|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **3월 4주** | **2023. 3. 19 ~ 2023. 3. 25** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | **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 | | |
| **3/19**  **일** | **이도영:** 패킷 샌드매니저 패킷 매니저 네트워크 오브젝트 매니저 코드 추가 | | |
| **3/20**  **월** | **정극훈:** 카메라 회전을 담당하는 camer class의 함수 수정  **이도영:** 클래스를 합치는 과정에서 define.h포함시 재정의 오류 발생 오류 수정 - #include 순서를 변경해야 했음. define.h에 #include<WS2tcpip.h> 재정의 오류 발생 헤더파일을 선언할 때 순서만 바꾸면 되는 오류 헤더파일 선언 순서를 아래와 같이 해준다.  (1) #include <WinSock2.h>  (2) #include <windows.h> | | |
| **3/21**  **화** | **이도영:** 위 코드오류 수정을 화요일까지 함.  **정극훈:** 기존의 카메라 문제를 수정하면서 360도 회전을 할 수 있도록 함.  **김혁동:** FBX 임시 맵 제작 완료 | | |
| **3/22**  **수** | **이도영:** ingame 서버를 관리할 thieves 서버 파일 추가 packet, massage, send 코드 추가 | | |
| **3/23**  **목** | **김혁동:** 에셋을 바탕으로 애니메이션 적용은 어렵다고 판단하여 FBX 애니메이션 제작  **이도영:** define.h 파일을 포함 시키면 프로그램이 종료되는 오류 발생  오류 내용 : 예외가 throw됨: 읽기 액세스 위반입니다. 부모파일이 nullptr입니다.  오류 해결 내용: define.h에 포함된 protocol.h #pragma pack(push, 1)를 사용하면 메모리 정렬 변경 과정에서 다른 코드와 충돌을 일으켰을 가능성이 있어 이를 삭제 시 오류가 해결되었다. | | |
| **3/24**  **금** | **정극훈:** 클라이언트에 넣을 물리 연산 코드 분석  **김혁동:** 도둑들 캐릭터 FBX 애니메이션 제작  **이도영:** event 추가 | | |
| **3/25**  **토** | **도둑들 정기회의 (20시):**  **이번 달 내에 유니티에서 구입한 에셋의 애니메이션 제작을 결정**  **Notion프로 사용가능에 따라 Notion프로 사용**  **클라이언트 회의**  **교수님 면담일정 회의**   * **애니메이션이 있는 도둑 캐릭터가 맵 상에서 움직임이 구현될 때 면담을 신청하기로 결정함** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | . | | |
| **다음 주 계획** | **김혁동:** 캐릭터 FBX애니메이션 제작  **이도영:** 파일 정리 및 test packet을 이용해 packet 전송 하기  **정극훈:** 간단한 물리 연산 코드 제작, collider component 제작 | | |
| **비고** | Github 도둑들 주소: <https://github.com/rmrgns/Thieves.git>  Github 졸업작품 회의록 주소: https://github.com/rmrgns/gameproject\_proceedings.git | | |