Framework

학번: 2019182023

학과: 게임공학과

이름: 양정우

해당 개발 일지는 프로젝트의 프레임워크에 대해 기술하기 위함이다.

구성은 Client와 Engine으로 이루어져있으며

Engine을 한번 빌드해준 이후 Client를 실행해주어야 한다.

Engine은 Client를 실행하기 위한 도구라는 개념으로 이해하면 된다.

Client

Client.cpp, Client.h

기본적으로 윈도우 실행 창에 관련한 세팅을 한다.

server연결을 위한 내용

//----------------------------------------------------------------

io\_context io\_con;

tcp::resolver resolver(io\_con);

auto endpoint = resolver.resolve(MY\_SERVER\_IP, MY\_SERVER\_PORT);

tcp::socket sock(io\_con);

\_game->MoveThisSession(sock);

\_game->GetGameSession()->do\_connect(endpoint);

std::thread serverthread(workerthread, &io\_con);

//-----------------------------------------------------------------

Game을 실행하기 위해 동적할당하여 메인 루프에 넣었다.

이때 스마트 포인터를 활용하였다.

//----------------------------------------------------------------

class Game; //전방선언

Game\* \_game; //Game 내에 존재하는 함수들을 사용하기 위한 null객체

메인함수 내부…

std::unique\_ptr<Game> game = std::make\_unique<Game>();

game->Init(GWindowInfo);

while (true)

{

if (PeekMessage(&msg, nullptr, 0, 0, PM\_REMOVE))

{

if (msg.message == WM\_QUIT)

break;

if (!TranslateAccelerator(msg.hwnd, hAccelTable, &msg))

{

TranslateMessage(&msg);

DispatchMessage(&msg);

}

}

// TODO(게임로직 추가라인)

game->Update();

}

//----------------------------------------------------------------

Engine

Device

SwapChain

DescriptorHeap

commandQueue