|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **1월 4주** | **2023. 1. 15 ~ 2023. 1. 28** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | **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. | | |
| **1/15**  **일** | **이도영**: 선배님이 주신 졸업작품의 프레임워크를 분석해 정내훈 교수님 수업의 기본 코드에 선배님 졸업작품의 프레임워크를 합쳐서 도둑들 프레임워크를 작성하려 함. | | |
| **1/16**  **월** | **이도영**: C++공부   * Class, 객체지향프로그래밍, 연산자오버로딩, friend 상속을 공부함.   **정극훈**: 프레임워크에 Mesh, Shader 클래스 및 hlsl파일을 작성하여 정점데이터를 바탕으로 화면에 객체를 그릴 수 있게 함. | | |
| **1/17**  **화** | **이도영**: C++공부   * STL 복습: 제네릭, 반복자 복습.   **정극훈**: C++디자인패턴 공부   * 팩토리 개요, 내부 팩토리 공부 | | |
| **1/18**  **수** | **이도영**: C++공부   * Virtual을 공부, 실제 코드 및 프로토콜 작성. | | |
| **1/19**  **목** | **정극훈**: C++디자인패턴 공부   * 추상 팩토리, 함수형 팩토리 공부 | | |
| **1/20**  **금** | **정극훈**: 프레임워크에 RootSignature, ConstantBuffer 클래스를 작성하여 CPU에서 내린 명령을 GPU에 전달할 수 있도록 함. | | |
| **1/21~1/24** | 설연휴  **이도영**: IOCP복습 및 이를 활용할 멀티서버 작성. | | |
| **1/25**  **수** | **김혁동**: FBX/SDK를 다운로드받고 내부에 있는 FBXLoader의 코드를 보고 캐릭터의 정점 데이터를 어떤 식으로 저장해야 할 지 연구함.   * FBX 파일은 트리 구조로 구성 되어 있어 루트 노드부터 재귀적으로 함수를 실행하여 데이터를 로딩하는 것으로 보였으며, 로딩하는 도중 메쉬나 마테리얼이 있다면 해당 데이터를 받아오는 식으로 진행하는 것으로 보였음. * 메쉬를 받아올 때에 FbxMeshInfo라는 클래스를 통해 데이터를 받아오도록 되어 있는데, 이 FbxMeshInfo를 받아와 실제 게임에서 사용하는 방식으로 변경한 뒤 적용하는 것으로 FBX 파일의 데이터를 사용할 수 있을 듯 함.   **이도영**: 전날 작성한 멀티서버를 멀티쓰레드로 변경해서 작성. | | |
| **1/26**  **목** | **이도영**: 선배님이 주신 졸업작품 코드를 분석해서 게임서버를 리팩토링함. | | |
| **1/27**  **금** | **정극훈**: 프레임워크에 TableDescriptorHeap, 뎁스스텐실버퍼를 추가해서 장치초기화 단계를 끝냄. | | |
| **1/28**  **토** | **김혁동**: gitignore에서 프로젝트 솔루션파일(sln 등)이 제외되도록 설정되어 있어 gitignore파일을 수정함.  **이도영**: 2주동안 공부한 내용을 정리 및 회의를 대비한 문서작업 정리.  **정극훈**: 프레임워크에 Input, Timer 클래스를 추가해서 키보드 입력을 받아오고 델타타임을 이용해 프레임을 구함. 두 클래스를 이용해 정점의 이동을 구현함.    **도둑들 정기회의 (19시)**:   * **프레임워크 개발계획에 대해 다시 한번 상기하고 서버를 구현할 수 있는 최소한의 프레임워크를 계획대로 2월 3일까지 개발할 수 있도록 집중하기로 함.** * **이도영의 기획이 아직 완성되지 않아 맵 관련 기획이 확정되는 대로 김혁동이 유니티로 대략적인 맵을 구현하여 프로젝트에 활용할 수 있도록 결정함.** * **새 일정관리 프로그램 flow.team을 시험운행하며 2월 18일 정기회의 시간에 졸업작품동안 사용할 프로그램을 채택하기로 결정함.** * **김혁동이 공부한 FBX SDK에 대한 연구내용을 공유함.** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | 연휴동안 몸관리에 실패하여 프로젝트 진행에 차질을 빚은 경우가 있었음.  프로젝트를 진행함에 있어 건강도 매우 중요함을 상기해야 함. | | |
| **다음 주 계획** | **김혁동**: 애니메이션 구현을 위해 애니메이션 및 정점 데이터를 추출하는 방법에 대해 연구.  **이도영**: 설계계획서 작성 및 서버 프레임워크 개발.  **정극훈**: 프레임워크에 카메라 구현 및 화면에 3D 객체 그리기. | | |
| **비고** | ※ 김혁동은 실질적으로 평일에 졸업작품 개발에 참여가 힘드나, 퇴근 이후 최소 한 두시간은 졸업 작품에 시간을 쏟기로 함. | | |