건 : 일일계획 공유 Scene 관련 패킷, 파이프라인 정리</p> <p>[1] 김영준 (서버) 주간목표 - 게임 종료 ~ 시작(재시작) 구현</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트) 주간 목표 - UI 관련 최종 마무리 - Scene 파이프라인 정리</p>
문제점	<p>[1] 김영준 (서버) - 날씨가 더워지면서 수면 패턴에도 문제가 생기고 작업에 집중하지 못 했습니다. 다음 주에는 더 집중하겠습니다.</p> <p>[2] 김동석 (클라이언트) - 월간 계획에 맞춰 진행하도록 노력하고 있다. 확실히 시간을 정해놓 고 작업하니 능률이 올랐다.</p>

[추가]