|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **4주차** | **기간** | **2023.01.23~01.29** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **서버 코드 cpp 및 헤더 파일 분리 작업 진행** * **캐릭터 이동 함수 서버로 이동 및 이동 패킷 수정**   **김덕현**   * **export한 데이터를 통한 애니메이션 적용에 대한 공부** * **Direct3D 특강 예제 활용**   **임해인**   * **개인사정 ( 설 연휴, 코로나 바이러스 확진, 거주지 이사 )** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

## 서버 코드 cpp 및 헤더 파일 분리 작업 진행

* 기존 코드가 팀원들의 코드 리딩에 어려울 수 있다고 생각해서 서버 코드 수정 작업 완료

## 캐릭터 이동 함수 서버로 이동 및 이동 패킷 수정

* 기존 클라이언트에서 좌표 업데이트하는 방식에서 클라이언트에서 키를 서버로 송신 후 서버에서 좌표 업데이트 하게끔 수정
* 이동 구현에 필요한 변수 생성 및 이동과 관련된 패킷 데이터 수정
* 키를 계속해서 누르고 있을 경우 계속해서 서버로 패킷을 전송하는 방식에서 상태값을 이용해서 이동키의 변화가 있을 때 업데이트 하는 방식으로 변경 -> 패킷 송신량 최소화

# 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

* **개인사정 ( 설 연휴, 코로나 바이러스 확진, 거주지 이사 )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | **5주차** | **다음 기간** | 0129~0205 |
| **다음주 할 일** | 1. Render 쓰레드 분리 ( 커맨드 리스트 excute간 동작하는 쓰레드 분리) 2. 파티클 추가 구현 3. 회전 정보 재구현(서버) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |