|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Magician War | | | |
| 3주 | 2021. 1. 10 ~ 2021. 1. 16 | 작성자 | 김덕규 |
| 주간 목표 | 최현욱  **1.** **이동 구현**  **2. 캐릭터 회전에 대한 송수신 횟수 줄이는 방법 공부 및 구현**  홍범도  **1. DEMO 구현 마무리**  **2. FBX Importer 구현**  김덕규  **1. 마무리 못한 텍스쳐를 사각형에 맵핑하여 띄우기**  **2. 카메라 클래스 제작, Transform Component 생성** | | |
| 이번주 한 일 | 최현욱  **1.** **이동 구현**  - 일정 간격마다 업데이트와 Send작업을 하려면 타이머가 필요하다 생각, 게임 서버 강의 때 사용한 타이머 이벤트 큐와 큐에 담을 타이머 구조체를 사용하기로 함.  - 클라이언트가 접속하면 업데이트를 하는 이벤트와 Send작업을 진행할 이벤트를 타이머 큐에 넣어서 해당 작업을 진행.  **2. 캐릭터 회전에 대한 송수신 횟수 줄이는 방법 공부 및 구현**  - 해당 방법을 찾아보기 위해 꽤 열심히 자료를 찾으려 노력한 것 같은데 쉽게 찾지는 못했지만, 하나의 방법을 찾음. 최소 회전각을 설정하고 해당 각도 이상 회전할 경우에만 회전 패킷을 송수신하도록 하는 것이 그 방법. 자료를 찾는데 시간을 꽤나 소비한 것이 문제.  - 해당 방법으로 회전을 구현해보고 회전한 방향으로 이동을 하도록 추가로 수정해야함.  홍범도  **1. DEMO 구현 마무리 ( 70 % )**  - DEMO 구현 진행 상황  • 셰이더와 연동하여 사각형 및 정육면체 띄우기 및 텍스처 입히기 완료  이 과정에서 DirectX12 인터페이스들의 사용법에 대해 다시 공부하게 되는 것 같음  • FBX 마법사 모델 읽어오기 완료  • 현재 FBX 마법사 모델 띄우는 중  일요일 스터디사이에 물어보며 추가로 진행할 예정  **2. FBX Importer ~~구현~~ 공부**  - DEMO진행 하며 FBX SDK공부하고 FBX 모델 읽어오는 것 까지 완료  그 이후 Converter을 구현해 데이터 확인이 편하게 구현할 예정  김덕규  **1. 마무리 못한 텍스쳐를 사각형에 맵핑하여 띄우기**  - 삼각형 메쉬 출력 완료. 범도의 도움을 받아 문제점을 고쳤다. ScissorRect와 Viewport를 세팅하지 않아서 출력이 되지 않는 문제였다.  **2. 카메라 클래스 제작, Transform Component 생성**  - 카메라 클래스 제작 고정된 좌표에서 고정된 방향을 바라보도록 세팅. 고정된 좌표와 방향으로 뷰행렬과 투영행렬 생성  - Transform Component생성, Right, Up, Look벡터, Position, WorldMatrix를 가지고 있음. LateUpdate에서 벡터 4개를 통해 WorldMatrix를 재구성함. | | |
| 다음주 할 일 | 최현욱  1. 추가 수정 부분을 보완하여 이동과 회전 구현  홍범도  1.FBX 파일로 DEMO에 내 게임 캐릭터 띄우기 마무리  2. FBX Importer 공부 및 구현  김덕규  1. DX12를 이용한 3D 프로그래밍 입문에서 다이렉트 기본 인터페이스 부분인 4~7장 공부 및 정리 | | |
| 문제점 | 최현욱  - 어떤 방법을 생각할 때 해결법을 찾고 코딩을 시작하려 하지 말고 해당 방법 없이 진행이 아예 불가능한 정도가 아니면 그냥 문제점이 있어도 생각난 대로 먼저 작업을 시작해야 할 듯. 내가 검색을 잘 못하는건지 아니면 자료가 정말 많이 없는 건지 자료 찾는데 시간이 너무 오래 걸림.  홍범도  - DEMO 구현하는데도 DirectX12는 생각해야 하는 부분이 많은 것 같음,  다음주까지 모델 띄우기 완성하고 FBX Importer & Converter 구현 들어갈 듯  김덕규  - 이번에 문제점을 해결하는 것을 보아 기본적인 인터페이스에 대한 공부가 필요하다는 것을 절실히 느꼈음. 안그래도 Dx12 책을 구매했으므로 빠르게 앞부분 보면서 공부를 해야될 것 같음. | | |