|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EmberFall 개발 일지 | | |
| **19주차** | **2025.05.04 ~ 2025.05.10** | 회의 내용 |
| **05-07**  금주 회의는 종합설계1 중간발표에 활용할 발표 자료를 제작한다.  또한 중간발표 및 교수님과의 상담을 위한 프로젝트 테스트를 이어서 진행한다.  **05-10**  클라이언트와 서버의 연결 테스트를 계속 진행하였다.  또한, 중간평가 이후 구현해야할 컨텐츠 및 기능에 대한 의논을 하였다.  현재 다음과 같은 컨텐츠 및 기능 구현이 논의되었다.  1.지형 높이 낮추기  2.진영별 스테이지 목표 표기  3.피격시 피 튀기는 이펙트 구현  4.무기 사용시 이펙트 구현  5.화살 날라가는 궤적에 파티클 구현  6.검 콤보공격 or 다양한 공격 모션 구현  7. 부상상태 구현 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| EmberFall 개발 일지 | | 작성자 : 김승범 | |
| **19주차** | **2025.05.04 ~ 2025.05.10** | | 이번 주 진행 사항 |
| **05-04**  로비 Scene 에서 키보드 입력을 통해 역할을 전환하는 기능을 완성하였다.  이를 통해 인간 <-> 악마 역할 군 간 전환이 가능하며, 이 정보를 서버로 보내는 것 까지 완료하였다  **05-05**  로비에서 실외 지형 Scene 으로 Scene 전환 기능을 추가하였다, 이를 구현하는 과정에서, 지금은 현재 Scene  과 반드시 연결된 Scene 이 하나 있어야 했으나, 이 방식을 수정하여, 현재 Scene 에서 어느 Scene 이든  전환 가능하게 수정하였다.  **05-06**  실외 지형 Scene 에 들어왔을 때, 로비에서 선택한 직업으로 모델, 애니메이션 UI 등을 보여주도록 수정하였다.  기타 로비에서 역할 선택을 하는 과정에서 기타 버그가 발견되어, 이를 수정하였다 ( 다른 플레이어의 정보가 보이지 않는 등의 문제 )  **05-07**  중간 평가를 위한 발표 자료 PPT 를 만들었다. DEMO 시연을 위해 각자 진행 중이던 Branch 의 내용을 모두  병합하였다. 로비 Scene 에서 플레이어 뒤에 성벽 오브젝트를 추가하여, 평면 경계가 안보이게 추가하였다.  닉네임 이름표를 추가하고, 닉네임 최대 글자 개수를 제한하였다.  **05-08 ~ 05-10**  중간 평가 발표 DEMO 를 시연하기 위한 디버깅 작업을 하였다. 팀원이 모여 원격 연결을 반복하며, 발생하는 문제들을 하나씩 해결하였다. 이 외에도 체력 물약 아이템을 구현하기 위해, 물약 오브젝트를 추가하였다. | | | |
| EmberFall 개발 일지 | | 작성자 : 김성준 | |
| **19주차** | **2025.05.04 ~ 2025.05.10** | | 이번 주 진행 사항 |
| **05-04**  인게임 화면에서 게임 종료 후 다시 로비로 돌아 올 때 플레이어가 제대로 보이지 않는 현상을 수정했다.  **05-05~05-07**  로비 화면에서 모든 플레이어에게 접속종료 패킷을 보낼 때에 데드락 문제가 종종 발생하여 이를 해결했다. 또, 인게임 에서도 플레이어 접속 종료시 종종 데드락이 발생하는 문제를 해결했다. 인게임에서 사용할 수 있는 포션 아이템을 생성하고 아이템 사용시 체력이 주기적으로 회복되는 기능을 완성했다.  **05-08~05-10**  중간 발표 이전 팀원들과 계속 데모 시연을 해보면서 생기는 버그들을 파악하고 해결하는 시간을 가졌다. | | | |
| EmberFall 개발 일지 | | 작성자 : 정영기 | |
| **19주차** | **2025.05.04 ~ 2025.05.10** | | 이번 주 진행 사항 |
| **05-04**  기존 블룸 코드의 대대적인 수정이 있었다.  기존에는 최종 렌더타겟에 emissive G버퍼의 값으로 블러를 적용할 픽셀을 선별해 해당 픽셀만을 블러처리 하였지만, emissive g버퍼의 값 기준이 아닌 최종 렌더타겟에서 특정 밝기값 이상의 픽셀의 블러링을 위해 코드를 수정하였다.  또한 최종 렌더타겟에서 블러링을 진행한것이 아닌, 특정 밝기 값 이상의 픽셀의 색상을 따로 텍스쳐에 저장 후, 해당 텍스쳐에 대한 블러링을 완료한 후, 최종 렌더타겟에 합성연산을 통해 빛이 세어나오는 효과를 구현하였다.  **05-05 ~ 05-06**  노말매핑을 위한 탄젠트, 바이탄젠트를 이용한 탄젠트 공간에 대해 학습한 이후, 노망매핑 구현에 들어갔다.  노말매핑을 위해 탄젠트, 바이탄젠트를 셰이더에 전달해야하기 때문에 다른 셰이더 파일을 생성해야 했다.  노말맵이 있는 오브젝트는 노말매핑을 위한 셰이더를 바인딩하고, 없는 오브젝트는 기존의 셰이더 코드를 활용했다.  **05-07**  교수님과의 상담을 위한 연결 테스트를 진행하였다.  **05-08**  그림자맵의 값이 초기화 값인 경우에 검은 화면이 나타나는 현상을 수정하였다.  리버스Z이후 문제가 발생한 PCF를 수정하였다.  **05-09 ~ 05-10**  클라이언트와 서버의 연결을 위한 테스트를 진행하였다. | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EmberFall 개발 일지 | | |
| **19주차** | **2025.05.04 ~ 2025.05.10** | 다음 주 목표 |
| 1. 김승범 ( 클라이언트 )   중간 평가 무사히 마치기  파티클 세부 구현   1. 김성준 ( 서버 )   1. 중간 발표 2. 기획한 아이템 종류 모두 구현   1. 정영기 ( 클라이언트 )   그림자 최적화를 위한 자료조사 | | |
| **특이사항** | | |
|  | | |