Zombie slaughter (좀비 학살자)

10 주차 (3/1 ~3/5)

작성자: 야준서

**월별 목표**

1일 1커밋

모델 로드, 애니메이션 졸작 코드에 적용시켜 모델 띄우기

서버 통신 (IP 주소 이용 로그인)

**주별 목표**

**야준서**

모델로드 코드 졸작 코드에 옮기기

**홍순조**

서버연구 IOCP(Overlapped I/O)연구

**주간 회의 내용**

1일 1커밋 하기

오티 주 끝나고 회의 날짜 변경할지 결정

3월 말 교수님한테 진행 성과 보여주기

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **3월 1일**  메모리 낭비를 막기 위해 총알이 맵 밖으로 나갔을 때 총알 오브젝트를 삭제하게 설정했습니다.  **3월 2일**  졸작을 진행하다 문뜩 제가 처음에 설정했던 단위로 작성하는게 아닌 대충 감으로 떄려맞춰 설정하고 있다는 사실을 깨닫고 기존 기획서에서 정했던 수치(속도, 크기 단위)를 통일화 시켰습니다.  **3월 3일 ~ 3월 5일**  모델 로드 코드를 졸작 프로젝트에 적용시켜 모델을 띄우는 과정을 진행 중입니다. 기존 메쉬 렌더러 컴포넌트는 메쉬 1개와 그에 상응하는 머터리얼 1개를 적용시켜 텍스쳐를 입히는 구조로 되어있었지만 모델은 메쉬가 1개가 아닌 여러 개가 있으므로 기존의 머터리얼 1개로는 텍스쳐를 입히기 어려운 과정이 있어서 메쉬의 개수에 상응하는 머터리얼을 이용해 메쉬별로 텍스쳐를 입히는 구조로 수정 중입니다. 하는 도중에 생각대로 잘 안돼서 다음 주까지 해야 될 것 같습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **3/1~2**  기존에 오류가있던 리소스를 수정했다. 오류의 원인은 경로의 문제였다. 디버그 오류 출력창을 자세히 보지못한 잘못이 있었다 기초에 충실하자는 교훈을 얻었다.  Overaped I/O에서 클라이언트 서버코드를 수정하고 있다. 처음에는 map컨테이너를 사용해서 key값으로 id를 했었는데 수정본에는 key값을 socket핸들값으로 해야 함을 느꼈다. 그런데 정내훈 교수님은 보통은 id값을 넣으신다고 했는데 예제에서는 key값을 handle값으로 넣어서 id의 경우는 어떻게 해야할지 질문을 해보아야겠다.  **3/3**  준서가 짠 클라이언트 코드를 분석했다.  **3/4**  Overaped I/O코드를 수정했다. 하지만 작업량이 많지는 않았다. 학기가 시작한 만큼 방학때보다 더욱 타이트하게 시간관리를 해야겠다.  **3/5**  휴식 |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

단위를 기존 기획서에서 설정했던 데로 통일했습니다. 나중에 한 번에 수정하는 것보다. 처음부터 하는 게 맞는 것 같습니다. 아직 초반이라 수정할게 많지 않아서 다행입니다.

**홍순조**

서버관련 코드를 수정을 했다.

**이번 주 못한 점**

**야준서**

모델 로드를 이번 주에 완성하지 못해서 아쉽습니다. 모델 로드 부분에 시간을 많이 할애해서 오브젝트 스크립트도 많이 작성 못했습니다.

**홍순조**

학기가 시작한 만큼 시간을 더욱 잘 관리해야 하는데 그렇지 못했다. 다음주에는 무조건 Overaped I/O부분을 수정을 끝내야 겠다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

이번 주에 못했던 모델 로드 졸작 코드에 적용 완료하기

**홍순조**

클라이언트에서 키 입력 받아서 서버에서 계산 후 클라에서 렌더링 하기