|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2018.1.7 ~ 2018.1.14 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | CreateMgr 완성  ~~미니언, 중립 몬스터 모션 상세 기획~~  미니언 형태, 크기 상세 기획 완료  보스 형태, 크기 상세 기획 완료  ~~Rotation/Transform 가능한 계층 구조 제작~~  Timer 클래스 생성 및 120 프레임 제한 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 타 프레임 워크 구조 분석(상시 진행 중)
* CreateMgr로 Create 관련 함수 통합 완료
* 미니언 형태 및 크기 cm단위 상세 기획 완료
* Timer 클래스 생성 및 프레임 레이트 120으로 제한완료
* <https://youtu.be/thtwbHPuPLQ>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | Timer 클래스로 프레임을 제한한 경우 많은 오브젝트가 있는 경우에 의도한 프레임이 나오지 않고 훨씬 낮은 프레임이 나오는 현상 발견(관련 영상::  <https://youtu.be/nHt99FioH_4>)  입력 처리가 프레임워크에서 이루어 지고 있음 | **해결 방안** | Timer 클래스 관련   1. 프레임 레이트 제한을 기존 120에서 240으로 늘린다. 2. 현재 프레임 확인이 제대로 이루어지는지 확인한다.   입력 처리   1. IO 전용 Listener 클래스 생성 2. Scene에 IO처리 함수 생성 |
| **다음 주차** | 3주차 | **다음 기간** | 2018.1.14 ~ 2018.1.20 |
| **다음주 할 일** | Timer 클래스 버그 수정  입력 처리(IO전용 클래스 또는 Scene에 전용 함수 생성)  인스턴싱 가능한 환경 만들기  HRESULT를 처리할 수 있는 예외처리 만들기(Throw / Catch 등 예외처리 구조 연구 필요)  미니언 대기(IDLE), 일반 공격, 원거리 공격, 마법 공격 이동 모션 애니메이션 상세 기획  플레이어 형태, 크기 상세 기획  플레이어 대기(IDLE), 이동 모션 애니메이션 상세 기획 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |