|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 19차 | | | |
| 기간 | 2019-07-30 ~ 2019-08-05 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 충돌처리 부분에 테스트 중인 부분 있다. 나중에 확인 바람. <- 가 18차 개발일지에서 넘어옴~  Change Scene을 먼저 하는게 맞겠지?  Change Scene을 위해서 먼저 PSO를 전역에서 벡터로 관리하게 변경하였고 PSO Generator를 만들었다.  또한, ObjectManager와 Scene, Object(와 그걸 상속받은 것들)의 소멸자를 전부 정리하여 작성하고 Release()를 만들었다.  그리고 CScene에서 필요없는 부분들을 지우고 간소화하였다.    예에에전에 Change Scene을 만들 때 제대로 안 되서 미뤘던 기억이 있는데 오늘 원인을 찾아냄.  명령어리스트를 BuildObject()에서 Close() 해주었기 때문.  Reset() 해주고 초기화한 뒤, Close()하고 그걸 Execute 해주었다. 그 아래는 덤.  이렇게 했더니 Scene을 바꾸는 것이 된다. 근데 지금 방식은 Scene을 바꾸면서 모든 리소스를 다시 로드하고, 오브젝트들을 다시 생성하는데 이 때 잠시 끊기는 딜레이가 있다.  지금 객체 수도 얼마 안 되는데 이정도로 끊기면 불안하다. 전역에서 관리하고 있으므로 몇몇 리소스는 그대로 유지해도 될 것 같고, 나중에 여유가 되면 쓰레드를 추가하여 Scene에서 Scene으로 넘어갈 때 전환 효과를 넣어주도록 하자.  추후 필요한 작업: Scene을 초기화할 때, 그 Scene을 설명하는 구조체를 밖에 저장해두던지 해서 그 Scene에서는 어떤걸 어떻게 생성하고 하는 것들을 읽어오고 그걸 Object Manager에게 넘겨주는 식으로 해야 할 것 같다. 어떤 Level을 쓰는지 그런거. | | | |