|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 1 주 | 2021. 1. 9 ~ 2021. 1. 15 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  01. 12 회의  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~Idle, Walk, Run, GetResource 동작하도록~~** 2. **~~BT 내용 읽고 사용 여부 결정~~** 3. **~~마우스 또는 키보드 이동 시 플레이어가 이동하도록~~** 4. **~~다렉 특강 4, 5, 6일차 복습 및 정리~~** 5. **DX12 Constant Buffer, Root Signature, Index Buffer 부분 공부 x**   **진행률: 80%**  **일별 공부 내용**  **01. 09 (일)**   * BT 공부 후 사용 결정 - 플레이어에 사용 안함 : BT(행동 트리)는 몬스터, NPC같은 AI가 필요한 객체에 적용하는 것이 알맞다고 생각되러 플레이어에는 적용하지 않고 후에 몬스터, NPC 구현 시에 사용하기로 결정했다. * 애니메이션 구조 짜기 * 다렉 특강 4일차 복습 - fbx파일을 어떻게 읽어올지 공부   **01. 10 (월)**   * If문으로 Idle, ~~Walk~~, Run 구현 -> Walk는 삭제 * 게임수학 책 애니메이션 읽고 정리 * 다렉 특강 5일차 복습 - 애니메이션 보간에 대한 수업   : 애니메이션 보간 방법이 무엇인지 궁금했는데, 정해진 방법이 있는 것이 아닌 내가 알아서 좋은 방법을 생각해내야한다는 것을 배웠다.  **01. 11 (화)**   * GetResource 구현 * 애니메이션 바꾸는 함수 구현 * 쉐이더 기본 (삼각형 띄우기) 공부   **01. 12 (수)**   * 애니메이션 attack1 구현 * 키보드 입력 코드 정리   **01. 13 (목)**   * 다렉 특강 6일차 복습 * 플레이어 대각선이동 추가   **01. 14 (금)**   * 애니메이션 프레임 문제 해결   : 트랙의 pos만 초기화하면 안되고 실제 애니메이션 pos를 초기화해줘야함  **01. 15 (토)**   * 플레이어 이동방향으로 회전 -> 버그 있음   **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 회전 구현** 2. **플레이어 크기와 카메라 위치 조정 (ImGui 사용해서 카메라 조절)** 3. **플레이어 애니메이션 Idle(공격모드), die 제외 모두 구현** 4. **DX12 Constant Buffer, Root Signature, Index Buffer 부분 공부**   **[2] 최경훈**  주간 목표 | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<1/11 - GetResource 구현하다가 발생>**   * 애니메이션을 실행할때마다 시작되는 프레임이 다름. 애니메이션 한번 실행하면 초기화를 해야하는데 해결방법을 찾아야겠다. -> 해결완료   **<1/15 - 플레이어 회전 구현하다가 발생>**  이동방향에 맞게 회전하지 않음. 추가로 플레이어 회전이 바로되지 않고 서서히되도록 해야함.  **[2] 최경훈**   * 유니티에서 모델을 bin으로 만들 때 Transform을 초기화 하지 않는 바람에 로컬 좌표계가 원점이 아니었다. 그래서 클라에 배치했을 때 이상한 곳에 배치가 됐었다.. | | |