|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ Catch Bear (캐치 베어) ]** | | | |
| 19 주 | 2022. 5. 1 ~ 2022. 5. 7 | 작성자 | 박소영 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **5. 2) 진행상황 점검 및 리모트 테스트**   * 수정사항  1. 이동속도 감소 애니메이션 재생속도 조금 더 빠르게 수정 2. 종료 때 마우스 충돌 켜두기 3. 울타리&플레이어 충돌처리 4. 플레이어&나무/바위 충돌 이상함 5. 플레이어&플레이어 가끔씩 충돌 안됨 6. 점프/공격 애니메이션 재생 후 가끔 IDLE 애니메이션만 재생됨 7. 플레이어 바운딩박스 크기 키우기   **5. 4) E320 데모 시연 테스트**  E320에 있는 시연 컴퓨터에서 우리 게임 접속이 잘 안됐다.  금요일(5/5)일까지 수정해서 다시 테스트하기로 했다.  **5. 5) 데모 시연 연습**   * 데모 시연 순서  1. 은비: 발표 / 우찬: 술래 역할 / 소영: 디버프 아이템 사용 2. 술래 구분, 점수 획득 설명 3. 은비: 맵 한바퀴 돌면서 조작법 설명 4. 술래&플레이어 충돌 시 술래 바뀌는 것 보여줌 5. 맵 안의 오브젝트들과 충돌 보여줌 6. 아이템 생성 설명 7. 버프 아이템 설명(SpeedUp, Teleport, Shield, DebuffOff) 8. 디버프 아이템 설명(Stun, SpeedDown, Blind) 9. 마무리   **5. 6) 정기 회의(19주차) 및 E320 데모 시연 테스트**  E320이 금요일에 수업이 4시 30분까지 있어서, E219에서 테스트 해봤는데 잘 안됐음, 4시 30분에 E320에서 다시 테스트 해봄(우찬), 잘 돌아가는 것 확인  **[1] 김우찬 (서버)**  주간목표 :  - 끊기는 문제와 가끔씩 플레이어 위치가 튀는 버그 최대한 줄이기 (100&)  - 테스트하면서 나오는 버그들 해결하기 (100%)  - 중간발표 대비 예상 질문 만들어서 발표 준비하기 (100%)  현재 우리 게임은 플레이어끼리 충돌할 때 충돌처리를 안 해놔서 뚫고 지나간다. 그래서 술래 넘겨줄 때도 어색한 점이 있었는데, 플레이어끼리도 충돌하면 이동하지 못하게 만들었다. 이 때 플레이어-플레이어 충돌과 플레이어-오브젝트 충돌에서 플레이어의 이동에 관여하는 부분이 겹쳐 둘 중의 하나만 충돌이 되는 사소한 버그가 있었는데 플레이어-오브젝트 충돌 검사하지 않을 때만 플레이어-플레이어 충돌 검사를 하도록 고쳐서 간단히 해결하였다.  세 명의 타이머 부분이 클라이언트 접속한 시점에 따라 DeltaTime이 달라 차이가 나는 현상이 있었다. PLAYERINFO 패킷을 이용하여 1초마다 마지막에 접속한 플레이어의 DeltaTime을 전송해 주어서 그 시간을 기준으로 모든 플레이어의 타이머가 작동하도록 만들었다.  수요일날 빈 강의실에서 테스트를 해 보았는데 갑자기 서버 연결이 안 되던 문제가 생겼다. 알고 보니 서버를 사설IP인 학교 와이파이 환경에서 켜면 같은 와이파이 환경의 클라이언트는 접속이 되지만 이더넷 같은 다른 환경에서는 접속이 되지 않는 문제였다. AWS, 하마치 등 방법을 알아보다가 우선 중간발표때는 공인IP환경 (집에 있는 유선LAN)에서 서버를 연결하고 원격 조종으로 집에 있는 노트북을 제어하기로 하였다. 테스트 결과 아무 문제 없이 접속이 잘 되었다.  가장 자주 보내는 MOVE패킷의 크기를 줄였다. 이전에는 MOVE패킷에 STATE구조체까지 들어가서 패킷의 크기가 컸는데 STATE패킷으로 분리하여 사용하도록 하였다.  **[2] 박소영 (클라이언트)**  **1. 아이템 버그 수정**  팀원들과 리모트 테스트를 자주 하면서 버그를 찾아냈다. 다행히 이번주에는 큰 버그는 없었고, 자잘자잘한 버그들만 나와서 금방 고쳤다.  **2. 다시하기 기능**  다시하기 기능을 만드는데 씬 안에 생성되어 있는 아이템들을 삭제하는 부분에서 터지는 오류를 아직 해결하지 못했다. 혹시 애매하게 만들어서 발표날 문제가 되면 안되니, 일단 중간발표때는 시간을 30초 늘리는 치트키로 대신하기로 했다.  **3. 중간발표 준비**  은비가 쓴 데모 시연 대본에 맞춰서 팀원들과 역할을 나누어 연습했다. 나는 은비의 아이템 설명에 맞춰서 디버프 아이템을 쓰면 된다. 데모 시연 때 실수하지 않도록 대본을 숙지하는 중이다.  **[3] 고은비 (클라이언트)**  주간목표 및 진척도  **1. 테스트해보며 버그 확인 및 수정**  - 이동속도 감소 상태일 때 애니메이션 재생속도 좀 더 빠르게 하기(0.2 -> 0.5)  - 울타리 객체 바운딩박스 알려주기  - 쉴드 아이템 제한시간 렌더링 수정  **2. 중간발표 준비 (중간발표 대본 작성, 데모 시연 어떻게 진행할지 의논)**  - ppt 발표, 데모시연 대본 작성 후 팀원들과 확인  데모시연 순서:  조작법 말하기(동시에 돌아다니며 맵 보여주기), 애니메이션 동기화, 타이머, 점수 획득, 객체 충돌, 술래 넘기기  아이템 생성 주기  버프 아이템 (이동속도 증가, 점멸)  유니크 아이템 (쉴드, 디버프 해제)  디버프 아이템 (이동속도 감소, 스턴, 블라인드)  최종 랭킹 보여주면서 끝내기 | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  5. 9) 중간발표  5. 13) 정기 회의 (20주차)  **[1] 김우찬 (서버)**   1. 중간발표 결과에 따라 계획 세우기   (재발표 시 보완 및 수정, 통과 시 큰 계획을 바탕으로 자세한 계획 세우기)  **[2] 박소영 (클라이언트)**   1. 중간발표 2. 최종 데모 시연 전까지 할 일 정리 3. 다시하기 기능 완료 4. 그림자 작업 다시 시작   **[3] 고은비 (클라이언트)**   1. 중간발표 2. 중간발표 피드백으로 앞으로의 진행계획 세우기 | | |
| 문제점 | **[0] 김우찬 (서버)**  예상치도 못한 서버 문제 (사설IP문제, 갑자기 클라이언트 멈춤) 때문에 팀원들이 학교까지 모였는데 테스트를 못한 경우가 몇 번 있어 미안했던 일이 있었다. 하지만 이런 돌발상황들을 중간발표 전에 겪은 걸 다행이라고도 생각한다  **[1] 박소영 (클라이언트)**  이번주는 큰 문제점은 없었다. 우리 게임은 데모 시연때 서로 어떤 아이템을 쓰고, 누가 먼저 쓰는지가 중요하기 때문에 다음주 발표때 실수 없이 끝낼 수 있도록 발표 전에 팀원들과 얘기도 많이 하고, 연습도 많이 해서 가야겠다.  **[2] 고은비 (클라이언트)**  중간발표 전까지 많이 테스트하면서 데모 시연도 어떤 순서로 할지 팀원들과 많이 의논하였다. 최종 발표때도 잘 할 수 있도록 연습해야겠다. | | |