**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2023-03-10 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 이서연 | 작성일 | 2023-03-10 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 11주차 – 이번 주 한 일, 다음 주 계획 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 1. 11주차 한 일 정리   박재우    이서연    정롭비     1. 계획 진행상황 검토   박재우  예제 프로젝트에서 우리 모델 애니메이션 띄워보기 (O)  Vivox 공부 (이론은 찾아보았으나 실습 부족)   * 우선 렌더링 관련된 일을 마치고 본격적으로 음성채팅을 구현할 때 예제를 참고하여 구현   FBX SDK 공부 및 실습 (FBX파일 안에 애니메이션과 모델이 다 포함되어 있어야 하는데 구매한 모델이 애니메이션과 모델이 분리되어 있어서 이에 대한 추가구현이 필요해 시간이 부족하다고 판단되어 취소)   * 유니티로 모델과 애니메이션을 bin파일로 추출하여 사용   캐릭터 능력치 설정 (O)  만들어진 프레임워크에 애니메이션 띄우기 시도(오류 발생)   * 버그를 찾고 고쳐서 다음 면담까지 애니메이션이 재생되는 것까지 구현   이서연  Scene 전체의 외곽선 표현하는 법 공부 및 구현 (O)  툰 쉐이딩 공부 및 구현 (O)  조명, 그림자 공부 (공부 중이나 아직 부족한점이 많음)   * 우리가 사용할 만한 쉽고 괜찮은 그림자 알고리즘 공부   + Deferred Rendering 공부 및 구현 (Lighting Pass 부실)  + Deferred Rendering을 확인하기 위한 디버그창 생성 (오류)  정롭비  IOCP 서버 구현을 위한 공부+실습 (O)  테스트 맵 유니티에서 배치 및 생성 (수정 필요)   * 일반 맵을 구현완료 했으나 후에 밸런스나 게임 진행이 원활하지 않으면 수정해야 함   로비, 배틀 서버 설계 (클라이언트가 없어서 구현불가)   * 추상적인 계획이었던 것 같아서 우선 클라이언트에 서버를 결합하면서 패킷에 대해 고민한 뒤 진행예정   서버 프레임워크 구현 및 클라이언트와 결합 시도 (클라이언트가 없어서 구현불가)   * 모델이 띄워지는 클라이언트가 완성된 후 바로 간단한 키입력에 데이터를 처리하는 서버 구현 예정, 기본적인 프레임 워크는 개인 콘솔 프로젝트로 진행하면서 구상해둔 상태이다.   IOCP서버 최적화 공부 및 구현 (현재 주어진 상황에서는 완료)   * 꾸준히 효율적인 알고리즘, 서버 통신 방법 모색   공통  DirectX12의 컴포넌트 구조 클라이언트 프레임워크 (O)  2D 이미지 띄우는 방법 및 글자 띄우기 공부 (찾아보는 중이나 아직 미 구현)  게임의 흐름 완성 및 스토리, 대사 작성 (미룸)  맵 설계 (테스트 맵만)  사운드, 이펙트 등 추가 리소스 수집 (미룸)   1. 다음 주 할 일 (12주차)   박재우  Texture 버그 수정  애니메이션 추가  이서연  MRT를 확인하기 위한 Debug Shader 버그 수정  애니메이션 컨트롤러 공부  정롭비  IOCP 최적화  채팅 만들기  테스트 맵 수정 |
| 결정사항 | 3.20(월) 7교시 (3:30 ~ ) 면담 |
| 향후일정 | 12주차 계획 완료  다음 회의 시간 – 3.16 or 3.17 |
| 특이사항 | 없음 |