1/2 .오늘 할일 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.

1/3오늘 할일 게임 오브젝트 함수 컴포넌트 함수 구성

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

1/4 오늘 할일 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.

3/20 2d ui를 위한 직교투영을 OrthographicsFovLH함수를 XMMatrixOrthographicLH를 이용하여 제작하였다. Directx math함수에서 XMMatrixPerspectiveFovLH은 원근 투영에 XMMatrixOrthographicLH는 직교 투영에 사용되는 함수이다.