|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1 주차 | **기간** | 7.4~ 7.9 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | STL 복습 및 Windows API 공부 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주차에서는 지난 학기에 했던 STL의 내용을 복습했으며, 또한 2학기 네트워크 프로그래밍 시간에 사용 및 방학 중 여러 서버모델과 연동에 필요 할 클라이언트를 제작하기 위해 Windows API를 공부했습니다. 기본 템플릿을 분석했으며, 간단히 프레임워크 제작, 싱글톤 패턴, 더블 버퍼링 부분을 공부했으며, 간단히 오브젝트를 설계해 관리했습니다.

결과물)

도표, 텍스트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 컴퓨터이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

간단한 이동 및 공격 후 충돌까지 구현했습니다.

기본 이번 주 게임 수학 까지 공부해 클라이언트를 완성할 예정이었으나, 템플릿 분석 중 여러 오류로 인해 시간이 지체되어 차주에 완성하도록 하겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제 점 정리** |  | | |
| **해결방안** | X | | |
| **다음주차** | 3 | **다음기간** | 7.10 ~ 7.16 |
| **다음주 할일** | 4주차에서 연동할 서버 모델 공부 및 게임수학 공부를 통한 2D 게임 개발 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |