|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **4월 2주** | **2023. 4. 9 ~ 2023. 4. 15** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | **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** | | |
| **4/9**  **일** | **이도영:** Packet.helper, send.helper 코드 수정  **김혁동:** 맵에 임시로 텍스쳐를 붙여봄. 어둡게 보이나, direction light 하나만 있어 어두워 보이는 것으로 조명을 여러개 추가하면 밝아질 것으로 보임. | | |
| **4/10**  **월** | **이도영:** 클라이언트에서 쓰이는 서버 framework 수정  Thieves::send, Thieves::packet, Thieves::message 코드로 상속되도록 수정 | | |
| **4/11**  **화** | **이도영:** 상속된 코드 안 manager 추가 event 관련 코드 수정  클라이언트에서 서버로 packet을 보내는 구조를 수정  **정극훈:** 텍스트 출력 코드 오류 수정 | | |
| **4/12**  **수** | **정극훈:** 텍스트 출력 코드 오류 수정 | | |
| **4/13**  **목** | **이도영:** 클라이언트에서 서버로 packet을 보내는 구조 완성  ProcessSend() 함수에서 Network::SendMovePacket() 멤버함수로 보냄.  send\_manager -> SendMovePacket() 멤버함수로 보내서 ThievesSendManager::SendMovePacket에서 client -> server로 가는 packet을 만듦  SendPacket을 보내면 SendPacket에서 WSASend실행 -> 서버로 전달  **김혁동:** UV의 위치가 깨지는 현상을 해결하기 위해 모델 자체를 만져 보았으나, 해결하지 못함. 이 부분을 하며 애니메이션 파일도 사라져 새로 만들어야 할 것으로 보임. 다행히 깃에 Idle과 이동을 위한 애니메이션이 적용된 FBX파일이 남아있어 이 파일을 바탕으로 캐릭터의 움직임 애니메이션을 실행하도록 함  **정극훈:** 프레임제한 코드 수정  마우스 상하각도 제한 기능 구현 | | |
| **4/14**  **금** | **정극훈:** physics class의 가속도를 testcamerascript class로 옮기도 기능 구현 | | |
| **4/15**  **토** | **정극훈:** 텍스트 출력 기능 구현    **도둑들 정기회의 (20시):**   1. **중간발표 일정 확인** 2. **중간발표자료 준비 -> 대략적으로 만들어서 교수님 면담 때 확인 받기** 3. **클라이언트-서버 동기화를 위한 만남 일정 정하기**  * **일요일 16시 정극훈 집에서 만남** * **월요일 10시30분에 e동 2층에서 만남**  1. **서버 작동방식 확인 및 토의** 2. **이도영 알바시간 확인**  * **주간회의를 22시가 초과되면 못한 부분은 일요일에 이어서 하는 것으로 결정** * **변동된 시간은 바로바로 확인하기**  1. **교수님 면담시간 정하기**  * **4월 20일 9교시** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | **김혁동:** uv가 깨져서 출력되는 문제   * 다음주에 도움을 받아서 해결방안 모색   **클라이언트 문제:** 프레임이 낮을 때 인풋렉이 발생하는 문제 발생 | | |
| **다음 주 계획** | **김혁동: Collider 데이터 unity로부터 export**  **이도영: 팀원과 대면 후 move 관련 코드 완성**  **정극훈: Input렉 문제 해결**  **클라이언트-서버 연결 및 동기화** | | |
| **비고** | Github 도둑들 주소: <https://github.com/rmrgns/Thieves.git>  Github 졸업작품 회의록 주소: <https://github.com/rmrgns/gameproject_proceedings.git> | | |