

## [ Catch Bear (캐치 베어) ]

1 주	2021. 12. 28 ~ 2021. 1. 1	작성자	박소영
이번주 한 일	<p><b>[0] 공동</b>  12. 27) 졸업작품 기획 발표</p> <p>12. 28) 주간 회의 (1주차)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 졸업작품 구현 및 정기 회의시간에 대하여 회의 진행</li> <li>- 2주차부터 매주 금요일 1시에 만나서 공부 및 구현한 내용 서로 설명하기, 문제점 파악, 다음주 일정 논의</li> <li>- "트렐로" 사용하여 일정 정리 및 각자 진행상황 공유</li> <li>- 프로젝트 관리할 것 저장소 생성</li> <li>- 게임의 상세한 내용을 정리해 놓은 문서 만들기</li> <li>- 1월달은 각자 맡은 일정을 진행하면서 부족한 부분을 더 공부하는 데 집중</li> </ul> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b>  주간목표: 서버 프레임워크 설계하기, 맵 에셋 구매하기  진척도: 맵 에셋 구매 완료, 서버 프레임워크 설계 x</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서버 프레임워크는 우선 대기실과 인게임으로 나누어서 설계함.</li> <li>- 어떻게 돌아가는지 크게만 구상하고 실제로 구현한 내용은 아직 없음</li> </ul> <p><b>[2] 박소영 (클라이언트)</b>  주간목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임에 대한 자세한 설명문서 제작</li> <li>- 클라이언트 프레임워크 DirectX 장치 초기화 부분 구현</li> </ul> <p>진척도: 설명문서 제작 100%, 장치 초기화 100%</p> <p>- 게임 설명문서 제작</p> <p>게임에 등장하는 오브젝트의 종류 및 능력치, 게임 규칙, 게임 흐름과 같이 게임을 제작할 때 보면서 제작할 수 있는 문서를 만들었다. 이 문서는 게임을 제작하면서 필요하다면 계속해서 수정해 나갈 예정.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클라이언트 프레임워크 장치 초기화</li> </ul> <p>프레임워크 제작을 위해 부족한 부분은 강의를 다시 보면서 공부했다. 게임 프로젝트 설정과 DirectX 12 초기화 부분 중 장치 초기화 부분을 구현했다.</p>		

	<p><b>[3] 고은비 (클라이언트)</b></p> <p>주간 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 애니메이션 특강 공부하면서 FBX 파일 로드해보기(30%)</li> <li>- 플레이어 에셋 구매(완료)</li> </ul> <p>이번에 단기간에 애니메이션 특강을 공부하면서 공부해야 할 양은 매우 많았지만 내가 그만큼 공부를 하지 못한 것 같다. FBX 파일을 로드하는 부분은 특강에서 공부를 다 했지만 아직 특강 뒷부분은 복습이 부족한 것 같아서 우리의 플레이어 에셋을 로드해보지는 못하였다.</p>
다음주 할 일	<p><b>[0] 공동</b></p> <p>1. 7) 정기 모임</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2주차동안 각자 한 일 점검</li> <li>- 3주차에 할 내용 회의</li> <li>- 서버와 클라이언트 프레임워크 구조에 대해 자세한 내용 상의</li> </ul> <p><b>[1] 김우찬 (서버)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대기실과 인게임 씬 하이 레벨 디자인</li> <li>- 멀티쓰레드 프로그래밍 공부 (lock 기초 및 구현, DeadLock)</li> <li>- 맵 에셋 FBX 파일로 export 하기</li> </ul> <p><b>[2] 박소영 (클라이언트)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프레임워크 구현을 위한 DirectX 12 강의 복습</li> <li>- 클라이언트 프레임워크 DirectX 12 초기화 부분 구현 완료</li> </ul> <p><b>[3] 고은비 (클라이언트)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 애니메이션 특강 공부/복습 다 한 후 FBX 파일 로드해보기(플레이어 에셋X, 오브젝트 메쉬부터 로드해보기)</li> <li>- 메쉬의 재질, UV정보 불러오기</li> </ul>
문제점	<p><b>[0] 김우찬 (서버)</b></p> <p>서버의 하이 레벨 디자인을 하려고 했는데 클라이언트의 정확한 프레임워크 구조에 대해서 충분한 상의가 이루어지지 않은 것 같다. 상의 필요.</p> <p><b>[1] 박소영 (클라이언트)</b></p> <p>종강도 하고 기획발표도 잘 마무리해서 긴장 상태가 풀어졌다. 연말에 잡힌 약속들도 많아서 1주차는 계획했던 것보다 공부를 많이 못했다. 앞으로 집에서 되도록 나가지 말고 다이렉트 공부만 열심히 해야겠다고 생각했다.</p>

	<p><b>[2] 고은비 (클라이언트)</b></p> <p>기획안 발표 후 연말이라 약속도 있었어서 졸업작품과 공부에 계획했던 것보다 시간을 많이 투자하지 못했다.</p> <p>그리고 애니메이션 관련 FBX와 이론 공부를 하는 데에도 생각보다 시간이 오래 걸리고 있어 앞으로 시간을 더 많이 투자해야 할 것 같다.</p>
--	---