Dream World

2주차 2023. 01. 01 ~ 2023. 01. 06

작성자 : 최재준

3주차 목표 ( ~ 01 / 14 )

[1] 박승호

1. 계속 공부 진행하며 IOCP 에코서버 제작하겠다.

[2] 조창근

1. 컴포넌트 구조의 프레임워크에서 사각형을 띄우겠다.
2. 유니티 쉐이더 공부를 진행하겠다.

[3] 최재준

1. 스크립트를 통해 모델과 애니메이션을 띄우겠다.
2. 컴포넌트 구조를 확인하고 이에 맞춰서 애니메이션 코드를 작성하겠다.

2주차 한 일 (1월 1일 ~ 1월 6일)

[0] 공동

01월 02일 회의 진행

진행 현황과 공유

지난주 목표에 대한 어려움 및 목표 조정

01월 06일 회의 진행

날짜별 진행 사항 공유

게임 개발에 대한 아이디어 공유

다음주 목표 설정

[1] 박승호 (서버)

01월 02일 – 프레임워크 제작 시도

프레임워크 제작을 위해 파일 분할과 코드를 체계적으로 작성하기 위해서 공부가 필요하다 판단하였다.

01월 03일 – Atomic, Lock공부

멀티쓰레드 환경에서의 데이터 레이스 복습하였다.

[2] 조창근 (클라이언트)

01월 02일 - 컴포넌트 구조에 대해서 ppt 정리

컴포넌트 구조에 대해서 Scene을 젤 상단에 ObjectManager를 밑에 두어 오브젝트들을 관리하게 구성하였고 아래에 object를 두어 포지션등을 두고 아래에 컴포넌트를 두어 렌더,에니메이트,피직스 등 컴포넌트를 구성하였다.

01월 03일 - 게임 오브젝트 함수 컴포넌트 함수 구성

컴포넌트 함수에서 렌더 컴포넌트까지 만들어보려했으나 컴포넌트 구성요소를 템플릿으로 만드려하였기에 아직 다 만들지 못하였다.

01월 04일 - 렌더 컴포넌트 및 메쉬 컴포넌트 분리 및 게임오브젝트에서의 템플릿을 이용한 컴포넌트 별 아이디 분류

렌더 컴포넌트와 메쉬 컴포넌트를 분리하였으나 굳이 분리할 필요가 있나라는 생각과 함께 템플릿을 이용한 컴포넌트 별 아이디 분류는 성공적으로 끝났다.

01월 05일 – 컴포넌트 구조 연구

잠시 컴포넌트 구조에 대해서 고민하여 오브젝트 메니저에서 어떻게 관리하면 좋을지와 오브젝트내에서의 컴포넌트 관리에 대해서 생각하였다.

01월 06일 – 컴포넌트 구조 서칭

렌더와 메쉬, 쉐이더와 텍스쳐를 어떻게 분리할지 정립완료 코드 정리 및 유니티 쉐이더 관련하여 directx에서 어떻게 응용할지 유튜브에서 서치 및 확인

[3] 최재준 (클라이언트)

01월 02일 – 파일 로드 오류

SkinMesh를 보유하지 않은 프레임 이름에 대한 정보도 애니메이션을 저장할 때, 같이 저장되어 애니메이션 실행시 스킨메시가 없는 프레임에 대해 오류가 발생하는 문제점이 생겼다.

01월 03일 – 모델 파일 확인

텍스트 파일을 이용해 비교해본 정상 작동하는 모델과 비교해본 결과, 잘 작동되는 모델은 애니메이션이 적용되는 본에 대해서 묶어서 프레임 분류를 했고, 오류가 생기는 부분은 모든 프레임들에 대해서 적어둔 것을 확인했다.

01월 04일 – DirectX 특강 숙제 수행

LabProject07-9-7에서 Eagle 애니메이션과 함께 실제 코드 내에서 움직이는 것을 공부했다

01월 06일 – 스크립트 분석

유니티 익스포터와 텍스트 파일을 비교하여 어떤 부분이 어떤 것을 작성하고 있는지 확인하여, 수정해야되는 부분을 확인하고 조금씩 수정해보았다.