Zombie slaughter (좀비 학살자)

5주차 (1/24 ~ 1/29)

작성자: 야준서

**월별 목표**

1월

모델 띄우기 (맵, 캐릭터)

**주별 목표**

**야준서**

루나 다이렉트 책 공부(애니메이션)

졸작 코드에 게임 오브젝트 클래스 추가하기

**홍순조**

모델 띄우기, 애니메이션

상수버퍼 텍스처, 분석, fbx파일 추출

게임서버 공부

**주간 회의 내용**

Fbx 공부

예제 코드를 이용한 모델 띄우기

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **1/25~1/27**  게임 오브잭트에 컴퍼넌트 추가  게임 오브잭트 클래스를 추가했고 그 안에 메쉬 렌더러, 트랜스 폼과 같은 컴포넌트를 추가할 수 있게 구현했습니다. 아직 구현한 기능은 메쉬, 메터리얼, 쉐이더밖에 없습니다.  **1/28**  Fbx 사용법 공부  공부를 시작했지만 저희 프로젝트를 진행하는 데에 자세히 알 필요는 없다고 판단이 되어서 흐름만 읽어봤습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
| **1/25**  게임서버과제를 하면서 싱글톤 디자인 패턴에 대한 연구를 하였다. 왜냐하면 작년 선배님과 했던 디자인패턴스터디에서 했던 첫번째 패턴이기도 하고 우리 졸업작품의 프레임워크에도 적용할 여지가 있기 때문에 과제를 하면서 연구를 해보았다.  **1/26**  휴식  **1/27**  휴식  **1/28**  게임서버를 공부했다.  강의 한 개분량만 공부를했다.  **1/29**  게임서버 과제한개를 마무리했다. |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

솔직히 잘한 게 없습니다. 뭔가 해이해진 것 같습니다.

**홍순조**

게임서버공부를 했다.

**이번 주 못한 점**

**야준서**

이번 주는 한 게 없습니다. 다음 주가 2월 시작이니 다시 마음을 잡아야 될 것 같습니다.

**홍순조**

목표했던 것을 시도도 못했다. 그리고 주간에 하루를 쉬고 다음날도 쉬면서 연구를 제대로 진행하지 못하고 졸업작품에 대한 의지가 많이 약해진 한 주였다. 다음주에는 졸작팀원끼리 서로 감시와 격려를 하면서 진행할 것을 부탁하여 진행하여 이번주와 같은 해이해진 주를 없앤다.

**다음주에 할 일**

**야준서**

1일 1커밋

본격적인 졸작 코드 구현 시작

**홍순조**

1일 1커밋

모델에 애니메이션 적용해보기(이번주에 완료하지 못한 과제이다.)

게임서버 연구