|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2018.1.14 ~ 2018.1.20 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | Timer 클래스 버그 확인(프레임 레이트 자체 문제)  인스턴싱 가능 환경 만들기  미니언 대기, 일반공격, 원거리 공격, 마법 공격, 이동 모션 상세 기획  플레이어 형태, 크기 상세 기획  중간 보스 몬스터 형태, 크기 상세 기획  중간 보스 몬스터 전체 모션 상세 기획 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 타 프레임 워크 구조 분석(상시 진행 중)
* 타이머 버그를 확인하였으나 실제 타이머에서 발생한 버그가 아닌 프레임 레이트가 낮아서 발생한 버그로 렌더링 최적화를 하면 해결할 수 있는 것으로 보입니다.
* 인스턴싱이 가능한 환경을 만들었으며 인스턴싱을 켜고 끌 수 있도록 만들었습니다
* 미니언, 중간 보스에 대한 그래픽 기획을 완료하였습니다.
* 플레이어 형태, 크기에 대한 상세 기획을 완료하였습니다.
* IO 처리 중 Listener를 사용하지 않도록 결론 내렸습니다.
* <https://youtu.be/bcQ9q9XyHmQ>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 4주차 | **다음 기간** | 2018.1.21 ~ 2018.1.27 |
| **다음주 할 일** | 입력 처리(Scene에 전용 함수 생성)  HRESULT를 처리할 수 있는 예외처리 만들기(Throw / Catch 등 예외처리 구조 연구 필요)  플레이어 애니메이션 상세 기획  중립 몬스터 형태, 크기 기획 및 애니메이션 기획 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |