Zombie slaughter (좀비 학살자)

3주차 (1/10 ~ 1/16)

작성자: 야준서

**월별 목표**

1월

모델 띄우기 (맵, 캐릭터)

**주별 목표**

**야준서**

다이렉트 초기화 구현 (장치 생성, 기본 프레임 워크)

모델 기존 코드 활용해서 화면에 띄워 보기

애니메이션 기법 연구 (코드 분석, 책)

**홍순조**

다이렉트 더미 클라이언트 완성, 서버 제작하여 더미 클라이언트와 연결

게임 서버 연구

**주간 회의 내용**

하루에 다이렉트 책 50쪽식 공부

이번주 개인 목표 설정

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **1/11 ~ 1/13**  다이렉트 초기화 코드 구현  Msdn 코드를 참조해서 초기화 코드를 구현했습니다. 작업 시작 단계라 아직 복잡한 쉐이더와 기법들은 구현이 되어있지 않으며 간단한 정점 쉐이더와 픽셀 쉐이더를 이용해 도형이 출력 가능한 정도까지 구현 했습니다.  구조  프로젝트를 2개로 나눴습니다. 한쪽은 게임 루프(초기화, 키 입력, 업데이트)가 진행되며, 나머지 프로젝트는 장치 초기화, 오브젝트, 물리 등 게임 엔진적 요소를 구현하게 했습니다 루프 프로젝트가 엔진 프로젝트를 상속받아 실행되게 구현했습니다.  **1/14**  초기화 부분 공부  초기화 부분 코드 작성 중 함수와 desc 설정값과 같은 세세한 부분이 잘 기억이 안 나서 다이렉트 초기화 부분에 대한 공부를 다시 했습니다. 작년 1학기 때 배운 내용이라 복습을 다시 한번 해야 될 것 같습니다.  **1/15**  초기화 부분 공부  루나 다이렉트 책 초기화 부분을 예제 코드와 함께 공부하며 분석했습니다. 쉐이더, 파이프라인 상태, 루트 시그니처와 기본 장치 생성에 대한 부분을 다시 한번 복습했습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **1/11**  다이렉트 3D특강을 들었다.  애니메이션 예제들을 분석하여 예제들의 차이점을 분석하였다.  주요핵심  모델이 인스턴싱되었기에 문제점이 발생하였다. 문제를 해결하기 위해서본트랜스폼 행렬 리소스를 분리를 한다.  앞으로 주요 연구과제 FBX를통한 애니메이션 데이터 export, import  **1/12**  서버 프레임워크 하이레벨 디자인    연구해야 되는 부분  서버와 클라사이에 주고받을 데이터 구조체를 어떻게 정의할 것인가? 부분 연구  **1/13**  다이렉트 초기화 부분연구   * 리소스 활용 * 커맨드 큐, 커맨드 알로케이터, 커맨드리스트 상호작용 * 리소스, 디스크립터, 힙 연구   **1/14**  프레임을 측정하기 위한 타이머에 대한 연구  **1/15**  더미 클라이언트 기본완성 |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

딱히 잘한 점이 없습니다. 계획도 틀어졌고 평소에 복습을 안 해서 다시 복습했습니다. 그나마 잘한 점이라면 초기화를 구현한 것입니다.

**홍순조**

다이렉트에 대한 기본적인 이해 심화와 서버 프레임워크 하이 레벨 디자인을 연구했다

**이번 주 못한 점**

**야준서**

이번 주 목표를 수업 때 사용한 코드를 이용해 모델을 출력하는 걸 하려고 했지만 초기화 코드 작성 중 상당 부분이 오래전에 배운 거라 기억이 잘 안 나서 처음부터 공부를 시작했습니다. 1월을 연구하는 달로 정한 만큼 기본을 확실하게 다지고 가야 할 것 같습니다.

**홍순조**

다이렉트책을 요약하고 정리를 하면서 공부하다 보니 시간을 너무 많이 썼다.

현재 특강은 애니메이션 부분을 하는데 애니메이션에 대한 연구 부족하다. 그래서 애니메이션을 공부하다 보니 그에 따른 기본 다이렉트3D의 공부가 부족해서 책을 보는데 주객이 전도가 되었다.

내가 필요한 부분만 찾아서 연구할 필요가 있고 그래도 모르는 부분은 특강 교수님께 과감하게 질문을 해야 한다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

루나 다이렉트 책 공부하기 (텍스쳐, 애니메이션)

졸작 코드에 메시 클래스를 추가해서 오브젝트 화면에 출력하기

애니메이션 코드 분석

**홍순조**

선배와 상의를 해보니 우선적으로 클라이언트가 중요하다고 조언을 받았다. 그래서 서버는 우선 게임서버 수업을 듣는 것으로 연구하고 애니메이션구현에 집중을 하여 구현한다. 다음주에는 FBX연구와 모델로드연구를 중점적으로 한다.