

[Catch Bear (캐치 베어)]			
24 주	2022. 6. 5 ~ 2022. 6. 11	작성자	박소영
이번주 한 일	<p>[1] 김우찬 (서버)</p> <p>주간목표 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 장애물과 충돌 처리 방식 수정. - 로그인 씬 UI가 제작된 후에 로그인 씬 서버 구현 <p>일전에 장애물 충돌 시 MOVE 패킷 전송을 막는 방법에서 일정한 속도로 뒤로 밀리는 식으로 바뀌서 구현함. 생각보다 좀 어색하다. 원래 생각처럼 플레이어가 바라보는 벡터랑 장애물이랑 계산해서 처리해야 할 것 같다. 이 부분은 학기가 끝나고 방학 전까지 구현할 생각이다.</p> <p>로그인 씬 UI가 완성되었고, 씬 넘기는 부분까지 구현되어서 이 부분에 서버를 붙이는 작업을 하였다.</p> <p>기존 코드는 클라이언트에서 IP 주소를 받아서 Engine 의 Update 부분에서 로그인 씬이 돌아간다. 하지만 이렇게 하면 로그인씬에서 IP 주소를 받는 의미가 없기 때문에 Engine 에서 LoginSceneUpdate 를 따로 만들었다. 로그인 씬 업데이트 부분에서는 ClientService 가 설정되기 전에 돌아가게 하여서 이 때 받은 IP 주소로 서버에 접속할 수 있도록 수정하였다. IP 주소를 받은 사실이 확인되면 정상적으로 Engine 의 Update 가 돌아갈 수 있도록 하였다.</p> <p>마지막 플레이어가 로그인 하면 한번에 인게임 씬으로 이동하기는 하는데 그 전에 먼저 접속한 플레이어가 특정한 곳으로 이동하여 먼저 기다리고 있는 현상이 있다. 이부분에 대해서 로딩 씬을 따로 만들까 아니면 기존의 로그인 씬에서 기다리게 할까 다음주 팀원들과 상의해봐야겠다.</p> <p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <p>이번주는 기말고사 과목들을 공부하느라 졸작에 신경을 많이 못썼다. 아직 시험이 3개나 남아서 마지막 시험날인 다음주 금요일까지는 시험대비를 해야할 것 같다.</p> <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <p>1. 로그인신 UI 제작 (100%)</p>		

	<div data-bbox="448 230 1275 741" data-label="Image"> </div> <p>로그인신 UI를 제작하였다.</p> <p>2. 완성된 로그인신UI에 맞춰서 로그인신에서 스테이지신으로의 신전환 구현 마무리 (90%)</p> <p>로그인신에서 키보드 '4'를 누르면 에러나는 버그를 해결했다. 로그인신에 필요없는 플레이어를 추가해서 생긴 버그였다. (4번이 치트키이고 신에 아이템관련 객체들은 추가하지 않았어서 에러났다.) 그리고 현재 코드는 플레이어가 접속했을 때만 Update(), Render()가 실행된다. 이 부분은 다음주 회의 때 얘기해봐야할 것 같다. 일단 로그인신에는 바로 Update()와 Render()를 실행하도록 하였고, 스테이지신에서는 그대로 유지하였다.</p> <p>추가로 백스페이스 키를 누르면 맨 끝의 문자열을 삭제하게 하였다.</p> <p>3. 로그인신 배경음 추가 (100%)</p> <p>로그인신 구현이 어느정도 마무리되어서 사운드 작업을 시작하였다. 전에 WINAPI를 작업할 때 사용한 SoundManager(FMOD 사용)를 가져왔다. 근데 이전에 사용했던 fmod는 x86버전이어서 x64버전인 우리의 프로젝트와 맞지 않아 x64버전을 새로 다운받아서 사용하였고, 로그인신의 배경음이 잘 나오는 것을 확인하였다.</p> <p>지금은 로그인신의 배경음만 추가해서 사운드파일을 로드하는 부분이 비효율적이다.. 남은 주말동안 사운드 파일을 로드하는 방법을 다시 생각해봐야겠다.</p>
<p>다음주 할 일</p>	<p>[0] 공동</p> <p>6. 17) 정기 회의 (25주차)</p> <p>[1] 김우찬 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 로그인신 - 인게임신 신전환 마무리 ② 시험공부 및 텀프로젝트

	<p>[2] 박소영 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 기말고사 공부 ② 그림자 작업 <p>[3] 고은비 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 배경음 추가 (스테이지, 스테이지 종료 후 랭킹) ② 플레이어 효과음 추가 (걸을 때)
--	---