|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013180056 홍승필 | **팀명** | 편돌이 |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2017.1.30 ~ 2017.2.3 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | 멀티쓰레드를 사용한 로딩 일부 구현. | | | | |

**<상세 수행내용>**

-멀티쓰레드를 사용하여 리소스 로딩을 구현하였음.

-Directx11의 DeviceContext가 멀티쓰레드 사용에 있어 불안정하여, 애니메이션이 있는 모델만 따로 쓰레드 사용을 안하고 로드하는것으로 작성함.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 애니메이션이 있는 모델만 쓰레드 로딩이 불가능함. | **해결방안** | 방법을 찾긴 했으나, 프레임워크를 많이 고쳐야해서 해당하는 부분만 사용하지 않기로함. |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2017.2.6 ~ 2017.2.10 |
| **다음주 할일** | 맵툴 중 오브젝트 툴 제작. | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |