**황인원 Email: inwon481@gmail.com**

1. **Branch XFile 테스트**

: X파일을 읽어올 때 X파일 안에 애니메이션이 있는지 없는지에 따라, 리소소를 분류하여 저장하기 위하여 테스트하기.

**에러**

: CXFileMgr클래스 에서 X파일을 만든다음 만든 X파일로 CreateEnumObject함수를 호출했는데 S\_FALSE값 리턴.

\_pXFile->CreateEnumObject((LPVOID)L"tiger.x", D3DXF\_FILELOAD\_FROMFILE, &\_pEnum)))

\_pXFile->CreateEnumObject((LPVOID)"tiger.x", D3DXF\_FILELOAD\_FROMFILE, &\_pEnum)))

**해결**

* 파일명이 잘못됨.

**결과**

**:** 각 x파일 별로 Template확인 및 각 X파일 내의 데이터를 파싱하여 원하는 리소스를 뺴낼 수 있다는 것을 확인함.

**고려사항**

1. ID3DXFile을 보관해야 할 필요가 있나?
   1. X파일을 읽어서 X파일 안에 있는 파싱해서 각 리소스 컨테이너에 넣어준다.
   2. 나중에 변경된 리소스를 X파일로 저장할 일이 생긴다.
2. 결론
   1. A만 고려하면 없어도 되지만 B를 생각하면 필요함.
   2. 유니티 엔진에 스크립트로 프리팹을 생성하는 기능이 B기능이라고 생각됨.

**진행해야할 상황**

1. x파일을 관리하는 클래스 만들기
   1. 디렉토리에 있는 X파일 모두 불러오기.
   2. map<string name, ID3DXFile \*>에 저장.
2. 파싱 하는 클래스 만들기.
   1. MeshContainer 부터 차근차근 만들기
3. 리소스 매니저 만들기.
   1. MeshContainer 부터 차근차근 만들기.