| **비단길(Silk Road)** | |
| --- | --- |
| **1주차** | **~ 2023.12.30 (토)** |

**■ 주간 요약**

**▶ [공통]**

* 지난 학기 여름방학에 함께 작성한 프레임워크 코드 리뷰
* 각자 파트 관련 공부
* 기획안에 변경사항 반영

**■ 주간 회의록**

**▶ 주간 회의 내용 및 시간 결정**

* 매주 목요일 저녁 9시
* 각 팀원의 진척도를 확인 후 다음 주 세부 계획 설정
* 회의록 및 해당 주차 문서를 구글 Docs를 활용해 공동으로 작성

**▶ Git 협업 방식**

* Git Kraken 사용
* 지난 학기 ‘네트워크 게임 프로그래밍’ 과목 팀플에서 사용한 방식
* main은 릴리즈 버전만 병합해서 사용(일정 수준 이상 기능 구현 후, 합의 후 main에 병합)
* feature는 ‘/’ 구분을 통해 클라이언트, 서버 및 각 기능별로 브랜치를 유지 및 구현
* 두 기능을 임시로 병합해 테스트가 필요한 경우 등에는 test 브랜치를 작성해 기능 테스트 후 폐기
* commit 메시지에 앞에 키워드 작성 (다음 두 링크 참조)
  + <https://jane-aeiou.tistory.com/93>
  + <https://velog.io/@shin6403/Git-git-%EC%BB%A4%EB%B0%8B-%EC%BB%A8%EB%B2%A4%EC%85%98-%EC%84%A4%EC%A0%95%ED%95%98%EA%B8%B0>
* commit 메시지 제목은 한 문장으로 정의 후 내용에 세부사항 작성

**■ 방학동안 할 일**

**▶ [공통]**

* 모델 및 씬 전체 로드 (C# 스크립트를 통해 유니티의 모델 구조를 바이너리 형식으로 변형 후 export)
* 스마트 포인터 사용법 공부 및 활용 연습

**▶ [권순원]**

* 멀티스레드 공부
* 게임 조작 디자인패턴 공부, 제작
* 이펙트 구조 분석 후 export, import 코드 구현
* 학기 중에 Direct3D 12를 공부하면서 부족했던 부분 복습(특히 리소스를 만들고 쉐이더로 전달하는 부분 공부 필요)

**▶ [박준영]**

* 게임 내 어느 씬에서도 2D UI를 표시하는 구조를 구현하며, 스택등의 자료구조를 통해 팝업 창을 구현
* 모델 및 씬 로드 이후 게임의 부하도 확인 후 그림자 적용 방식에 대한 수치적 분석
* 3차원 맵에서의 인공지능 구현에 대한 조사 및 공부

**▶ [엄장헌]**

* 물리 엔진의 파이프라인 단계 공부 및 적합한 알고리즘 선택
* 탐지단계를 위한 콜라이더 컴포넌트 제작( 박스, 구 ), 옥트리 구현
* 해결 단계를 위한 전반적인 물리, 접근법 공부 및 적용
* 애니메이션 데이터를 컴포넌트로 만들어 공통적으로 불러올 수 있도록 적용(애니메이션 컨트롤러에서 불러와서 사용할 수 있게 데이터 저장만)

**■ 다음 주 세부 계획**

**▶ [공통]**

* 지난 주 코드 리뷰를 바탕으로 모델 로드 구현 연구
* **구입한 모델 구조 분석(중요)**

**▶ [권순원]**

* 파티클 시스템을 제작하기 위해 상용 파티클 이펙트 수집 및 분석
* 멀티스레드 강의 찾아서 공부 시작

**▶ [박준영]**

* Direct 2D 도큐먼트 및 공개 자료 참고 후 UI 적용 방식 찾아보기
* 프레임워크 내에 UI 관련 기능 어디에 어떻게 넣을 지 생각

**▶ [엄장헌]**

* 물리 엔진의 파이프라인 (광역탐지, 지역 탐지, 해결) 단계를 공부하며, 우리 게임에 적합한 알고리즘 찾아보기.
* 프레임워크에서 물리엔진을 어느 곳에서 어떻게 사용할지 생각하기.

**■ 다음 주 회의 안건**

* 서버 디자인(패킷, 프레임워크 등)
* 코딩 스타일 문서화