|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **1월 2주** | **2023. 1. 8 ~ 2023. 1. 14** | **작성자** | **김혁동** |
| **이번 주**  **목표** | **김혁동**: 클라이언트 프레임워크 세부 계획 설정.  **정극훈**: 김혁동이 제출한 세부 계획에 따라 프레임워크 개발 착수 및 Flow 프로그램의 시험 사용.  **이도영**: 필요한 애니메이션에 대한 세부 내용 전달, 게임 개발에 필요한 리소스의 조사 및 기획. | | |
| **1/8**  **일** | **김혁동**: 극훈이의 프레임워크 제작을 위한 일정이나 구조 등의 세부 계획을 설정하여 업로드함. | | |
| **1/9**  **월** | **이도영**: 게임 캐릭터에 들어갈 애니메이션을 정리  - 캐릭터 모션 숨쉬기, 걷기, 달리기, 기본공격, 점프, 앉기, 스턴  숨쉬기 - 캐릭터의 가만히 아무것도 하지 않은 상태의 자세 차렷자세로 숨만 쉬는 자세  걷기 - 앞 뒤 좌 우 걷기 애니메이션  달리기 - 달리기는 앞으로 달리는 것만  기본 공격 - 간단하게 주먹으로 때리는 모션  점프 - 점프모션  앉기 - 앉아서 걷기 추가해야함  스턴 - 허우적 거리는 애니메이션  **정극훈**: 온라인 수업을 다시 듣기 시작함. 이용희 교수님의 DirectX 코드와 온라인 수업의 코드를 비교하여 온라인 수업의 코드가 가시성이 좋은 것을 바탕으로 해당 온라인 수업의 코드를 기반으로 프로젝트를 진행하기로 결정함.  해당 수업을 기반으로 작성된 기본적으로 초기화된 프레임워크의 깃허브에 등록함. [깃허브 주소](https://github.com/rmrgns/Thieves) | | |
| **1/10**  **화** | **이도영** : 게임에 활용할 리소스 탐색 및 정리  POLYGON Shops Pack - Low Poly 3D Art by Synty  <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/polygon-shops-pack-low-poly-3d-art-by-synty-199026>  low poly shop center 1  <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/exterior/low-poly-shop-center-1-196335>  Simple Shop Interiors - Cartoon assets  <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/simple-shop-interiors-cartoon-assets-38029>        **정극훈**: 모던 C++ 디자인 패턴에 대한 공부를 함.  빌더 부분 중, 빌더 클래스를 만든 이유 사용자가 빌더를 사용하지 않는 경우 객체 생성이 불가능 하도록 강제하는 방식 등에 대해 공부함. | | |
| **1/11**  **수** | **이도영**: 서버 공부  Lua 스크립트를 기반으로 한 NPC 제작을 학습.  게임서버 프로그래밍 과제를 이용해서 몬스터 NPC를 lua스크립트를 이용하여 코드 작성  몬스터 NPC 구현 내용 : NPC의 배회, 범위 내의 적 공격  **정극훈**: 프랭크 루나의 DirectX 12 입문서를 훑어보며 현재 제작 중인 프레임워크에 추가할 수 있는 부분이 없는지 확인하였음. 그러나 아직 Direct X에 대한 기반 지식이 부족하여 어떤 부분이 더 좋은 지 알기 어려웠고, 실제 삼각형 등을 그릴 때 부터는 실제로 구현하는 단계에서부터 DirectX 12 입문서와 온라인 수업의 내용을 비교해보며 기반 지식을 더 탄탄하게 하고 더 좋은 코드를 선택하는 방식을 채용하도록 함. | | |
| **1/12**  **목** | **정극훈**: 모던 C++ 디자인 패턴에 대해 공부함.  C++에서 HTML과 호환되는 도메인 특화 언어를 구현하기 위한 그루비 스타일 빌더, 객체 하나를생성하는 데에 복수의 빌더가 사용되는 컴포지트 빌더를 공부하였음. | | |
| **1/13**  **금** | **김혁동**: 정극훈이 작성한 프레임워크를 보고 토요일 정기회의 시간에 질문할 내용을 정리함. 기존 학교 수업에서 들었던 프레임워크의 방식과 상당한 부분이 상이해 한 번에 코드를 이해하기 쉽지 않아, 회의 시간에 한 번에 질문을 하기로 결정함. | | |
| **1/14**  **토** | **도둑들 정기회의 (6시 30분)**: [회의록 깃허브 링크](https://github.com/rmrgns/gameproject_proceedings/tree/main/%EC%A1%B8%EC%97%85%EC%9E%91%ED%92%88_%ED%9A%8C%EC%9D%98%EB%A1%9D/23%EB%85%84%201%EC%9B%94)  - 사용할 애니메이션과 해당 애니메이션을 사용했을 때 실제로 문제가 없을지에 대해 의논함. 기본적으로 이도영이 제안한 내용을 바탕으로 구현을 해보고, 실제 구현시에 문제가 생기는 경우 변경하기로 결정함.  - 1/10에 정리한 리소스의 리스트를 팀원과 공유하고 문제가 없음을 확인하여 해당 리소스를 활용하기로 결정함.  - 정극훈이 제작하고 있는 프레임워크는 ‘Engine’ 부분과 ‘Client’가 나뉘어져 있는 3D 게임프로그래밍 수업과는 다른 방식을 취하고 있음. 그에 대해 실제로 어떤 식으로 메쉬가 렌더링 될지에 대해 질문하고 의견을 공유함. 기본적으로 해당 코드는 정극훈이 보고 있는 온라인 수업을 바탕으로 짜인 코드로, 김혁동도 해당 수업을 보고 내부 구조를 이해하며 개발을 진행하기로 결정함. | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | 이번 주 계획 중 일부분의 존재를 인지하지 못하는 경우가 발생하였음. 그로 인해 Flow를 사용해보지 못해 실제로 작업에 적용할 지 고민해보는 단계에 들어가지 못함. 이를 바탕으로 해당 주의 계획을 지속적으로 카톡방 및 디스코드, 트렐로 등에 올려 계획을 잊어버리지 않도록 하기로 함. | | |
| **다음 주 계획** | **이도영**: 실제 졸업작품 프로젝트에 사용할 서버 코드의 기반 프레임워크 제작 착수.  **정극훈**: 김혁동이 짠 프레임워크 세부 계획에 따라 정점 버퍼의 생성 및 폴리곤 표시와 기본적인Unlit 쉐이더를 제작하여 폴리곤을 볼 수 있도록 프레임워크를 수정.  모던 C++ 디자인 패턴 3장에 대해 공부. Flow 프로그램의 시험 사용.  **김혁동**: 애니메이션 구현을 위해 Unity에서 애니메이션 및 정점 데이터를 추출하는 방법에 대해 연구. | | |
| **비고** | ※ 김혁동은 실질적으로 평일에 졸업작품 개발에 참여가 힘드나, 퇴근 이후 최소 한 두시간은 졸업 작품에 시간을 쏟기로 함. | | |