|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Morphosis 작업일지 16주차 | | | |
| 작업 기간 | 18.10.12 – 18.10.17 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내역 | 신재욱  - CTexture 의 구조를 변경하고 오브젝트들에서 사용하기 쉽도록 렌더링 부분을 담당하는 변수들과 함수들을 CModel 객체를 사용하도록 따로 변경하였습니다.  - 기존의 CMaterial 객체에 CTexture를 넣는 방식을 수정하고 현재 필요성을 느끼지 못해 Material 클래스를 삭제하였습니다.  - CModel 객체에서 Mesh를 여러 개 가질 수 있도록 수정하고 맥스에서 오브젝트를 따로 분리하여 기존의 Mesh 렌더링 방식에서 구현하지 못했던 plane mesh를 구현할 수 있게 하였습니다.  - 테스트를 위해 조준점, 체력바 배경, 체력바 게이지 텍스처를 제작하고 UI를 위한 PSO를 생성하였습니다.  손준혁  - 서버-클라이언트 연결 및 접속, 테스트 패킷 전송까지 완료하였고 플레이어의 위치, 이동, 공격 등을 패킷 종류에 따라 구분할 수 있도록 설계 및 작성하였습니다.  - 테스트용 클라이언트를 작성하였습니다. | | |
| 작업 예정 | 신재욱  - PSO 관리 방식 및 쉐이더 파일들을 마저 작성한 뒤 애니메이션 작업에 들어갈 예정입니다. | | |
| 기타 | 손준혁  - 통학을 위해 운전 중 사고가 발생하여 이를 처리하느라 딜레이가 있습니다. | | |