| 주차/일자 | 22주차 / 5.19~5.27 | 작성자 |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 개요 | 주간 회의 | | |
| 회의 내용 | 2024.05.24   * 맵 전부 띄우기   + 월요일에 클라 협업 예정   + 각자 제작한 맵 합치기 & 띄우기   + 미션 위치 조정 * 회의 변경   + 보고서는 앞으로 GitHub에 업로드   + 다음 회의부터 월요일 저녁 19~22시     - 작업량 & 회의 내용에 따라 시간 조정   2024.05.27   * 전체 맵 확인 및 NPC 행동패턴을 위한 정보 추출&적용 확인   + 회전값 적용 필요 * 컬링 > 슬라이딩&계단 | | |
| [다음 주 회의 안건] (2024.05.25) | | |
| 주간  수행 내용 | [김정훈 - 서버]   * 멀티 스레드 동기화(진행중) | | |
| [김진선 - 클라이언트]   * 스테이지 전체 맵 로드   + 같은 Material 을 사용하는 경우 같은 계층으로 묶어줌   + 맵 1~2 작업 완   >> 해당 작업 후 중복 텍스처가 밀림 해결 + 맵 로드로 인한 랙 해결     * 디퍼드 렌더링 공부 * 회전값 추출 | | |
| [이상민 - 클라이언트]   * 맵 로드   + 김진선 클라와 같은 작업을 함   + 내가 작업했던 부분은 하나의 구역이라 빨리 끝남 * 컬링 공부   + z-컬링을 이용할 예정임   + 선형대수학 시간 컬링을 하는 법     - 메쉬의 법선벡터와 카메라의 룩벡터을 내적하여 처리 함     - 외적해야 할 수도 있기에 제대로 다시 공부 예정     - 우선 이 방식을 채택 시에 법선벡터가 담겨있는 자료를 사용하거나 렌더할 때마다 모든 연산을 하는 방식을 대체할 만한 알고리즘이 필요해 보임 | | |
| 특이사항 |  | | |
| 다음 주 수행 계획 | [공통]  [김정훈 - 서버]   * 멀티 쓰레드 동기화 시작 & NPC 보완(계속) * 게임맵 회전 적용 * 씬 사이 로딩창   [김진선 - 클라이언트]   * 디퍼드 렌더링 구현   [이상민 - 클라이언트]   * 컬링 * NPC 공격 애니메이션 | | |