|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2013180004김대훈**  **2013180013박진수**  **2013180024윤도균** | **팀명** | 알약전사 |
| **주차** | **18주차** | **기간** | **2018.12.30~2019.1.5** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김대훈**  1. 서버에 입장할 수 있는 인원 수 수정  * **박진수**  1. 프로그램 구조 변경  * **윤도균**  1. 텍스트UI 추가 시도 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김대훈**
  + 서버 실행 시 입장 가능한 플레이어 수를 입력 받도록 수정
  + 1~8인까지 입장 가능
  + 입장 인원을 수정하면서 서버 구조를 바꿔야 할 필요가 있다고 판단 되었고 수정 방안을 모색중
* **박진수**
  + 오브젝트 클래스 구조 변경  
    - 기존에는 FBX 파일을 읽을 때 메쉬의 정점만 읽는 법 밖에 모르는 탓에 FBX 파일과 텍스처 파일을 따로 읽어야만 했고 재질의 값들도 따로 정해줘야만 했는데 이번에 구조를 바꾸면서 FBX 파일을 읽으면서 텍스처 파일과 메쉬의 재질의 값들도 함께 읽을 수 있게 바꾸었다.
  + 파일 로드 최적화  
    - FBX 파일을 읽을 때 이전에 해당 FBX 파일을 읽었을 때 중복해서 읽지 않도록 Reopository 클래스를 만들어 공유할 수 있도록 함.
* **윤도균**
  + 텍스트 UI 로 쓰일 dds파일 제작
  + 텍스트 UI 추가 시도



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | * **김대훈**  1. 서버 구조 수정 필요  * **박진수**  1. 문제점이라고 생각되는 부분은  아직 발견되지 않음  * **윤도균**  1. 필요한 숫자만 표시하도록 스프라이트 처리를 해야함 2. 서버에서 직접 데미지 수치를 받아서 표시해야함 | **해결 방안** | * **김대훈**  1. 서버의 구조를 수정  * **윤도균**  1. UI 기술에 대한 공부 2. 서버에서 데미지 정보 받기 |
| **다음 주차** | **19주차** | **다음 기간** | **2019.1.6~2019.1.12** |
| **다음주 할 일** | 1. DirectX12 공부 2. FBX 파일 구조 공부 3. 게임시스템 구현 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |