



XD_Road Map

Ver 1.0.1

22.09~22.10 (~ing)

- ~~서버 패킷 확인 (9/12~)~~
 - 빠른 시일 내로 패킷 확인
- 모델 물색 (9/12~중간고사)
 - 구매 의향 있는 것은 Keep
- 중점 연구 각자 하나씩 더 생각해올 것 (9/12~9/30)
 - 셰이더는 생각.
- ~~클라 합류 (9/19~) -> MT 갔다와서..~~
 - 파티클 위주로 자연스러운 움직임 표현 예정
 - 안되면 10월까지 연장
- ~~텍스처 도입을 위한 공부 (9/19~)~~
 - 터레인에 텍스처 부여하여 읽어오기
- 교수님 미션



- ~~총알 발사 (完)~~
- ~~스카이 박스 (完)~~
- 지형 – 공중전이라 어떻게 해야할 지 생각해야함. (9/26~)
- 프레임 처리 (60FPS) (9/26~)
 - 모델의 경우 Obj가 아닌 Bin 파일로 읽을 예정
- 텍스처 작업 (9/26~)
 - dds 파일을 뽑아내는 기능을 이용하여 dds 파일 뽑아내기
 - Dds 파일로 읽을 것
- 씬에서 다 찍은 것들 모든 객체가 셰이더를 적용하기 때문에 셰이더에서 찍게 변경 (9/26~)



- 서버가 클라한테 정보를 보내는 것이 되긴 하는데, 클라가 그 정보를 받는 것이 안됨. (서버는 Sand, Recv 다 되는데, 클라는 Sand만 되고 Recv는 되지 않는다.) (~9/26)
- 위 사항만 고치는 것으로 진행.



- **중간 고사 주는 웬만하면 쉬어 가기**
- **최종 중점 연구 과제 정하기 (10/1~10/6)**
- **중점 연구 과제 중 하나 시작 (10/7~)**
- **Obj 파일 읽어오는 방법 물색 (~10/31)**
- **쉐이드 맵 (~10/31)**
 - **자연스러운 움직임에 의한 그림자들**
- **모델 결정 (중간 고사 이후)**
- **클라이언트에서 네트워크 담당 스레드 분리**
 - **현재 클라는 단일 스레드**
- **랜더 타겟 등 여러 사항은 나중에 자세히 공부하여 공유 (~10/31)**
- **교수님 미션**

THANK YOU ☺