|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2018.1.1 ~ 2018.1.6 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 다른 프레임워크를 분석하고 필요한 내용 추출 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 기본 프레임 워크 구조 정립
* 타 프레임 워크 구조 분석(상시 진행 중)
  + <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=wkdghcjf1234&logNo=220636369820&categoryNo=16&parentCategoryNo=0&viewDate=&currentPage=1&postListTopCurrentPage=1&from=search>
  + <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=wkdghcjf1234&logNo=220888004838>
  + <https://github.com/WarofMini/KPUTeam>
* RenderMgr로 Render 관련 함수 통합(완료)
* CreateMgr로 Create 관련 함수 통합(진행 중)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | Create 통합이 길어지고 있으며 참고 가능한 DirectX12 코드가 많지 않다. | **해결 방안** | DirectX11 코드에서 참고 가능한 부분을 가져와 수정한다. |
| **다음 주차** | 2주차 | **다음 기간** | 2018.1.7 ~ 2018.1.13 |
| **다음주 할 일** | CreateMgr 완성  미니언, 중립 몬스터 모션 상세 기획  Rotation/Transform 가능한 계층 구조 제작 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |