|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2016182005 김경욱  2017184008 김덕현  2017184028 임해인 | **팀명** | WT |
| **주차** | **9주차** | **기간** | **2023.02.27~03.05** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **김경욱**   * **서버 강제 종료 원인 분석 및 해결**   **김덕현**   * **SkinningAnimation Project 내용 추가**   **임해인**   * **Ui 개선** | | | | |

**<상세 수행내용>**

# 김경욱[서버]

* 서버 강제 종료 원인 분석 및 해결
* 클라이언트 접속 시 루아 스크립트 반복 호출로 인한 버그가 발생해서 서버가 죽는 현상을 발견 및 코드 변경으로 해결

# 김덕현[클라이언트, DirectX12 엔진]

* SkinningAnimation Project 내용 추가
  + LoadAnimationObject함수 구현

\* LoadAnimationObject함수는 오브젝트 데이터 파일에서 데이터를 파싱하고 처리하고 로드합니다.

* + Animation 클래스의 구조 변경

# 임해인

* UI 개선
  + 마우스 조작 기능 추가(Tap키 누를 때마다 커서 visible 옵션 및 제어 요소 변경)
    - 학습 사항
    - 윈도우 핸들만 넘겨준다고 다 제어되는게 아니라, 생성한 쓰레드에서만 커서의 조작등의 동작이 정상적으로 동작하고, 다른 쓰레드에서는 비정상적으로 동작
  + 마우스 조작 시 창닫기가 안 눌리던 문제 해결
  + 기존 esc로 강제종료시 프로세스 종료 -> quit 메시지를 통한 정상종료로 개선

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **10주차** | **다음 기간** | 0306~0312 |
| **다음주 할 일** | 1. 버그 잡기 2. 메인프로젝트에 실제 리소스들의 애니메이션 적용 – 김덕현 3. Compute 쉐이더를 통한 파티클 움직임 연산 - 김덕현 4. 로비 서버 제작 – 김경욱 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |