**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2022-10-02 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 정롭비 | 작성일 | 2022-10-02 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 할 일을 분담해서 정해보고 수행해보자 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 필요한 것   1. 장르 및 컨셉 – 기존의 기획안 대로 2. 개발 환경   Visual Studio 2022, DirectX 12 SDK, GitHub, 그 외에 모델링 적 분야   1. 개인별 역할 분담   박재우 – 레벨 디자인, 깃 관리  이서연 – 쉐이더 프로그래밍, 2D와 같은 부분적인 리소스 제작(UI등)  정롭비 – IOCP 기반 서버 환경 구축, VIVOX(보이스 네트워크) 환경 구축, 네트워크 프레임워크 작성  공동 작업 – 클라이언트 프레임 워크 제작   1. 개발하기 위해 연구해야 할 방향   박재우 – 레벨 디자인 연구  이서연 – 자연스러운 연출을 위한 쉐이더 프로그래밍 연구,  정롭비 – IOCP 멀티스레드 연구, VIVOX 환경 연구, 네트워크 문제에 대처 가능한 설계 연구  클라이언트 공동 – DirectX 12 기초 연구, 멀티스레딩 연구  공동 – 매끄러운 공동작업을 위한 공학적 설계방법 사고   1. 종합설계의 의의, 이루고 싶은 것, 집중 분야   박재우 – 게임 제작에 전반적인 흐름을 이해, 다른 사람이 봐도 이해하기 쉬운 코드 작성 요령 습득  이서연 – DirectX 12 환경의 이해, DirectX 12임에도 화려한 게임을 제작해 보기  정롭비 – IOCP 서버환경에 대한 이해와 게임에 다양한 네트워크 방식을 어떻게 접목시켜야 하는 지 겪어보기  다음 회의까지 무엇을 해올 것인가?  3D게임프로그래밍1에서의 다이렉트X 구조 (디바이스 생성, 루트 시그니처, 디스크립터 등) 공부  IOCP의 기초와 멀티스레드 개념, VIVOX 개요 공부 |
| 결정사항 |  |
| 향후일정 |  |
| 특이사항 |  |