|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
| 2주 | 2021. 1. 3~2021. 1. 9 | 작성자 | 홍범도 |
| 주간 목표 | 최현욱  **1. 3DGP1때 사용한 프로그램을 기반으로 서버 프레임워크 제작(이동 구현)**  홍범도  **1. MicroSoft사의 애니메이션 예제 분석하기**  **2. 애니메이션 구현을 위한 DEMO 프레임워크 하나 만들기**  김덕규  **1. 프레임워크 제작 - 제작을 위한 씬 오브젝트 생성,**  **오브젝트가 담고 있을 컴포넌트의 원시 클래스 제작**  **2. 사각형을 화면에 그리고, 가능하면 텍스처 입혀보기** | | |
| 이번주 한 일 | 최현욱  **1. 3DGP1때 사용한 프로그램을 기반으로 서버 프레임워크 제작(이동 구현)**  - IOCP를 사용한 서버 프레임워크 개발 시작.  게임 서버 강의 때는 교수님과 같이 코드를 쳐서 IOCP API가 비직관적이라는 말이 와닿지 않았는데, 직접 처음부터 시작하니 한 번에 와닿음. 넘겨주는 파라미터에 따른 함수들의 작동방식 변경과 넘어오는 파라미터에 담긴 정보가 불완전함을 극복하기 위한 Overlapped 구조체 확장법에 대한 공부를 다시 함.  - 현재 진행상황은 서버와 클라이언트 연결까지. 목표했던 이동까지 완료하지 못해 아쉬움.  - 이동은 아래와 같은 방식으로 진행할 생각.  • 클라이언트에서 이동키(W,A,S,D)를 누르면 서버에서 그에 따라 플레이어의 속도를 변경. 이 때 변경된 속도는 즉시 클라이언트들에게 전송.  • 서버에서는 일정 주기마다(초당 30번으로 시작) 월드 상태를 클라이언트에게 전달.  • 클라이언트는 서버에서 받는 월드 정보를 토대로 월드를 업데이트하고, 서버에서 전달받는 속도 정보를 활용하여 다음 패킷이 올 때까지 캐릭터의 이동을 예측하여 렌더링한다.  홍범도  **1. MicroSoft사의 애니메이션 예제 분석하기**  - 뼈대 애니메이션과 AnimationClip 클래스 와 SkinnedMesh에 대해 정리  그러나 애니메이션 공부 진행중 FBX에 대한 공부가 우선 진행되어야 한다는 점을 파악  **목표 수정 – FBX 공부**  - FBX를 Visual 로 Import 하는 방법 찾기  - FBX SDK 공부 ( <https://boycoding.tistory.com/132?category=990597> )  **2. 애니메이션 구현을 위한 DEMO 프레임워크 하나 만들기**  - DEMO 프레임워크 제작 시작  • 프레임 워크 틀 짜기  • 장치 초기화 + 쉐이더 연결  • 렌더링 파이프라인 구조 구현  김덕규  **1. 프레임워크 제작 - 제작을 위한 씬 오브젝트 생성, 오브젝트가 담고 있을 컴포넌트의 원시 클래스 제작**  - 테스트 씬 생성 완료  • 추후에 제작에 필요한 기능들을 넣어볼 생각으로 제작함  • 중재자 패턴을 사용하기 위해 클래스의 상호 참조를 씬 클래스 내부에서 할 예정(예: 충돌처리)  - 오브젝트가 담고 있을 컴포넌트 원시 클래스 제작  • 컴포넌트에 필요한 함수들을 가상함수로 제작. 필요 없는 함수도 있을 것이기에 순수가상 함수로 제작하지 않음  • 내부 가상함수로는 Update, LateUpdate, Render함수가 있음.  • 이제 오브젝트는 map형태로 컴포넌트 클래스를 가지고 있음.  • map의 원소는 enum을 통해 접근하게 함.  **2. 사각형을 화면에 그리고, 가능하면 텍스처 입혀보기**  - Triangle 클래스 제작  • 사각형을 그리기 전에 삼각형을 띄우기 먼저 해봄.  • 먼저 개발을 위해 기능을 분리하지 않고 메쉬, 쉐이더의 기능을 한 곳에 묶어 놓음(추후에 분리 예정)  ※삼각형이 띄워지지 않음.  • 비쥬얼 스튜디오의 출력창에 다이렉트 오류가 뜨지 않는데, 화면에 출력되지 않는 문제점일 발생함 | | |
| 다음주 할 일 | 최현욱  1. 캐릭터 이동 구현 완성(일요일 완성 목표)  2. 캐릭터 회전에 대한 패킷 송수신 횟수 줄이는 방법 공부  3. 서버 프레임워크 회전 구현  홍범도  1. DEMO 구현 마무리  2. FBX Importer 구현  3.FBX 파일로 DEMO에 내 게임 캐릭터 ( FBX 확장자 ) 띄워보기  김덕규  1. 마무리 못한 텍스쳐를 사각형에 맵핑하여 띄우기  2. 카메라 클래스 제작, Transform Component 생성 | | |
| 문제점 | 최현욱  - IOCP API에 대한 공부를 다시 하느라 계획이 딜레이 되었다. 너무 오래 딜레이 되지 않도록 최대한 빨리 완료하고 추후 이런 일이 생길 때도 오래 딜레이 되지 않도록 신경 써야 할 듯.  홍범도  - 목표 수정으로 인한 작업진행이 딜레이 되었다. 이번주를 계기로 의미있는 목표를 명확하게 잡는 것이 중요할 것 같다고 느끼고 목표수정으로 인한 작업진행 딜레이는 방지해야 한다.  김덕규  1. 삼각형이 띄워지지 않음.  • 오류 메시지가 뜨지 않으나, 화면에 출력되지 않는 걸 보니 개념적으로 잘못 이해하는 부분이 있는 것 같음.  • 다음 주 목표 달성에 문제점을 추가하고 범도와 함께 책을 통해 공부 및 해결해 볼 예정 | | |