|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **3월 5주** | **2023. 3. 26 ~ 2023. 4. 1** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | **김혁동:** 캐릭터 FBX애니메이션 제작  **이도영:** 파일 정리 및 test packet을 이용해 packet 전송 하기  **정극훈:** 간단한 물리 연산 코드 제작, collider component 제작 | | |
| **3/26**  **일** | **이도영:** 클라이언트에 test packet 및 코드 작성 | | |
| **3/27**  **월** | **정극훈:** 이전의 게임소프트웨어공학에서 배웠던 물리연산코드를 참고해서 Physics class 작성  TestCameraScript에서 입력을 받고 카메라를 움직일 때 Physics class에서 오류가 발생함  **이도영:** packet test 를 위한 코드 작성 및 오류 수정 오류 내용 fbx 파일 관련 오류 | | |
| **3/28**  **화** | **이도영:** branch가 꼬여서 client 및 server 파일 재정리 및 오류 수정 오류 내용 engine 프로젝트가 언로드 됨. git 파일을 되돌린 뒤 작성해 놓았던 코드 재작성. | | |
| **3/29**  **수** | **정극훈:** 월요일에 작성한 Physics코드의 오류를 고치기 위해 노력했으나 실패함  **이도영:** 클라이언트 input 작업 극훈 혁동의 도움을 받아 client 내에 코드 작성 "L"을 누를 시 test packet이 전송 되고 숫자가 증가하여 client에 되돌아옴  **김혁동:** 블렌더로 애니메이션 제작 | | |
| **3/30**  **목** | **정극훈:** Component로 추가한 Physics class에 접근할 때마다 계속해서 오류가 발생  그래서 일단은 Physics class를 Component에 추가해 물리 연산을 구현하기보다 일반 class로 추가해서 적용하기로 결정  TestCameraScript에 간단한 가속도 공식을 추가해서 이동할 때 가속도가 적용되는지 확인  **이도영:** packet test packet 전송 코드를 수정 후 재 test, 숫자가 증가되지 않는 오류 발생   1. client send 실패 2. server recv 실패 3. server 내의 임시저장 객체에서 값이 증가하지 않고 다시 돌아오는 경우 4. client 전송한 임시저장 객체가 잘못된 값을 받는 경우 4개 모두 아니었음 다른 코드를 통해 확인해보면 잘 되나 client server 코드를 테스트시 오류발생   **김혁동:** 블렌더로 애니메이션 제작 | | |
| **3/31**  **금** | **정극훈:** Collider Component를 만들기 위해 관련자료를 찾아보면서 공부함.  공부하면서 느꼈던 점: 충돌처리는 한 주 만에 절대 완성할 수 없다는 것을 깨닫고 장기적인 프로젝트로 개발을 관리하기로 함  **이도영:** input 관련 코드 수정 클라이언트의 send하는 코드가 잘못된 것이라 생각하여 client 내 server packet\_manager 코드 수정 및 object 관리하는 객체 수정 | | |
| **4/1**  **토** | **도둑들 정기회의 (20시30분):**   1. **이도영의 클라이언트 관련 질문에 대한 답변** 2. **개발하면서 생겼던 문제에 대한 공유** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | **정극훈:** Component에 추가한 Physics class를 다른 class에서 접근할 수 없는 문제가 발생  Component 구조를 복습하면서 오류가 무엇인지 알아낼 것  충돌처리의 경우 장기적인 프로젝트로 관리할 예정 | | |
| **다음 주 계획** | **김혁동:** 캐릭터 FBX애니메이션 제작  **이도영:** packet test 완료 move 관련 클라이언트 코드 서버로 옮겨서 테스트  **정극훈:** Physics class 오류 수정, collider component 제작 | | |
| **비고** | Github 도둑들 주소: <https://github.com/rmrgns/Thieves.git>  Github 졸업작품 회의록 주소: <https://github.com/rmrgns/gameproject_proceedings.git>  ※ 김혁동은 컴퓨터교체로 인해 금주 작업에 지장이 있었음 | | |