|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **7월 2주** | **2023. 7. 9 ~ 2023. 7. 15** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | **이도영: 다음주 계획 2차원 A\* 및 맵 데이터 확인 후 수정**  **정극훈: 게임 UI 배치, 파티클 효과 제작**  **김혁동: 인 게임 로직, 맵 모델 데이터 나누기, 캐릭터 애니메이션 확인** | | |
| **7/9**  **일** | **이도영:** 맵 쓸데없는 부분 삭제   * ITEM\_AREA, SPAWN\_AREA, ESCAPE\_AREA, SPECIAL\_ESCAPE\_AREA 좌표추가 * Git의 recast코드 찾아서 내 코드와 확인 및 비교 * 좌표값을 추가하는 코드 추가   **김혁동:** 인게임 로직의 작성을 시작하였음.  인게임 로직 부분은 비교적 간단한 편으로, 해야 하는 처리를 모두 나열해 본다면  1. **플레이어가 공격하는 패킷**. 이 패킷을 통해 공격 범위 주위에 플레이어가 있는지 확인하고, 플레이어가 있는 경우에는 플레이어가 공격받았다는 패킷을 다시 전달해 주어 처리해 주어야 함.  2. **플레이어가 공격에 맞는 패킷**. 이 패킷은 아이템인 총이나 덫에 맞은 처리도 해야 할 것으로 보임. 모든 아이템은 공격에 성공했을 시에 스턴이 3초라고 정해져 있으므로 모두 공통적으로 3초로 설정하면 되므로 패킷 자체에 추가할 변수는 없어도 될 것으로 보임. 단, 이 패킷을 전달에 줄 때에 타이머 이벤트를 설정하여 3초 뒤에 다시 스턴이 풀리는 처리를 해줘야 함.  또한, 공격에 맞으면 다이아를 떨어트리는 처리가 있어야 하는데, 이 다이아를 떨어트리는 부분을 어떻게 할 지 정확히 이야기를 들은 것이 없으므로 기획인 도영이에게 물어보아야 함  3. **플레이어가 처음으로 다이아를 획득하는 패킷**. 이 패킷은 처음 다이아를 획득했을 때에 처리를 담당하는 부분임. 다이아를 획득하면, 맵이 밝아지고, 경찰들이 스폰되어 플레이어를 따라다녀야 함.  4**. 플레이어가 떨어진 다이아를 획득하는 패킷**. 처음 다이아를 획득한 것과 다르게 페이즈의 변경이 없어야 하고, 쓸데없는 처리 없이 아이템을 획득하는 것과 같은 방식으로 처리하여야 함. 분리하지 않고 다이아 획득 하나로 만들어 구별하는 방법을 선택하는 것도 방법임.  5. **아이템의 획득 및 사용 패킷**. 말 그대로 아이템을 획득하고 사용하는 패킷임. 아이템 별로 다른 처리를 해야 하므로 패킷을 받아서 처리를 할 때에 아이템에 따라 다른 처리를 하는 부분이 필요할 것으로 보임.  6. **게임 승리 및 패배 처리 패킷**. 승리 조건을 달성한 플레이어가 생긴 순간 해당 부분을 처리를 해주어야 함.  7. **시간 관련 패킷 및 처리**. 일정 시간이 지나고 나면 탈출 위치를 선정하는 부분이나, 스턴 시간을 계산하는 부분 등 시간에 관련된 부분이 상당히 많으므로 이 부분은 반드시 필요할 것으로 보임.  대략적으로 이 정도의 패킷이 필요할 것으로 보임. | | |
| **7/10**  **월** | **이도영:** recastNavigation 설치 <https://meistertj.tistory.com/28>   * premake5를 통해 솔루션 파일 생성 세팅 및 recastDemo파일 실행할 수 있게끔 제작 * 스크린샷, 컴퓨터, 멀티미디어 소프트웨어, 텍스트이(가) 표시된 사진    자동 생성된 설명 | | |
| **7/11**  **화** | **정극훈:** UI작업을 시작했다. 처음에 리소스에 UI텍스쳐를 추가하고 씬에 UI 오브젝트를 추가했는데 화면이 검은색만 나오는 문제가 발생했다.  첫번째로 LobbyScene class에서 렌더링을 잘못하나 싶었으나 해당 클래스가 Scene의 자식클래스였다. 이러면 LobbyScene의 문제는 아닐 것이므로 코드를 누락한 것이 있나 씬매니저에 추가한 코드를 확인했다. 코드를 확인해보니 오브젝트는 제대로 추가를 했지만 정작 빛을 추가를 안 해서 카메라가 오브젝트를 보지 못해 검은색으로 화면이 출력되고 있던 것 이였다. 기존의 로그인씬에서 사용하던 빛 생성 코드를 가져다 쓰니 UI오브젝트가 정상적으로 화면에 출력되는 것을 확인했다. | | |
| **7/12**  **수** | **이도영:** Detour   * 텍스트, 스크린샷, 그래픽 소프트웨어, 지도이(가) 표시된 사진    자동 생성된 설명 * Detour를 통한 길찾기가 가능하다. 그림과 같이 매쉬를 판단하여 길을 찾을 알고리즘 * 이를 코드에 넣어 연동 하려함. | | |
| **7/13**  **목** | **정극훈:** 추가된 UI오브젝트 중에 마우스로 클릭해서 상호작용하는 오브젝트의 기능을 추가했다.  아직 UI텍스쳐가 추가되지 않은 것이 몇 개 있지만 로그인, 이전 화면으로 돌아가기, 새로운 방 만들기, 방 나가기, Ready, GameStart 오브젝트의 기능을 추가했다. 이 오브젝트들로 대부분의 로비 기능을 사용할 수 있다.  **이도영:** Raycasting을 작성   * 총을 발사하면 raycasting을 통해 충돌 지점을 계산하려 함 * <https://github.com/365kim/raycasting_tutorial> * 플레이어의 위치에서부터 시작하는 광선을 발사하여 플레이어가 바라보는 방향을 따라 x z좌표에 의존하여 벽에 부딪힐 때까지 직진하다가 적중하면 적중지점으로부터 플레이어의 거리를 재는 것 * 우리 코드에선 레이캐스팅을 통한 거리를 잴 필요는 없어 시작점과 충돌 시 끝 지점만 받아와 총이 충돌한지만 받으면 된다. | | |
| **7/14**  **금** | **정극훈:** 기존에 추가된 오브젝트 위에 텍스트로 방의 상태와 플레이어의 여부를 확인할 수 있게끔 코드를 구현했다. 로비에서는 방의 넘버와 인원수를 텍스트로 확인할 수 있게 했고 방 내부에서는 Master와 방에 들어온 인원의 이름, Ready 여부를 확인할 수 있다. 그리고 Master옆에 이상한 문자열이 나오는 문제를 수정했다.  스크린샷, 컴퓨터, 전자 기기, 직사각형이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  스크린샷, 텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  **이도영:** 총알 발사위치. 총알 방향벡터, 만 받아와 충돌검사 코드를 통해 충돌 한지만 받아오는 코드 작성   * 맵내에 충돌이 필요한 좌표들 다시 텍스트에 저장   **김혁동:** 프로토콜을 추가함.  텍스트, 폰트, 스크린샷, 타이포그래피이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  클라이언트에서 서버로 가는 패킷은 위와 같고,    서버에서 클라이언트로 가는 패킷은 위와 같음.  위의 패킷들 이외 페이즈 변경이나 공격, 승리 같은 패킷은 이미 작성되어 있으므로 해당 패킷에 대한 처리만 추가하는 것으로 괜찮을 것으로 보임.  텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  **<다이아 획득으로 인해 페이즈가 변경될 때 받은 패킷에 대한 처리>**  텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  **<플레이어가 공격했을 때의 처리>**  위와 같이 패킷의 처리에 대한 부분을 모두 처리함.  페이즈 변경, 플레이어의 공격 및 피격 등의 서버에서 패킷을 받아 처리하는 부분은 모두 완료되었음.  그러나 아직 타이머 이벤트에 대한 처리가 완벽하지 않고, 서버와 클라이언트의 동기화가 가장 많은 시간이 걸릴 것으로 보이므로 클라이언트에서 고쳐야 할 부분이 굉장히 많을 것으로 보임. | | |
| **7/15**  **토** | **도둑들 정기회의**  **일요일 오후 5시 기획회의**  **다음주 만남 일정 정하기**   * **18일 하이마트 아침 10시**   **맵의 아이템 오브젝트 회의**  **다음주까지 목표**   1. **게임이 실행되야 한다**    1. **아이템 모델, 기능, UI**    2. **그림자, 파티클**    3. **타이머 이벤트 추가**    4. **페이즈 변경 클라 처리**    5. **경찰 AI 추가**   **1.6 인게임 로직** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** |  | | |
| **다음 주 계획** | **이도영: 경찰NPC 제작완료, 맵 다시 구성하여 보내기**  **정극훈: 그림자 효과 다듬기, 파티클 효과 제작, UI 폰트 변경**  **김혁동: 인 게임 로직, 맵 모델 데이터 나누기, 캐릭터 애니메이션 확인** | | |
| **비고** | Github 도둑들 주소: <https://github.com/rmrgns/Thieves.git>  Github 졸업작품 회의록 주소: <https://github.com/rmrgns/gameproject_proceedings.git> | | |