<실습>

게임 프로그램은 연속적으로 그림을 그리는 특성이 있기 때문에

무조건 Loop가 필요하다.(RenderScene)

오브젝트 클래스를 만들고 AddObject 함수를 통해서만 추가하고 추가된 것은 무조건 화면에 그려지게 할 것이다. 오브젝트에 태그를 넣어서 그릴지 말지를 결정할 수도 있다.

오브젝트는 배경, 건물, 장애물, 미사일, 이펙트 같은 화면에 그려지는 모든 것

마우스 클릭으로 플레이어 이동에 ?N 의 힘을 주도록 할것이다.

동적으로 오브젝트를 관리할 때 벡터를 사용함.벡터는 날아갔는데 인스턴스는 살아있는 경우가 발생

Maximim개수제한을 두고 나중에 벡터로 바꾸던지 하는게 좋다.

개수제한을 두는 것은 오브젝트 포인터배열을 개수만큼 할당받아 두는 것을 의미한다.

초기화 이전에 할당코드를 두지말 것. 유령객체가 됨

Git clone에서 permission denied 같은 에러는 자격증명 창이 떴을 때 아이디와 비밀번호를 잘못입력하면 clone은 되지 않으니 gitbash가 계속 잡고있어서 폴더를 삭제할 수 없다.

이때는 컴퓨터를 재시작 해서 폴더를 삭제하거나, 다른 폴더에 시도해보거나, 윈도우 자격증명에서 삭제하는 방법이 있겠다.

Git 이 관리하는 폴더는 path오른쪽에 (branch)가 뜬다

게임을 만들 때 단위통일이 필요하다.

PC와 노트북의 glut idle 의 인식이 다른 것 같다.

노트북은 idle상태이면 elapsedtime을 날려버리는거 같다

가비지컬렉터는 메모리를 건들기 때문에 I/O연산떄문에 프레임드랍이 일어난다

Float 연산은 equal연산을 하면 안된다 미세한 차이가 있기떄문에 epsilon이라는 것을 사용한다

충돌처리

Update가 1/60이면 1/60마다 순간이동을 하는 것

Penetration 투과현상, 궤적으로 충돌처리. 충돌처리는 대부분 서버에서

서버의 난제 1.서버의 자원이 무한하지 않다. 서버와 로컬이 달라지면 컴퓨터가 좋은사람이 유리해지는..

위치를 옮기니까 또 부딛히고 또부딛히고 절 때 답이 나오지 않는 경우가 발생

충돌처리 횟수에 제한을 두거나, 그냥 겹치게 놔두는 방법 많은방법들이 있다.