|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 7 주 | 2021. 1. 23 ~ 2021. 1. 29 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **일별 공부 내용**  **[2] 최경훈**  **개발 내용**     1. 컴포넌트 패턴을 이용하여 맵 오브젝트 컬링을 구현했다. 절두체 컬링도 직접 함수를 구현했는데, 알고보니 이미 DirectXCollision.h에 이미 절두체 컬링 함수가 있었다. (나중에 수정?) 어쨌든 덕분에 프레임은 최소 50정도 올랐다.      1. 사진과 같이 깊이 선형 안개를 구현해보았다. 하지만 아직 스카이 박스엔 처리가 안되고, 다른 부분도 어색해서 수정을 할 필요가 있다.        1. 다음 사진과 같이 플레이어와 맵 오브젝트 충돌을 구현하였다. DirectXCollision에 구현된 변수와 함수를 이용하였고, 충돌체 정보는 유니티에서 Mesh를 불러올 때 BoundingBox 정보도 함께 불러와서 사용했다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. 지금 작업중인 일이 끝나면 코드 합치기   **[1] 윤성주**  주간 목표  **[2] 최경훈**  주간 목표   1. 플레이어가 맵 오브젝트를 뚫지 못하게 충돌처리 할 것. 2. 선형 안개 처리를 자연스럽게 해볼 것 3. 씬을 두 개로 나눠서 맵 오브젝트를 배치해 볼 것. | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **[2] 최경훈**   1. 절두체 컬링을 직접 구현할 때 계속 이상하게 컬링이 되는 버그가 있었다. 수학적 공식이 잘못된줄 알고 고생했지만 알고보니 포인터 변수를 잘못 사용하고 있었다. XMFLOAT3\* pPos 변수를 XMLoadFloat3(pPos) 이렇게 사용해야 하는데 XMLoadFloat3(&pPos[i]) 이렇게 써서 버그가 났다. 빨간줄도 안떠서 찾는데 시간이 좀 걸렸다. 앞으로 꼼꼼히 확인할 것. 2. 맵 오브젝트와 플레이어 충돌을 구현할 때 충돌 판정이 이상한 버그가 있었다. 매 프레임마다 BoundingBox정보를 월드행렬과 계산하여 업데이트 하는데, 한 오브젝트가 각 계층구조마다 업데이트해서 중복된 계산으로 인한 버그였다. 그래서 딱 한번만 충돌체 정보를 업데이트 하여 해결했다. | | |