|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 5 주 | 2021. 1. 23 ~ 2021. 1. 29 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  01. 17 회의   1. 내(경훈) 컴퓨터에선 프레임이 200이상 나오는데, 성능이 좀 더 좋은 성주 컴퓨터에선 프레임이 30정도 나와서 무엇이 문제인지 회의를 했다. 정확한 원인은 찾지 못했으나 성주 컴퓨터에 문제가 있다고 판단하고 보류하기로 했다. (다른 컴퓨터, 노트북에선 프레임 잘 나오는 거 확인) 2. 성주가 작업하는 플레이어 회전에 버그가 있어 같이 코드를 보면서 버그를 해결했다. 벡터 외적 순서와 정규화 문제였다. 3. 프레임을 유지하기 위해 최적화를 어떻게 할 것인지 회의했다. 일단 가장 간단한 절두체 컬링부터 해보고 다시 회의하기로 함   **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **일별 공부 내용**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**   1. 맵 오브젝트를 절두체 컬링하기 위한 작업을 하였다. 아직 정확한 컬링은 안되고 매쉬마다 경계구 정보를 얻어와서 처리해야한다. 2. 코드 효율을 높이기 위해 Component와 Prototype 디자인 패턴에 대해 공부하고 코드를 어느정도 작성했다. 3. Singleton패턴을 이용한 GameManager도 만들어서 자주 사용될 듯한 플레이어, 카메라, 씬을 쉽게 접근 가능하다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. 지금 작업중인 일이 끝나면 코드 합치기 2. 설 연휴에 푹 쉬었다가 오기.   **[1] 윤성주**  주간 목표  **[2] 최경훈**  주간 목표   1. 디자인 패턴에 대해 공부하고 코드를 좀 더 효율적으로 작성해 볼 것. 2. 유니티에서 매쉬마다 경계구 정보를 가져와 클라에서 기록할 것. | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**   1. 디자인 패턴들의 개념은 어느정도 알겠는데, 이거를 코드에 적용하기가 좀 까다롭다. 너무 구조를 이쁘게 짤려는 생각을 좀 줄여야겠다. | | |