Dream World

1주차 2022. 12. 26 ~ 2022. 12. 31

작성자 : 최재준

방학 목표 ( ~ 03 / 01 )

[0] 공동

1. 씬에 모든 플레이어 캐릭터와 적 캐릭터가 움직이는 것을 띄우기

[1] 박승호

1. 실제 게임 서버 하이 레벨, 로우 레벨 디자인
2. IOCP 객체 생성
3. 키보드 입력을 이용한 서버에서의 캐릭터 움직임

[2] 조창근

1. 컴포넌트 구조를 이용한 프레임워크 제작
2. 그림자 띄우기
3. 카툰 셰이더 적용

[3] 최재준

1. 프레임워크에 캐릭터 모델 띄우기
2. 키 입력에 따란 애니메이션 동작 처리
3. 애니메이션이 변환되는 부분 가중치를 통해 처리
4. 맵, 오브젝트 배치

2주차 목표 (1월 1일 ~ 1월 7일)

[0] 공동

1월 2일, 1월 6일 회의 진행

Git, Notion 정리

[1] 박승호 (서버)

하이 레벨 디자인 완료

IOCP 에코서버 생성

[2] 조창근 (클라이언트)

사각형 오브젝트를 띄우기 위해 프레임워크 작업 시작

[3] 최재준 (클라이언트)

아군 모델과, 몬스터 모델 두 가지 종류를 DirectX에서 띄우기