|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 20차 | | | |
| 기간 | 2019-08-05 ~ 2019-08-12 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 충돌처리 부분에 테스트 중인 부분 있다. 나중에 확인 바람. <- 가 18차 개발일지에서 넘어옴~    레벨은 저걸 보고 만들도록 하자. 스플래툰의 ホッケふ頭 레벨.  FMOD를 사용하여 사운드 재생을 시작했다.  실습 예제를 보고 하고 있는데 이런 식으로 넣어놨다.    해당 폴더에서 헤더 파일을 가져오는게 맞을 듯.  사운드 재생이 된다.  지금 발생하는 문제들 전부 정리하면 다음과 같다.   * PSO 생성부(쉐이더 컴파일코드 로드하는 부분과 PSO 최종 생성부분) * 애니메이션 보간 계산 부분 * 프로그램 종료 후 릴리즈 하는 부분 * 플로트 UI 추가하면 힙 손상 * 전체화면 모드에서 종료하면 OnResizeBuffers()에서 오류  전체화면 모드에서 종료하면 OnResizeBuffers()에서 오류 ESC를 눌러서 ::PostQuitMessage(0); 를 호출한 뒤에 몇 번 기본 메시지 루프에서 돌다가  CFramework::OnProcessingWindowMessage() 로 들어간다. 그 뒤, WM\_SIZE case로 들어가고  OnResizeBackBuffers() 를 호출하면서 터진다.  종료 순서는 다음과 같다.   * ESC 눌러서 PostQuitMessage() 호출 * 기본 메시지 루프에서 돌다가 들어와서 CFramework::OnDestroy() 호출 * CFramework::OnDestroy() 안에서 m\_pdxgiSwapChain->SetFullscreenState(FALSE, NULL) 호출 * CALLBACK WndProc()로 들어옴 * CFramework::OnProcessingWindowMessage() 들어감 * CFramework::OnResizeBackBuffers() 호출 * 펑!   자세히 살펴보니 이미 커맨드리스트를 릴리즈 했는데 그걸 사용하려 해서 생긴 문제였다. 순서를 바꿔서 해결함. PSO 생성부(쉐이더 컴파일코드 로드하는 부분과 PSO 최종 생성부분)   저 부분을 주석 처리 했더니 PSO에서 안 터진다. 오브젝트 매니저에 문제가 있음을 확인했다.  While문으로 PSO 문제 생기나 수 백번씩 돌려보고 확인하는데 PSO 생성하는 부분이 시간이 꽤나 오래 걸린다.  오브젝트 개수에 상관없이 터질 때도 있고, 안 터지기도 한다. 오브젝트 개수와 상관 없는 듯.  리소스 생성 부분을 지웠더니 문제가 없어졌다. 리소스 관리에 문제가 있다.  텍스처 생성 부에는 문제가 없다.  모델 생성 부에도 문제가 없다.  애니메이션 컨트롤러 생성 부에도 문제가 없다.  아니! 애니메이션 클립 생성부분도???      메모리 사용량이 늘고 있다!            이걸 추가해줬더니    이만큼으로 줄었다.  메쉬 생성 부분에서 할당하는 부분들이 자동으로 사라질 줄 알았는데 그게 남아있었다.      와~~~    안 터진다. 프로그램 종료 후 릴리즈 하는 부분   얘도 힙이다.  근데 이 문제는 지금 해결 안 해도 괜찮지 않을까? 종료할 때 터지는거잖아. | | | |