|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Magician War | | | |
| 5주 | 2021. 1. 31 ~ 2021. 2. 06 | 작성자 | 김덕규 |
| 주간 목표 | 최현욱  **1. DB연동 공부**  홍범도  **1. FBX 모델 띄우기 마무리 ( 100 % )**  **2. FBX Importer 공부 및 구현**  김덕규  **1. 모델이 찌그러지는 현상 고치기**  **2. 지금까지 메쉬를 띄운 과정을 기능에 맞게 팀원들과 회의 후 나누기** | | |
| 이번주 한 일 | 최현욱  **1. DB연동 공부**  - DB연동을 위한 DB연동 스레드 만들기 위해 작동방식이 비슷한 타이머 스레드가 어떻게 작동하는지 다시 분석함. 타이머 스레드는 타이머 이벤트를 타이머 이벤트 큐에 추가하고 그 이벤트들을 타이머 스레드에서 pop하여 이벤트 처리를 work thread에 넘기는 방식으로 작동함. 같은 방식으로 DB연동 이벤트를 만들고 이벤트를 큐에 추가하고 이벤트들을 DB 스레드에서 pop하여 확인한 후 work thread에 처리를 넘기는 방식으로 하면 되겠다 생각했는데, 이렇게 하면 안된다고 함. 이유도 강의 자료에 설명이 되어있긴 한데 확실히 이해가 되지 않음.  - 강의를 진행할 때는 간단하게 실습을 하기 위해 Window 인증 방식을 사용했는데, Window 인증 방식이 아닌 계정을 만들어서 사용하는 방식을 권장하신다고 함. 해당 방법으로는 해본적이 없어 강의 자료에 나와있는 간단한 설명을 참고하여 한 번 해봐야 할 듯.  - 강의 방식이 대면에서 비대면으로 전환 된 후 진행한 부분이라 확실히 내용에 대한 이해도가 다른 부분에 비해 떨어지는 것이 느껴짐.  홍범도  **1. FBX 파일로 DEMO에 내 게임 캐릭터 띄우기 마무리**  화면에 캐릭터가 갈갈이 찢기는 문제의 원인이 될 수 있는 문제로 1가지를 찾았다.  FBX를 불러올 때 얻은 정점 버퍼의 개수가 제대로 매치되지 않아서 갈갈이 찢기는 일이 있었던 것이다.  이를 해결하니 FBX모델이 정상적으로 출력되었다.  **2. FBX Importer 공부 및 구현**  FBX load를 하면서 굉장히 불편함을 느꼇다.  Load를 할 때 이 메쉬가 몇 개의 삼각형으로 이루어져 있는지, 정점 버퍼는 몇개인지 일일히 처리해줘야 한다는 점이다.  지금은 캐릭터 하나의 FBX 파일만 load하지만 나중에 무기, 애니메이션, Bone들을 Load하려면 게임 시작전에 엄청난 작업들을 해줘야한다. 그러므로 FBX Converter를 만들어 미리 작업을 해줄 필요를 느껴서 이 부분을 공부하였고,  다음주는 이에 관해 진행 할 것이다.  김덕규  **1. 모델이 찌그러지는 현상 고치기**    모델이 찌그러지는 현상을 고쳤다.  로컬 공간의 변환을 하기 위해 로컬 좌표에 월드, 뷰, 투영의 순서대로 곱해야 하는데, 월드, 투영, 뷰 순서대로 곱하는 만행을 저질렀다. 이 순서를 고치니 제대로 화면에 3D메쉬를 출력했다.  **2. 지금까지 메쉬를 띄운 과정을 기능에 맞게 팀원들과 회의 후 나누기**  범도와의 회의를 통해 구조에 대해 간략한 구분은 결정 지었다. 내일 (일)에 구체적으로 기능 별로 구조 분리 후 다음 주에 자세히 적을 예정이다. | | |
| 다음주 할 일 | 최현욱  1. **DB연동 공부**  홍범도  **1. FBX Converter 공부 및 구현**  김덕규  **1. 각 기능에 맞게 분리 및 구조 설계**  **2. 띄운 메쉬에 텍스쳐 입혀보기** | | |
| 문제점 | 최현욱  - DB연동 부분은 비대면으로 강의 방식이 전환된 후 진행되어 확실히 강의 내용에 대한 이해도가 떨어지는게 와 닿음.  홍범도  - 이제 모델을 띄웠지만, 계획표대로 라면 다음주에 애니메이션을 띄워야 했다.  코딩은 역시 계획대로 되지않는 것 같고 FBX Converter을 빠르게 진행한 후 개강전에 애니메이션을 띄우고 다룰 수 있게 계획을 수정할 필요를 느꼇다. | | |