|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2018.1.21 ~ 2018.1.27 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 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 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 타 프레임 워크 구조 분석(상시 진행 중)
* 입력 처리는 Shader에서 처리, Scene에서 처리, IOMgr 만들어서 처리 하는 방안을 가지고 연구를 하였으며 결과적으로 Scene에서 처리하는 것으로 정리하였습니다.
* 예외 처리는 Throw/Catch를 사용하였으나 생각보다 효과적으로 예외 처리가 가능하지 않았으며 Release모드에서 일일이 주석을 달아주는 등의 불편함이 있어 Assert로 처리하였습니다.
* 추가적으로 ErrorBlob이 넘어오면 ErrorBlob의 내용을 출력해주는 함수를 추가하였습니다.
* 플레이어 애니메이션 중 기본 움직임 기획을 하였으며 스킬 사용 시 모션은 특성 작성 이후 작성할 계획입니다.
* 중립 몬스터의 크기, 형태 및 애니메이션의 기획을 완료하였습니다.
* <https://youtu.be/_injmc6e0Ow>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 5주차 | **다음 기간** | 2018.1.28 ~ 2018.2.3 |
| **다음주 할 일** | 텍스처 및 라이트 추가  다중 렌더 타겟 연구 및 추가  (모델 구조 연구)  플레이어 근접 특성 상세 기획  플레이어 근접 스킬 애니메이션 상세 기획  보스 몬스터 애니메이션 상세 기획 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |