

[Catch Bear (캐치 베어)]			
10 주	2022. 2. 27 ~ 2022. 3. 5	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[0] 공동 2. 24) 정기 회의 (10주차) – 코로나 밀접 접촉으로 인해 온라인으로 회의 진행</p> <p>- 10주차에 각자 한 일 공유 김우찬: 인게임 씬까지 패킷 구조 설명함 박소영: 플레이어 추가중. 지형 리소스 수정. 카메라 플레이어에 고정중 고은비: 키입력에 따라 플레이어 상태 구현. 일단 애니메이션만 렌더링됨. 다음주에 클라이언트 프로젝트에 플레이어를 추가하기 위해 클라이언트 프로젝트에 대해 공부함</p> <p>- 11주차에 할 일 공유 아래 다음주 할 일에 서술</p>		
	<p>[1] 김우찬 (서버) 주간목표 : - bin파일 추출 후 LabProject로 띄워보기 (50%) - 정상적으로 불러오기 성공했다면 CatchBear 클라이언트에 이식 (0%) - 내가 만든 서버 프레임워크와 CatchBear 합치기 (50%)</p> <p>혹시 유니티에서 fbx export할 때 값이 제대로 저장이 안되나 싶어서 블렌더, 3D max로 뽑아봤지만 결과는 같았다. 주위 사람들에게 물어본 결과 fbx파일을 유니티로 불러서 그걸 스크립트로 쓴다 → 내가 필요한 데이터를 bin형식으로 만든다 → 그걸 응용프로그램에서 읽어들이는 방식으로 수정하기로 결정. Binary형식으로 바꿔주는 스크립트를 이용하여 bin파일로 변환 성공. 하지만 LabProject로 불러오는 것에서 막힘. 우선 bin파일이 값이 제대로 뽑힌 파일인지 확인하는 작업이 우선인 것 같다 현재 내가 만든 서버 프레임워크와 CatchBear프레임워크 합치는 작업중. Protobuf 관련 배치 파일들을 실행하는데 문제가 생겨서 조금씩 고치는 중이다</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트) 1. 지형 텍스처 수정 게임 이미지와 맞는 지형 텍스처를 찾아보고 있는데, 너무 디테일한 텍스처들밖에 없어서 고민중이다. 회의 중 단색 텍스처에 빌보드를 추가하는 방법도 얘기해봤다.</p>		

	<p>2. 플레이어 추가</p> <p>카메라를 고정시키기 위한 플레이를 추가하고 있다. 플레이어 이동하는 부분까지 구현하면 은비가 그 플레이어를 우리 게임의 플레이어 모델로 교체할 예정이다. 현재 카메라에서 플레이어를 받아오는 부분에서 오류가 나 고치고 있는 중이다.</p> <p>3. 카메라 고정</p> <p>추가한 플레이어에 카메라를 고정하고 있다. 이 부분은 플레이어만 잘 받아오면 완성될 것 같다.</p> <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <p>주간목표 및 진척도</p> <ul style="list-style-type: none"> - 키 입력에 따른 플레이어 상태 구현 (IDLE, MOVE, JUMP, DASH, ATK1) (80%) - 애니메이션 블렌딩 (어디에 어떻게 적용할건지 생각&구현) (0%) - 클라이언트 프레임워크 공부 <p>키 입력에 따라 상태를 구현하던 중 현재 하고있는 프로젝트의 키 매니저와 클라이언트 프로젝트의 키 매니저와 많이 달라서 일단 현재 진행하고 있는 프로젝트에 키 입력에 따라 애니메이션들(ATK, DASH)이 한 번씩 재생되게 구현하였다. (다음주에 클라이언트 프로젝트에 구현할 예정)</p> <p>소영이가 진행하고 있는 프로젝트에 먼저 애니메이션되는 플레이어를 추가하는 것이 우선이라고 생각해서 소영이가 구현한 클라이언트 프레임워크에 대해 공부하면서 Direct12에 대해 복습하였다.</p>
다음주 할 일	<p>[0] 공동</p> <p>3. 10) 정기 회의(11주차)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 팀원 중 두 명 (김우찬, 박소영)이 코로나 양성 판단을 받아서 온라인으로 진행 <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서버 - 클라이언트 합치기 - bin파일 LabProject로 띄워보기 - 인게임 안에서 충돌 검사 <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어 추가 완료 - 카메라 수정 완료 - 아이템 작업 시작 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 클라이언트 프로젝트에 플레이어 모델 추가해서 렌더링 - 키입력에 따라 애니메이션 구현 마무리

문제점	<p>[0] 김우찬 (서버) LabProject에 대해 이해가 부족해서 막혔다. 천천히 분석해봐야 함 이번주는 몸 상태가 많이 안 좋아서 거의 작업하지 못했다. 건강관리에 신경쓰자</p> <p>[1] 박소영 (클라이언트) 기숙사 입주 후 코로나 양성 판정이 나서 현재는 본가에서 격리하며 쉬고 있는 중이다. 빨리 회복해서 작업에 전념해야겠다.</p> <p>[2] 고은비 (클라이언트) 지금까지 애니메이션을 구현한 프로젝트와 클라이언트 프로젝트가 많이 달라서 애니메이션 블렌딩과 클라이언트 프로젝트에 플레이어를 렌더링하는 것 중 어떤 것을 먼저 구현해야 할 지 고민했다. 클라이언트 프로젝트에 플레이어를 추가하면서 먼저 프레임워크에 대해 익숙해지기로 했다.</p>
-----	--