|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **3주차** | **기간** | **2023.01.16~01.22** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **기둥 생성 스크립트 작성** * **스크립트 리로드 구현** * **NPC 이동 방향에 따른 회전 구현**   **김덕현**   * **export한 데이터를 통한 애니메이션 적용에 대한 공부** * **Direct3D 특강 예제 활용**   **임해인**   * **클라이언트 멀티쓰레드 분리 ( logic thread 와 render thread 분리 ) 버그 수정** * **카메라 회전 구현** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

## 기둥 생성 스크립트 작성

## 스크립트 리로드 구현

## NPC 이동 방향에 따른 회전 구현

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 기둥 스크립트 작성
  + 기둥 관련 기능을 전송하기 위한 패킷 추가
  + 기둥 관련 기능 ( 초기화, 추가, 삭제 등 ) 구현
* 스크립트 리로드 작성
  + 기존 GM 콘솔 계획 -> 클라이언트 지정 명령어 변경
  + 리로드 관련 패킷 추가
* NPC 이동 방향에 따른 회전 구현

# 김덕현

## export한 데이터를 통한 애니메이션 적용에 대한 공부

## Direct3D 특강 예제 활용

잔디, 평야, 실외, 서있는이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 큐브 생성을 위한 클라이언트 파트 작성
  + 프로토콜의 처리와 모델링 추가 구현
* 스크립트 리로드 기능 구현을 위한 클라이언트 파트 작성
  + 키 매칭 및 프로토콜 처리
* 키 입력에 따른 캐릭터 방향 전환 구현
* 파티클을 위한 계산 쉐이더 작성

# 임해인

## 클라이언트 멀티쓰레드 분리 ( logic thread 와 render thread 분리 ) 버그 수정

## 카메라 회전 구현

텍스트, 표지판이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 버그 수정 및 개선 내용
  + 기존 프레임 체크 오동작 수정
    - 기존 프레임 폭주 이유는 프레임 체크를 LOGIC 기능에서 수행
      * 수정결과 3000fps가 아닌 140~200fps로 측정
    - Active 상태가 아닐 경우 키 입력을 처리하지 않도록 구현되었는데, 키입력을 처리하지 않는 무한 루프가 지속적으로 많은 연산을 실행
    - RENDER 파트로 프레임 체크 이동 및 LOGIC 기능 개선(Fixed update)으로 수정
  + FIXED\_UPDATE 와 UPDATE, RENDER 분리
    - 기존의 LOGIC T의 폭주 억제 및 delta time을 쓰지 않아도 되는 논리 연산을 수행하기 위한 FIXED\_UPDATE ( 60 fps 기준 ) 제작
    - RENDER와 UPDATE는 프레임만큼 실행 (RENDER THREAD에서 실행)
* 추후 확인 필요 (ToDo)
  + MAIN Thread에서 logic 기능 수행 시, 60프레임 제한 기능이 비정상 동작(무시하고 제한없이 동작)
    - Active 상태가 아닐 때 문제 발생
    - 임시 개선 방편으로 Logic Thread를 분리해서 총 3개의 쓰레드를 사용해서 동작을 관리
* 마우스 입력에 따른 회전 구현
* 통신 패킷 관련 정보 서버 클라이언트 통일
  + 클라이언트 처리간 회전(각도) 정보 추가

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. Main 스레드에서 로직 처리 가능하게 수정 2. 프레임 향상 필요 3. 파티클 미구현 | **해결 방안** | 1. 프레임워크 분석 및 개선 2. 파티클 구현 |
| **다음 주차** | **4주차** | **다음 기간** | 0123~0129 |
| **다음주 할 일** | 1. Render 쓰레드 분리 ( 커맨드 리스트 excute간 동작하는 쓰레드 분리) 2. 파티클 추가 구현 3. 회전 정보 재구현(서버) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |