|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **4월 1주** | **2023. 4. 2 ~ 2023. 4. 8** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | **김혁동:** 캐릭터 FBX애니메이션 제작  **이도영:** packet test 완료 move 관련 클라이언트 코드 서버로 옮겨서 테스트  **정극훈:** Physics class 오류 수정, collider component 제작 | | |
| **4/2**  **일** | **이도영:** packet, send, message를 관리하는 manager, 정보를 저장하는 info, event를 관리하는 event 코드로 나눔. | | |
| **4/3**  **월** | **이도영:** input 관련 코드 추가, L을 누를 시 숫자를 전송하고 1을 더해서 돌아오는 코드 작성 시작  **정극훈:** Physics class 오류 원인 확인 -> 컴포넌트에 Physics를 추가하지 않았음에도 카메라를 움직일 때 Physics class에 접근해서 오류가 발생  가속도의 적용을 컴포넌트에 Physics가 추가되었을 때만 적용하도록 코드를 변경 | | |
| **4/4**  **화** | **이도영:** 클라이언트 -> 서버 패킷 보내기 성공 DB 확인을 위한 UI 제작을 부탁  **정극훈:** 서버가 부탁한 아이디 입력을 위한 코드 추가 -> 프롬프트에서 입력을 확인하고 특정 ID를 입력하면 scene이 변경되는 코드 구현 | | |
| **4/5**  **수** | **이도영:** DB 코드 작성 마무리 UI 나오면 확인 예정  **정극훈:** 로그인화면에서 입력한 ID를 확인하기 위해 화면에 텍스트를 보이게 하는 코드 구현을 위한 자료조사 및 코드 추가 | | |
| **4/6**  **목** | **이도영:** room(로비) 관련 코드 작성 Room의 id 값을 받고 각 id 값에 따라 player\_id 값을 저장하여 하나로 room로 만드는 코드  **김혁동:** 기존의 임시 맵이 하나의 메쉬를 바탕으로 구성되어 있어 하나의 메쉬의 스케일을 변경하는 경우 제대로 표시가 되지 않는 것을 확인함.  블렌더로 가져와 해당 맵 데이터의 메쉬를 분리하고 하나로 합쳐 하나의 오브젝트로 만들어 다시 적용. 문제 해결함.  **정극훈:** 화면에 텍스트를 보이게 하는 코드의 오류 수정 | | |
| **4/7**  **금** | **이도영:** room(로비) 코드 작성  **김혁동:** 캐릭터 애니메이션이 한번에 많은 양이 들어가 있어 문제가 있었음. 일단은 두개의 애니메이션만 FBX안에 넣을 예정이었으나, 8개 이상의 애니메이션 데이터가 들어가 있는 것을 확인함. 캐릭터 애니메이션을 처음부터 만들어 해결함.  **정극훈:** Physics class에 가속도를 적용하는 코드 추가 | | |
| **4/8**  **토** | **김혁동:** 캐릭터 및 맵을 게임 화면에 띄우는 데 성공함. 그러나 임시 맵에 빛이 제대로 생성되지 않고, 캐릭터에 붙어있는 텍스쳐가 제대로 붙어있지 않는 문제가 있음.  맵의 경우 텍스쳐가 단색 텍스쳐이므로 문제가 생기는 것으로 보이고, 캐릭터의 경우 캐릭터의 uv데이터가 망가져 있거나, tga 파일로 읽어서 문제가 생기는 것으로 보임.  다음 주는 이 부분을 중점적으로 고쳐볼 예정.      **정극훈:** 화면에 텍스트를 보이게 하는 코드의 오류를 수정 중에 있으나 계속해서 문제가 발생 중  **도둑들 정기회의 (19시):**   1. **클라이언트 애니메이션, 입시 맵 적용 확인** 2. **서버 개발현황 공유** 3. **클라이언트 캐릭터의 이동에 따른 애니메이션을 적용하기 위해 만나서 개발을 하기로 함** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | **김혁동:** 맵에 텍스쳐가 제대로 붙지 않는 문제 발생  캐릭터의 uv데이터가 망가지는 오류 발생  **정극훈:** 화면에 텍스트를 보이게 하는 코드의 오류가 계속해서 발생 중  **클라이언트 문제:** 프레임이 낮을 때 인풋렉이 발생하는 문제 발생   * 다음주에 원인이 무엇인지 확인할 예정 | | |
| **다음 주 계획** | **김혁동: 캐릭터의 uv데이터가 망가지는 오류 수정, 맵에 텍스쳐가 제대로 붙지 않는 문제 수정**  **이도영: packet, send, message 구조 변경**  **room 코드 room의 id 값을 받아 객체에 저장 시켜 각 방에 인원이 채워지게 만드는 코드**  **정극훈: 텍스트를 보이게 하는 코드의 오류 수정, collider component 제작, Physics class 완성** | | |
| **비고** | Github 도둑들 주소: <https://github.com/rmrgns/Thieves.git>  Github 졸업작품 회의록 주소: <https://github.com/rmrgns/gameproject_proceedings.git> | | |