|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ 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. **플레이어 크기와 카메라 위치 조정 (ImGui 사용해서 카메라 조절)** 3. **BT 내용 읽고 사용 여부 결정** 4. **마우스 또는 키보드 이동 시 플레이어가 이동하도록** 5. **다렉 특강 4, 5, 6일차 복습 및 정리** 6. **DX12 Constant Buffer, Root Signature, Index Buffer 부분 공부**   **진행률:**  **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   01. 10 (월)   * If문으로 Idle, Walk, Run 구현 * 게임수학 책 애니메이션 읽고 정리 * 다렉 특강 5일차 복습   01. 11 (화)  01. 12 (수)  01. 13 (목)  01. 14 (금)  01. 15 (토)  **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  주간 목표  **[2] 최경훈**  주간 목표 | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   * BT를 공부해보니 애니메이션의 개수가 많을 때 사용하면 유용한 것 같은데, 사용할 애니메이션이 10개로 적은 경우에도 사용하는 것이 좋을지 더 생각해봐야 할 것 같다.   **[2] 최경훈**   * 유니티에서 모델을 bin으로 만들 때 Transform을 초기화 하지 않는 바람에 로컬 좌표계가 원점이 아니었다. 그래서 클라에 배치했을 때 이상한 곳에 배치가 됐었다.. | | |