**5주차 보고서**

|  |  |
| --- | --- |
| 이상유 | 맵 오브젝트 띄우기 시도, 유니티 애니메이션 공부 |
| 고태경 | 다이렉트X 자원 초기화, 성능 타이머 공부, 유니티 애니메이션 공부 |
| 최준하 | 서버 최적화를 위한 데드 레커닝 기법 공부, 기능적 분산처리 구조 공부 |

이상유 – 캐릭터를 띄운 코드를 활용하여 맵 오브젝트 띄우기를 시도하였습니다.  
유니티의 애니메이션 관련 시스템을 활용하여 애니메이션을 추출하고 사용하는 방법을 공부하였습니다

고태경 – 다이렉트3D 프로그램 실행 시 생성해야하는 자원들에 대한 초기화 방법 및 코드와 Windows가 제공하는 성능 타이머에 대한 공부하였습니다.  
또한, 유니티 매뉴얼을 통해 유니티 애니메이터 시스템의 애니메이션 클립, 애니메이션 상태 머신에 대해 공부하였습니다.

최준하 – 서버 최적화를 위해서 네트워크 통신량을 줄이면서 정확도를 보장하는 데드 레커닝 기법을 공부하였습니다. 또한 기능적 분산처리 구조에 대해 공부하였습니다.

클라이언트와 서버 모두 이동동작을 실행하며, 서버에서 클라이언트에게 위치와 방향을 보낼 때, 동기화를 이루는 방식입니다.  
로비 서버, 게임 서버, 데이터베이스 서버 등 각 기능별로 서버를 제작하여 기능별로 담당하는 서버 구조를 공부하였습니다.