2023년 5월 20일 21시

주간 회의

정극훈 이도영 김혁동

주간 회의

{

도둑들 맵 요소 추가 회의

* 이도영의 제안으로 데바데의 창틀과 같은 장애물을 추가하는 것이 어떤지 회의함
* 새로운 요소의 에셋은 이도영이 따로 구한다고 말함
* 새로운 요소를 추가하기 위해선 맵을 처음부터 새로 만들어야 한다고 김혁동이 의견을 제시함

클라이언트 회의

* 충돌처리 문제를 쉽게 확인하기 위한 OBB를 추가하기로 결정

게임로직 구상

현재

o를 눌러 사인 인 -> 바로 signinok를 받고 게임을 시작함

바꿔야 할거

o를 눌러 사인 인 -> 로비로 이동. (Robby에 플레이어 추가)

로비에서 선택 -> 룸으로 이동.

룸 선택

룸에서 해야할 것

룸에서 나가기 -> 플레이어의 스테이트를 로그인으로 변경하고 룸에서 보유한 오브젝트에서 플레이어를 제거하기

룸에 들어가기 -> 플레이어의 스테이트를 인룸으로 변경하고 룸에서 보유한 오브젝트에 플레이어를 추가하기

룸에서 레디 -> 룸에서 레디한 플레이어를 설정하기

룸에서 레디 해제 -> 룸에서 레디한 플레이어를 설정해제 하기

룸에서 선택 -> 게임으로 이동.

서버 코드 회의

김혁동 의견

* 현재 Player 객체는 MoveObjManager라는 움직이는 객체 클래스에 상속을 받아서 생성됨
* 하지만 항상 Player가 움직이는 것은 아님 (ex 로비 씬)
* 그러니 MoveObj가 아닌 Obj에서 상속을 받는 게 맞다고 생각
* 왜냐하면 Player가 필요한 데이터와 MoveObj에 필요한 데이터가 너무 다름

}

링크 (맑은 고딕, 10pt)

{

}