|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **3월 3주** | **2023. 3. 12 ~ 2023. 3. 18** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | **이도영:** Move클래스 오류 수정  **김혁동:** 임시 scene 구성  **정극훈:** 프레임을 제한해서 일정한 프레임을 유지하게 하는 코드 작성 | | |
| **3/12**  **일** | **김혁동:** 유니티에서 제공하는 FBX Exporter로 FBX를 추출하여 적용하려 했으나, 객체의 부모 관계가 해제되고 자기 자신의 스케일을 가지게 됨. 이 부분은 FBX로부터 데이터를 추출하는 단계에서, 오브젝트 각각의 스케일 데이터는 보내지지 않은 채로 메쉬 데이터만 가져오게 되는 것이 원인으로 보임. 그러므로 한번 Scale 데이터를 포함한 데이터로 변경을 한 뒤에 FBX를 불러오도록 해 주어야 할 것 같음.  **이도영:** 테스트 클라이언트를 통한 클라이언트 작성  Move.cpp 파일 추가  Move.cpp 에 관련된 코드 및 사용할 헤더파일 등 추가 | | |
| **3/13**  **월** | **정극훈:** camera class에 카메라를 회전하는 함수를 추가해서 마우스 커서의 위치에 따라 메인카메라가 회전할 수 있도록 함  프레임제한을 구현하기 위한 자료조사  **이도영:** 패킷 관련 패킷 매니저 코드 추가 | | |
| **3/14**  **화** | **이도영:** send매니저 관련 send 코드 추가 | | |
| **3/15**  **수** | **정극훈:** 여러 프레임을 제한하는 방식들을 비교해서 swapchain class에 present함수를 이용해 프레임을 제한하는 방식 선택 | | |
| **3/16**  **목** | **정극훈, 김혁동:** 기존의 코드와 FBX branch를 병합하고 Conflict된 부분 해결  병합 후에 scene전환 시 드래곤 모델이 사라지는 문제 발생  **이도영:** 클라이언트 패킷 매니저와 send 매니저가 Move class에 연동이 되는지 확인 및 수정 | | |
| **3/17**  **금** | **정극훈:** 전날의 모델이 사라지는 문제가 scene이 전환되는 순간에 카메라가 바라보는 부분이 마우스좌표에 따라 바뀌어서 발생하는 문제라는 것을 확인  FBX로 불러온 모델이 다른 스크립트의 내용에서도 정상적으로 작동되는 것을 확인  **이도영:** 클라이언트에서 쓰레드를 분리하여 코드를 작성해 보았으나 큰 차이를 느끼지 못해 현상유지 하기로 함 | | |
| **3/18**  **토** | **이도영:** 일요일 팀 미팅을 위한 점검 및 전체적인 정리  클라이언트 서버코드에 쓸 중심 헤더파일 추가  **도둑들 정기회의 (19시30분):**  **일요일 팀 미팅시간 정하기**   * **14시 김혁동의 집에서 미팅을 하기로 결정**   **빠른 시일내에 테스트 맵과 이전에 구입한 도둑들 캐릭터 모델을 게임에 적용하기로 결정**  **김혁동이 마우스를 화면에 가두는 함수들에 대해 알려줌** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | Scene 전환 시 드래곤 모델이 사라지는 문제 발생   * 확인해보니 카메라가 이상한 곳을 바라보는 문제로 확인 * Scene전환이 끝나고 카메라 좌표를 수정해서 문제를 해결할 예정 | | |
| **다음 주 계획** | 김혁동: 개발동안 사용할 임시 맵 제작  이도영: 서버 통신을 통한 move 구현 및 데이터 확인  정극훈: 마우스가 게임 화면 밖으로 나가지 않게끔 코드 수정, 서버에 데이터를 전달하는 클라이언트 코드 추가 | | |
| **비고** | Github 도둑들 주소: <https://github.com/rmrgns/Thieves.git>  Github 졸업작품 회의록 주소: https://github.com/rmrgns/gameproject\_proceedings.git | | |