|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ Catch Bear (캐치 베어) ]** | | | |
| 23 주 | 2022. 5. 29 ~ 2022. 6. 4 | 작성자 | 박소영 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **6. 3) 정기 회의 (23주차)**   * 회의 내용   늦어도 7월 셋째주까지 작업 완료하는 것을 목표로 작업  시험기간인 6월 셋째주까지 시험공부에 집중하되 졸작 작업도 틈틈히 하기  **[1] 김우찬 (서버)**  주간목표 :  - 플레이어 이동 시 위치 초기화되는 버그 찾기  혹시 플레이어를 미리 만들어 놓는 방식 때문에 위치가 초기화되는 건 아닐까 싶어서 로그인 패킷을 받으면 새로 플레이어를 생성하는 방식으로 바꿔서 테스트해보았다. 하지만 결과는 다르지 않았다.  원인을 찾기 위해 서버에서 위치 받는 부분에서 로그를 찍어 보았는데 정상적으로 찍히는 것을 확인하였다 (X좌표나 Z좌표가 0으로 초기화되는 부분이 없다). Player의 Transform이 업데이트 되는 부분과 ServerPacketHandle에서 서버에서 위치 받는 부분에도 로그를 찍어 봤는데 정상적으로 찍히는 것을 확인하였다.  현재 위치를 바꾸는 부분을 클라이언트에서 해주고 있어 혹시 이 부분이 문제가 될까 싶어서 키를 눌렀을 때 서버에서 위치를 바꾸는 식으로 변경했는데도 문제가 해결되지 않았다.  이번주 내내 시간 날 때마다 원인을 찾아보려고 노력했지만 찾지 못했다.. 게임 진행에 있어서 크게 문제되는 버그는 아니기 때문에 우선 다른 것부터 하면서 천천히 문제를 수정하기로 하였다.  현재 충돌했을 시 위치 이동을 막는 방식으로만 충돌처리를 했는데 플레이어가 회전을 해서 방해물과 벗어났을 때 이동이 가능하도록 수정할 예정이다.  **[2] 박소영 (클라이언트)**  프레임워크를 제작할 때 보고 공부한 강의를 다시 보면서 이것저것 고쳐봤는데 아직 그림자가 출력되지 않았다. 원인을 생각해보다가 오브젝트들의 깊이값이 잘 저장되었는지 확인해 보려고 쉐도우 맵을 띄워서 봤을 때 예전 테스트 플레이어를 띄워서 작업했던 프로젝트에서는 깊이값이 잘 저장되어 있는데, 지금 프로젝트에서는 깊이값이 하나도 저장되어 있지 않은 것을 확인하였다. 테스트 플레이어와 다르게 Fbx 파일로 메쉬를 불러와 화면에 띄우면서 저장이 되지 않은 건지 이 부분부터 다시 보고있는 중이다…  **[3] 고은비 (클라이언트)**  **22주차 1. 폰트 종류, 위치 변경 (100%)**    폰트를 궁서체에서 점수UI 제작에 사용한 ‘HS산토끼체’ 로 변경하였다. 위치도 일단 임의로 변경하였다. 최종위치는 다음주에 로그인신 UI를 제작하고 결정할 예정이다.  **22주차 2. 사용자가 입력하는 문자열을 폰트로 렌더링하기 (100%)**    폰트를 사용자가 키보드로 입력하는 문자에 맞춰서 렌더링되도록 하였다. CatchBear.cpp 내에 char[] 전역변수를 두어서 WndProc()에서 문자열이 입력될 때 마다 문자열을 조립해서 입력 받은 문자를 추가해주고(WM\_IME\_COMPOSITION, WM\_CHAR), 최종 문자열을 FontDevice로 넘겨주면, FontDevice는 넘겨받은 문자열을 렌더링하게 하였다.  **23주차 1. 신 전환 구현 (90%)**    로그인 신에서 엔터를 누르면 바로 위의 그림과 같이 스테이지 신으로 변경되도록 하였다. 아직 로그인신UI를 제작하지 못하여서 일단 스테이지 신으로 진입하면 폰트가 렌더링되지 않고 맵 오브젝트들을 렌더링되게 하는 것으로 신전환이 된 것을 확인하였다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  6. 11) 정기 회의 (24주차)  **[1] 김우찬 (서버)**   1. 장애물과 충돌 처리 방식 수정 2. 로그인 씬 UI가 제작된 후에 로그인 씬 서버 구현   **[2] 박소영 (클라이언트)**   1. 그림자 작업   **[3] 고은비 (클라이언트)**   1. 로그인씬 UI 제작 2. 완성된 로그인씬 UI에 맞춰서 로그인 씬에서 스테이지 씬으로의 신전화 구현   로그인 씬에서 IP주소를 입력받은 후 ENTER 버튼(UI)을 클릭하면 스테이지 씬으로 넘어가게 하기로 하였다. 이어서 서버로 접속하는 부분은 다음주에 우찬이 오빠가 하기로 하였다.   1. 스테이지 배경음 추가 (가능하다면) | | |
| 문제점 | **[0] 김우찬 (서버)**  깜빡이는 버그가 굉장히 거슬리는데 해결하지 못하였다. 최종발표 전까지는 꼭 원인을 찾아 해결하고싶다  **[1] 박소영 (클라이언트)**  기말고사 기간이 시작되었다. 졸작이랑 다른 교과목 시험공부랑 잘 병행할 수 있도록 해야겠다.  **[2] 고은비 (클라이언트)**  이번주 회의에서 가능하면 7월 2째주까지, 늦어도 3째주 중반까지는 완성하기로 하였다. 전체적인 개발 일정이 늦춰지지 않도록 계속 확인해가며 작업해야겠다. | | |