

| [ Catch Bear (캐치 베어) ] |   |     |     |
|------------------------|---|-----|-----|
| 18 주                   | 2022. 4. 24 ~ 2022. 4. 30   | 작성자 | 박소영 |
| 이번주<br>한 일             | <p><b>[0] 공동</b></p> <p><b>4. 25) 진행상황 점검 및 리모트 테스트</b></p> <p>· 버그 수정사항</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① tagMark 렌더링: 술래만 빨간색으로 렌더링 되도록 수정</li> <li>② 쿨타임은 버프 아이템에만 적용되도록</li> <li>③ SpeedUp 아이템 쿨타임 너무 느림</li> <li>④ 쉴드 사용중에 디버프 막았으면 아이템 해제되므로 쿨타임 UI 없앴</li> <li>⑤ 쿨타임 도중(아이템 사용중) 획득한 아이템은 다음 슬롯으로 가도록 변경</li> <li>⑥ 속도관련 아이템 2개 사용 후 원래 속도로 돌아오지 않음</li> <li>⑦ 사용한 아이템과 다른 아이템이 적용됨</li> <li>⑧ Blind 아이템 효과 끝난 후 조명값 원래대로 수정이 잘 안됨(어두움)</li> </ul> <p><b>4. 26) 낮 회의 &amp; 밤 리모트 테스트</b></p> <p>· 확인 사항</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 작은 돌과 플레이어 충돌체크 제거</li> <li>② 아이템 사용과 아이템 슬롯 제대로 동기화 되는지 확인</li> <li>③ 아이템 쿨타임 렌더링 제대로 되는지 확인</li> <li>④ tagMark 제대로 되는지 확인</li> <li>⑤ 플레이어&amp;플레이어 충돌 시 tagMark 잘 변경되는지 확인</li> <li>⑥ 점수 동기화 잘 되는지 확인</li> <li>⑦ 마지막 랭킹 구현했는지 확인</li> </ul> <p>· 버그 수정사항 (낮 회의때 발견한 버그 밤 리모트 테스트까지 수정하기)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 이동속도 감소 상태일 때 이동속도 증가 아이템 쓰지 못하도록 수정 → ○</li> <li>② 쉴드 아이템을 사용해도 디버프가 막아지지 않음 → ○</li> <li>③ 디버프 상태일 때 디버프 해제 아이템을 사용해도 해제되지 않음 → ○</li> <li>④ Blind 아이템이 가끔 해제되지 않음 → ○</li> <li>⑤ 플레이어가 걷는 도중 가끔 애니메이션이 IDLE 상태로 걸음 → ○</li> <li>⑥ 디버프 상태면 디버프 해제 아이템을 제외한 버프 아이템 사용 못하도록 → ○</li> <li>⑦ JUMP 후 IDLE 애니메이션만 나옴</li> <li>⑧ 스톤 걸린 후 애니메이션 이상할 때가 있음</li> <li>⑨ (버그X, 추가 구현사항) 아이템 관련 치트키 만들기 - 모든 아이템 reset키, 1번 슬롯에 원하는 아이템 생성, 현재 적용된 디버프 모두 해제</li> </ul> |     |     |

· 밤 리모트 테스트 후 발견한 버그

- ① 스텐일때 알약 사용이 안됨 → ○
- ② 스피드 다운 상태일 때 스피드업 상태로 잘 넘어가도록(아이템 사용시) → ○
- ③ 아이템 생성 위치 랜덤하게 섞기 → ○

#### 4. 27) 교수님 면담

· 면담 전 리모트 테스트

- ① 쉴드 상태인데 Stun 아이템이 적용됨
- ② 디버프 상태일 때 디버프 해제 아이템 쓰면 플레이어 축과 속도가 이상해짐

· 현재까지 진행상황 피드백

- ① tagMark가 빠뜨린 상태로 회전함
- ② WALK 애니메이션 발걸음이 이상함, WALK에서 DASH로 바뀌면 WALK 애니메이션 발 프레임이 빠르게 이동해서 빠르게 걷는다는 느낌이 들어야함
- ③ 게임 끝나고 다시 시작 만들면 좋음
- ④ 플레이어끼리 충돌체크

#### 4. 29) 정기 회의(18주차)

· 3인 리모트 테스트

- ① 쉴드 상태인데 Blind 아이템이 적용됨
- ② 플레이어 3인 모두 접속한 후 동시에 3분부터 타이머 시작하도록 수정
- ③ SpeedUp 쿨타임 UI가 아이템 적용 시간보다 김
- ④ 플레이어&플레이어 충돌처리(술래변경 터치X, 이동중일때)

· 회의 내용 - 중간발표 준비 계획

- ① 은비: 일요일까지 발표 대본 써서 보내기
- ② 월요일(5/2)부터 시연 어떻게 할지 상의, 테스트해보기
- ③ 월요일(5/2)에 발표ppt 싸인 받으리 교수님 방문하기
- ④ 수요일(5/4)에 E320에서 데모 시연 해보기

#### [1] 김우찬 (서버)

주간목표 :

- 자잘한 버그 찾아서 고치기 (100%)
- 중간발표 준비 (100%)

TagMark 문제 은비가 해결해준거 받아서 술래 넘겨주는 부분 완벽히 구현.

테스트 해본 결과 점수 올라가는 부분 동기화가 엉망이었다. 보물 아이템을 먹었을 때 특정 플레이어에게만 점수가 올라가는 버그 해결. 보물과 충돌했을 때 자신의 클라이언트 플레이어를 찾아서 점수를 넣어주는 코드를 넣어 수정하였다.

같은 방법으로 0 번 플레이어를 제외한 다른 플레이어들이 보물과 유니크 아이템과 충돌이 될 때도 있고 안될 때도 있던 문제까지 해결하였다.

서버와 클라이언트에서 콘솔 창에서 IP 주소를 입력받아서 접속하는 부분을 만들었다. 이제 IP 주소를 하드코딩하여서 빌드하지 않고 IP 주소만 입력하여 바로 접속할 수 있다.

스턴 아이템을 사용했을 때 USE\_STUN 패킷이 3 번이나 보내져서 실드 아이템을 썼는데도 스톤이 걸리는 문제가 있었다. 스톤 패킷을 받는 부분에서 타겟 플레이어가 실드 상태일 땐 바로 리턴하는 코드를 만들어서 해결하였다.

같은 방법으로 실드 상태일 때 블라인드 아이템이 걸리는 문제까지 해결하였다.

테스트 할 때 렉을 해결하기 위해서 세션 카운트 개수를 줄여봤는데 크게 유의미한 결과는 없었다. 세션 카운트나 쓰레드 개수를 조정하는 것 보다는 보내는 패킷의 크기와 개수를 최대한 줄여서 해결할 예정이다.

## **[2] 박소영 (클라이언트)**

### **4. 24 일) 중간발표 ppt 작업 시작**

중간발표 ppt 만드는 작업을 시작했다. 우리 게임은 풀숲, 자연이 컨셉이라 초록색으로 디자인을 잡았다. 팀원들이 본인이 맡은 부분을 잘 정리해 보내주어서 수월하게 마무리했다.

### **4. 25 월) 리모트 테스트 후 아이템 버그 수정**

회의 때 나온 아이템 관련 버그들을 수정했다. 이 날 나온 버그는 속도관련 아이템을 쓴 후 속도가 원래대로 돌아오지 않음, 사용한 아이템과 다른 아이템이 적용됨, Blind 아이템을 쓴 후 조명값 수정 이렇게 3가지였다.

속도관련 아이템 버그는 효과가 적용되는 조건문을 수정해주니 잘 돌아갔다.

사용한 아이템과 다른 아이템이 적용되는 문제는 아이템 로직을 바꾼걸 적용하니 잘 작동되는 것 같았다.

Blind 아이템 관련 버그는, 우리 게임의 조명값을 한번 수정했는데 Blind 아이템 부분은 그 값으로 설정해주지 않아서 그런 것이었다.

### **4. 26 화) 낮 리모트 테스트 후 버그 수정, 밤 테스트때 확인**

화요일에 발견된 버그는 디버프가 자신에게도 적용됨, 디버프 해제 아이템 안됨, 실드 아이템 안됨, Blind 상태에서 실드를 쓰면 Blind 디버프가 해제되지 않음 이렇게 4가지였다. 밤 회의때까지 버그를 수정해서 다시 테스트해보기로 했다.

|  |  |
|--|--|
|  | <p>디버프가 자신에게 적용되는 오류는 내가 테스트를 해보려고 쓴 코드를 주석 처리하지 않아서였다. 다시 주석처리 해봤다.</p> <p>디버프 해제 아이템과 쉴드 아이템은 되게 예전에 짠 코드였는데, 다시 보니 안되는게 당연한 코드였다.. 다른 방법으로 고치니 잘 작동했다.</p> <p>쉴드 문제를 해결하니 네번째 문제인 Blind 아이템 오류도 해결되었다.</p> <p>테스트를 하다 보니 치트키의 필요성을 느껴서 플레이어가 가진 아이템을 모두 없애는 치트키, 1번 아이템 창에 키입력에 따라 원하는 아이템을 만드는 치트키, 현재 플레이어에게 적용된 모든 디버프를 해제하는 치트키를 만들었다.</p> <p>밤 회의때 나온 버그는 스톤일 때 디버프 해제 아이템이 적용되지 않음, SpeedDown 상태일 때 SpeedUp 아이템을 사용하면 이상해짐 2가지였다.</p> <p>스톤일 때는 플레이어가 움직일 수 없는데, 그 조건문에 걸려 키입력 전에 return되어서 아이템을 쓸 수 없던 것이었다. 코드 위치를 옮겨서 수정해줬다.</p> <p>SpeedDown일 때 SpeedUp 아이템을 쓰면, SpeedDown 상태가 끝나지 않은 채로 SpeedUp 상태로 들어가서 플레이어 애니메이션이 이상하게 보인 것 같았다. SpeedDown의 End() 부분에서 원래 SpeedDown이 끝날 때 실행되는 코드를 넣어주니 잘 해결되었다.</p> <p><b>4. 27 수) 교수님 면담, 아이템 버그 수정</b></p> <p>교수님께 게임을 보여드리기 전, 팀원들과 테스트를 해봤다. 아이템 관련 버그가 두가지 나왔다. 하나는 쉴드 상태인데 스톤 아이템이 적용되는 것이었고 다른 것은 디버 상태일 때 디버프 해제 아이템을 쓰면 플레이어 속과 스피드가 이상해지는 문제였다.</p> <p>디버프 아이템 적용 함수 첫부분에 CheckShield()로 쉴드 상태이면 적용되지 않도록 막아주었는데, 계속 디버프가 적용되길래 콘솔창에 문구를 띄워서 확인해봤다. 그런데 문구에도 쉴드로 막았다고 출력되었다. 혹시 쉴드는 디버프 아이템을 1회 막으면 해제되는데, 서버에서 디버프 아이템 패킷을 또 보내줘서 디버프가 적용되는걸까 해서 서버에서 쉴드 상태인 플레이어에게는 스톤 패킷을 보내지 않는 방법으로 할 수 있냐고 물어봤더니 가능할 것 같다고 했다.</p> <p><b>4. 28 목)</b></p> <p>다음주에 교양 시험이 있어서 시험 준비를 하느라 목요일엔 졸작은 많이 못했다.</p> <p>수요일에 물어봤던 쉴드 문제가 해결되었다! 보니까 스톤 패킷을 세번 보내고 있어서 스톤 패킷을 받아서 처리하는 부분에 만약 플레이어가 쉴드 상태라면 스톤을 안걸고 넘어가는 코드를 추가해줬더니 쉴드 상태일때는 스톤이 걸리지 않았다고 한다. 쉴드 문제가 해결되었으니 이제 나는 디버프 해제 버그를 해결해야 한다.</p> |
|--|--|

#### 4. 29 금) 3인 리모트 테스트 후 발견된 버그 수정

회의 중 리모트 테스트때 쉴드 상태인데 Blind 아이템이 적용되는 문제가 발견되었는데, 저번 쉴드 문제처럼 서버에서 같은 방식으로 해결했다고 했다.

가족 모임으로 낮부터 저녁까지 큰집에 있느라 아직 디버프 해제 버그를 해결하지 못했다. 주말 안에 디버프 해제 아이템 버그를 해결하고, 다음주에 내가 다시하기 기능을 추가하기로 했다.

#### 4. 30 토)

디버프 해제 버그 원인 찾아서 고칠 예정

### [3] 고은비 (클라이언트)

주간목표 및 진척도

#### 1. 플레이어끼리 충돌했을 때 술래 넘겨주기(tagMark 수정) (100%)

다른 플레이어의 tagMark 렌더링할 때, 인스턴싱 문제로 제대로 렌더링되지 않았다. 그래서 플레이어들의 tagMark를 렌더링하는 부분을 변경하고, 모두 제대로 렌더링되는 것을 확인했다. 그리고 플레이어끼리 충돌했을 때, tagMark가 제대로 변경되는지도 확인하였다.

#### 2. 3분이 지난 후, 1, 2, 3등 결과 알리기, 종료 버튼 구현 (100%)



플레이 시간인 3분이 지난 후, 플레이어들의 최종 순위를 알려주는 UI창을 포토샵으로 간단히 만들고 순위에 맞게 플레이어 점수들을 렌더링했다. 중간발표때까진 텍스트로 렌더링하고 중간발표 이후에는 폰트를 추가해서 최종 순위 UI창을 변경할 예정이다.

수요일 면담 후, 종료버튼을 구현하기로 하였어서 최종 순위 UI창의 "게임 종료"를 클릭하면 프로그램이 종료되도록 구현하였다.

#### 3. 버그 확인 후, 수정 (100%)

- 제한시간이 렌더링되는 아이템을 사용중일 때, 원래 아이템을 사용하면 바로 슬롯 상태를 END로 초기화했었던 것을 제한시간 렌더링이 끝난 후 END로 변경되게

|            |  |
|------------|--|
|            | <p>함-&gt; 제한시간이 렌더링되고 있는 아이템을 사용하고 있는 중에 아이템을 획득하면 옆 슬롯으로 가게 함.</p>  |
| 다음주<br>할 일 | <p><b>[0] 공동</b></p> <p>5. 2) 데모 시연 준비, 발표자료 제출</p> <p>5. 4) E320 데모 시연 테스트</p> <p>5. 6) 정기 회의(19주차)</p> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 끊기는 문제와 가끔씩 플레이어 위치가 튕는 버그 최대한 줄이기</li> <li>② 테스트하면서 나오는 버그들 해결하기</li> <li>③ 중간발표 대비 예상 질문 만들어서 발표 준비하기</li> </ul> <p><b>[2] 박소영 (클라이언트)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 알약(디버프 해제) 오류 수정 완료</li> <li>② 다시하기 기능 만들기</li> <li>③ 리모트 테스트 자주 하면서 버그 찾고 수정</li> <li>④ 중간발표 준비, 예상 질문 답변 생각해보기</li> </ul> <p><b>[3] 고은비 (클라이언트)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 테스트 해보면서 버그 확인 및 수정</li> <li>② 중간발표 준비(중간발표 대본 작성, 데모 시연 어떻게 진행할지 의논)</li> </ul> |
| 문제점        | <p><b>[0] 김우찬 (서버)</b></p> <p>기능 구현은 잘 됐는데 렉을 줄여서 성능을 좋게 만드는 부분은 온전히 서버 프로그래머의 역량이라고 느끼는데 그 부분이 부족한 것 같다. 코드 설계할 때 체계적으로 생각하지 못한 부분이 후회스럽지만 현재 상황에서 최대한 성능을 좋게 할 방법을 고민해야 할 것 같다.</p> <p><b>[1] 박소영 (클라이언트)</b></p> <p>아이템 종류가 많아서 이런저런 경우의 수가 많다 보니, 회의 때 3인 리모트 테스트를 할 때마다 버그가 한두 개씩 나온다. 발견한 버그는 바로바로 고쳤지만 발표 당일날 새로운 버그가 나올까 걱정이다. 다음주에는 발표 전까지 팀원들과 최대한 테스트를 많이 해보면서 버그를 찾고 고쳐야겠다.</p> <p><b>[2] 고은비 (클라이언트)</b></p> <p>처음 테스트를 해보았을 때 버그가 많아서 다들 당황했다. 그래도 간단한 버그들이라서 금방 금방 해결할 수 있었다. 하지만 버그를 수정하고 다시 테스트를 해보면 또 새로운 버그가 발생한다. 중간 발표때까지 정상적으로 돌아갈 수 있도록 준비해야겠다. 데모 시연도 어떤 순서로 무엇부터 어떻게 설명할지 같이 의논해야겠다.</p>  |