|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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?? | | | |