|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **6월 3주** | **2023. 6. 11 ~ 2023. 6. 17** | **작성자** | **김혁동** |
| **이번 주**  **목표** | **정극훈: 그림자 문제 수정, 클라이언트 문제 수정**  **이도영: Astr NPC 관련 코드 작성**  **김혁동: 게임 로직 디버깅 및 실제 게임 내 로직 구현. UI 제작** | | |
| **6/11**  **일** |  | | |
| **6/12**  **월** |  | | |
| **6/13**  **화** |  | | |
| **6/14**  **수** | **이도영:**  Recast Nevmesh  시작 위치와 목적지 사이의 경로를 찾기 위한 네비게이션 메시  Staruct Vertex, edge, Node -> 나누어진 폴리곤 메시 저장하는 곳.  Class PolygonMesh  생성된 메시를 시작 점과 목표점을 설정하여 Astar 알고리즘을 이용 경로를 찾게끔 함.  해야 할 일   * 맵에서 정점 데이터 추출 .obj 파일 생성 * Recast에서 렌더링 (Build) * 네비 메쉬 생성 * 생성된 네비메쉬 정점 데이터 추출(.bin)   <https://github.com/recastnavigation/recastnavigation>  이 깃을 통해 사용하려 했지만, 왜 인지 잘 되지 않아 이를 위한 방안을 고민해야함. | | |
| **6/15**  **목** |  | | |
| **6/16**  **금** |  | | |
| **6/17**  **토** | **정극훈:**  그림자 문제 수정 완료했다.  만화 영화, 스크린샷, 애니메이션, 선글라스이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  Shadow.fx에서 애니메이션 결과를 출력하는 Skinning코드를 추가하고 Skinning에 필요한 변수들도 추가했다.  그리고 PS에서 출력할 때 기존에는 clipPos만을 출력했었는데 Skinning 코드의 결과로 position과 normal값을 출력하기 위해 PS\_OUT이라는 구조체를 새로 생성했다.  그래서 PS\_OUT에서 position과 normal을 계산해서 출력하도록 코드를 수정했다. 쉐이더에서 바뀐 output에 맞춰 렌더타겟과 쉐이더 클래스의 코드를 수정했다.  수정 결과 그림자에 애니메이션이 적용된 것을 확인했다.  **도둑들 정기회의**   * **캐릭터가 일정 위치 이상 밖으로 나가면 그림자가 출력되지 않는 문제가 있어 해당 부분에 대해 토론하였음.** * **미뤄진 일정에 대해 계획을 새로 새웠음. 완성 목표를 7월 15일 까지로 미루기로 함.** * **서버에서 충돌처리가 제대로 되어 있지 않은 부분에 대해 다시 한번 환기함.** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | **학기말 시험 및 프로젝트 발표 등으로 인해 졸업 작품에 시간을 쓰지 못함. 다음주부터는 모두 종강하므로 모든 시간을 졸업작품에 쓸 수 있을 것으로 보임.** | | |
| **다음 주 계획** | **정극훈: PointLight에서 그림자가 생성되도록 코드 수정**  **이도영: 충돌처리 버그 수정 및 Astr NPC 관련 코드 작성**  **김혁동: 게임 로직 디버깅 및 실제 게임 내 로직 구현. UI 제작** | | |
| **비고** | Github 도둑들 주소: <https://github.com/rmrgns/Thieves.git>  Github 졸업작품 회의록 주소: <https://github.com/rmrgns/gameproject_proceedings.git> | | |