**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2022-12-29 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 정롭비 | 작성일 | 2022-12-29 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 1주차 - 방학동안 할 일 계획 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 1. 방학 끝 (3월 전) 까지 완료해야 할 것 (기본)  * 프레임 워크 제작 완료 (100%) - 컴포넌트 구조 프레임워크에 DirectX12 결합 * 리소스 수집 (80%) 일부 배경음악, 사운드, 이펙트 제외 * 확인을 위한 테스트 맵 구현 * 모델 띄우기 * 모델의 애니메이션 일부, 가능하면 모두 완료 * IOCP 서버 구현(60%) – 최적화가 필요, 클라이언트와 결합 시도  1. 팀원 별 겨울 방학 계획 일정   박재우  2주 (1.1~ 1.7) – 예제 프로젝트에서 우리 모델 애니메이션 띄워보기  3주 (1.8 ~ 1.14),  4주 (1.15 ~ 1.21) – Vivox 공부  5주 (1.22 ~ 1.28),  6주 (1.29 ~ 2.4) – FBX SDK 공부 및 실습  7주 (2.5 ~ 2.11) – 캐릭터 능력치  8주 (2.12 ~ 2.18),  9주 (2.19 ~ 2.25),  10주 (2.26 ~ 3.4) – 만들어진 프레임워크에 애니메이션 띄우기 시도  이서연  2주 (1.1~ 1.7),  3주 (1.8 ~ 1.14) – Scene 전체의 외곽선 표현하는 방법 공부  4주 (1.15 ~ 1.21),  5주 (1.22 ~ 1.28) – Scene 전체의 외곽선 구현    6주 (1.29 ~ 2.4) – 툰 쉐이딩 공부  7주 (2.5 ~ 2.11),  8주 (2.12 ~ 2.18) – 툰 쉐이딩 구현  9주 (2.19 ~ 2.25),  10주 (2.26 ~ 3.4) – 조명, 그림자 등 공부  Scene 전체의 외곽선 표현  정롭비  2주 (1.1~ 1.7),  3주 (1.8 ~ 1.14),  4주 (1.15 ~ 1.21) – IOCP 서버 구현을 위해 게임 서버 프로그래밍 책과 인터넷 검색으로 공부 + 실습 ,  5주 (1.22 ~ 1.28) – 테스트 맵 유니티에서 배치 및 생성  6주 (1.29 ~ 2.4) – 로비, 배틀 서버 설계  7주 (2.5 ~ 2.11),  8주 (2.12 ~ 2.18), – 서버 프레임워크 구현 및 클라이언트와 결합 시도  9주 (2.19 ~ 2.25) – IOCP 서버 최적화 방법 공부  10주 (2.26 ~ 3.4) – IOCP 서버 최적화 시작  공통  1주 (1.1~ 1.7),  2주 (1.8 ~ 1.14),  3주 (1.15 ~ 1.21),  4주 (1.22 ~ 1.28),  5주 (1.29 ~ 2.4) – DirectX12의 컴포넌트 구조 클라이언트 프레임워크 구현  6주 (2.5 ~ 2.11) – 2D 이미지 띄우는 방법 및 글자 띄우는 방법 공부  7주 (2.12 ~ 2.18) – 게임의 흐름 완성 및 스토리, 대사 등 작성,  맵 설계  8주 (2.19 ~ 2.25) – 사운드, 이펙트 등 추가 필요한 리소스 수집   1. 2주차 계획 (1.1 ~ 1.7)   박재우 - 예제 프로젝트에서 우리 모델 애니메이션 띄워보기  이서연 – 씬 외곽선 예제 다운받아 공부하고 띄워보기  정롭비 – IOCP 공부 및 실습 (PPT와 인터넷, ‘게임 서버 프로그래밍’ 책을 이용한 공부)  공통  컴포넌트 프레임 워크에 DirectX12 기본을 결합해 윈도우 창 띄우기 |
| 결정사항 | 전체적인 방학 계획 일정과 2주차 계획 |
| 향후일정 | 2주차 계획 완료  다음 회의 시간 – 1.5 or 1.6 |
| 특이사항 | 없음 |