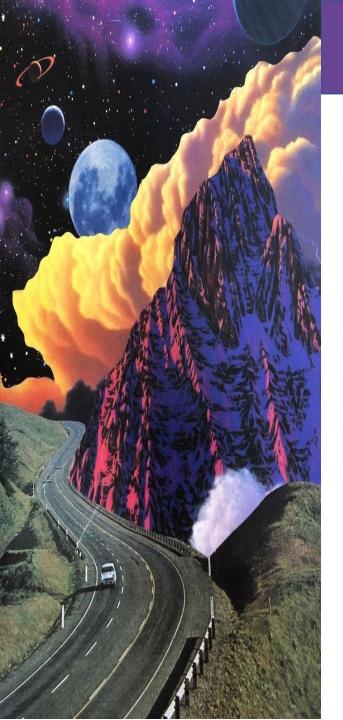


XD_Road Map

Ver 1.0.1

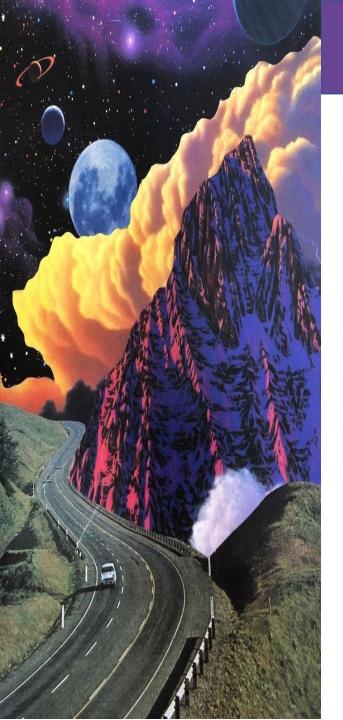
22.09~22.10 (~ing)



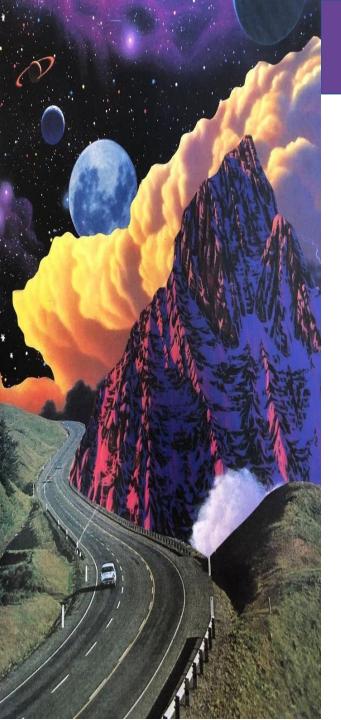
- <u>서버 패킷 확인 (9/12~)</u>
 - ・ 빠른 시일 내로 패킷 확인
- · 모델 물색 (9/12~중간고사)
 - · 구매 의향 있는 것은 Keep
- · 중점 연구 각자 하나씩 더 생각해올 것 (9/12~9/30)
 - 쉐이더는 생각.
- ▲ 클라 합류 (9/19~) -> MT 갔다와서..
 - ・ 파티클 위주로 자연스러운 움직임 표현 예정
 - ・ 안되면 10월까지 연장
- 텍스처 도입을 위한 공부 (9/19~)
 - 터레인에 텍스처 부여하여 읽어오기
- 교수님 미션



- · 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
- · 텍스쳐 작업 (9/26~)
 - dds 파일을 뽑아내는 기능을 이용하여 dds 파일 뽑아내기
 - Dds 파일로 읽을 것
- 씬에서 다 찍은 것들 모든 객체가 쉐이더를 적용하기 때문에 쉐이더에서 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 않 는다.) (~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

