|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 13 주 | 2022. 3. 20 ~ 2022. 3. 26 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**   * 각자 구현한 것 설명.   **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **진행률:**  **작업 내용**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. 릴리즈 모드 실행 시 발생하는 오류를 Direct input과 Sound 관련 lib를 추가하여 해결했다. 프레임은 디버그 160, 릴리즈 260정도로 약 100이상 높아졌다.          1. 직교투영을 이용하여 페이드 인, 아웃 기능을 추가했다. 나중에 이것을 이용해 UI를 추가할 예정이다 | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **포탈 이펙트 구현해보기** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**     1. 직교투영 오브젝트를 구현하는데 계속 이미지가 뜨지 않았었다. 이유는 쉐이더에서 사용하는 직교투영 행렬의 packoffset이 잘못되었다. 원래 주석 처리한 코드였는데 코드 순서를 바꾸고 packoffset을 새로 바꿔주니 잘 나왔다. (이전 코드도 맞는거 같은데 안되는 이유를 잘 모르겠음) | | |