|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 15차 | | | |
| 기간 | 2019-06-20 ~ 2019-07-01 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 메모리 릭 잡기~~    일단 기분 나빠 보이는 부분은 전부 찾아보도록 하자.    너무나도 어려운 메모리 릭 잡기의 세계  중간에 저렇게 막 엄청 할당하고 내려가고 하는 부분은 텍스처를 불러오는 부분  아무리봐도 포인터로 할당하고 하는 부분은 전역에 두고 벡터로는 인덱스만 관리하게 하는게 맞는거 같다. 봐도 잘 모르겠음.  새로 할당하는 것은 그 것을 쓸 애들이 전부 접근할 수 있는 곳이어야 함.  아니 근데 다 필요한 것들 할당하는데 뭐가 문제지. 대체 std::\_Container\_proxy는 뭐지? 컨테이너 템플릿 같은건가??  텍스처 로드하는 부분에서 계속 터졌다 안 터졌다 하는데 심지어 내가 짠 코드도 아니라서 아무것도 모르겠음. 근데 생각해보면 경로와 관련된 부분에서 계속 오류가 생김. 그럼 역시 디렉토리 설정의 문제가 맞지 않을까??  경로나 디렉터리의 문제일거라 생각했는데 그것도 아님.  오히려 이상한 문제만 생겼다. (깃 커밋 메시지 참고하기)  되돌리자!!  이전 버전을 실행해봐도 문제는 같은 부분에서 발생. | | | |