|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **2월 1주** | **2023. 1. 29 ~ 2023. 2. 4** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | **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. | | |
| **1/29**  **일** | **이도영**: 설계 계획서 및 프레임 워크 끝 | | |
| **1/30**  **월** | **정극훈**: Texture 클래스 추가   * 텍스쳐적용을 위한 DirectXTex.lib 추가 * 텍스쳐 클래스를 추가해서 물체에 텍스쳐 적용 완료   **이도영**: 서버 코딩 | | |
| **1/31**  **화** | **이도영**: 설계 계획서 및 서버 코딩 | | |
| **2/1**  **수** | **정극훈**: GameObject 추가   * Component class : 부품화, 컴포넌트패턴을 위한 클래스 추가, 게임오브젝트 내의 컴포넌트 간의 연결 * GameObject class : 다른 컴포넌트를 넣기 위한 기본 클래스 * MeshRenderer class : 메쉬를 렌더링(현재는 기능 x) * MonoBehaviour class : GameObject의 하위클래스가 모두 상속받는 기본 클래스(현재는 기능 x) | | |
| **2/2**  **목** | **정극훈**: 디자인패턴 공부   * 4장 프로토타입 1,2,3장 * 프로토타입 패턴 -> 객체의 복제 -> 내부 객체가 포인터라면? ->복제생성자를 이용한 중복처리 -> 온갖 복제생성자를 일일이 구현해야함. | | |
| **2/3**  **금** | **정극훈**: Camera class 추가   * 기본적인 Camera 및 행렬변환 구현 | | |
| **2/4**  **토** | **이도영**: 서버 코딩 packet send 관련 헤더파일 작성    **김혁동**: FBX는 여러 섹션으로 구성되어 있고, 여러 섹션 중에서 졸업 작품의 게임에서 활용할 데이터는 파일에 포함된 요소 수 등이 포함된 파일 헤더, 계층 구조나 트랜스폼 등의 데이터를 가지고 있는 노드 데이터, 정점과 폴리곤, 텍스처 uv 데이터를 가지고 있는 Geometry 데이터, 애니메이션을 위한 본 구조나 키프레임 데이터 등을 가지고 있는 애니메이션 데이터, 객체의 텍스쳐 등 쉐이더 관련 데이터가 저장된 마테리얼 데이터, 부모 자식 구조를 표현하는 Connection 데이터를 얻어와 사용하면 됨.  **도둑들 정기회의 (19시):**   * **클라이언트 프레임워크 상황 정리** * **클라이언트 문제 : 프레임워크 DirectXTex.pdb 인식 못하는 문제 -> 다음주까지 알아오기로 함** * **김혁동이 FBXLoader를 만들어서 FBX를 사용 (2월28일까지)** * **설계 이야기 : 맵에 대각선 문 추가, 설계 계획서 수정** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | 팀원 중 한명이 코로나에 걸려서 계획에 어려움을 겪음. 건강관리를 철저히 할 것.  교수님께 메일 보낼 때 서식을 맞춰서 보낼 것. | | |
| **다음 주 계획** | **이도영**: send packet 관련 cpp코드 및 메인 함수를 실험 가능한 정도까지 작성  서버 공부  **정극훈**: 클라이언트 프레임워크 Rendering 부분까지 완성  **김혁동**: FBXLoader 개발 시작( ~2월 28일) | | |
| **비고** |  | | |