|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **2월 3주** | **2023. 2. 12 ~ 2023. 2. 18** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | **이도영**: DB오류 수정, Astar관련 코드 학습, test클라이언트를 이용 패킷 전송 확인  **정극훈**: 클라이언트 프레임워크 Particle, Instancing, Terrain 부분까지 완성  **김혁동**: FBX Loader 완성 | | |
| **2/12**  **일** | **이도영**: 데이터 베이스 연결 도중 오류 발생   1. Visual studio 액세스가 거부되었다는 오류  * 해결   + 백신 바이러스 관련 프로그램에 의해 생김   + 해당 파일을 백신에 추가하여 오류 해결  1. DB에 저장할 것  * 아이디 패스워드 닉네임 승리횟수 * 함수 생성 | | |
| **2/13**  **월** | **이도영**: 1. DB 로그인 함수 수정  2. 메인 함수를 통해 DB 확인  - 오류: 300개의 오류 발생  헤더 파일과 메인 함수들을 합치는 과정에서 #include가 꼬여서 컴파일시 오류 발생   * 해결 : 파일을 처음부터 다시 정리 하여 해결함.   + - DB 연결하여 ODBC 확인한 모습   텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  **정극훈**: Compute shader 기능 구현 | | |
| **2/14**  **화** | **이도영**: 지금까지의 서버들을 main을 통해 테스트 클라이언트를 통해 확인  텍스트, 스크린샷, 모니터, 화면이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  서버코드를 정리하여 실행에 따라 클래스 멤버함수 정리 및 설명 추가  IOCP 클래스  텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  InGameServer 클래스  텍스트, 화면, 스크린샷이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | | |
| **2/15**  **수** |  | | |
| **2/16**  **목** | **이도영**: 패킷 추가  - Sign up(가입) Sign in(로그인)  - 로비에 관한 코드작성 시작 | | |
| **2/17**  **금** | **이도영**: DB Thread와 DB가 실질적으로 실행되는 멤버 함수 작성  **정극훈**: Particle System class와 particle.fx를 추가해서 파티클 효과 구현  화면에 동일한 텍스쳐를 가지는 다수의 물체를 성능저하 없이 그리는 instancing 기능 구현  shadow.fx를 추가해 물체의 그림자 표현 구현 | | |
| **2/18**  **토** | **정극훈**:tessellation단계에서의 LOD 기능 구현 확인  Terrain class를 추가해 프레임워크의 지형 구현 확인  Collider class들을 추가해 collider가 적용된 물체의 피킹을 확인  **도둑들 정기회의 (19시):**   * + - **정극훈이 개발한 클라이언트가 특정 레이어의 오브젝트가 존재하지 않을 경우 실행되지 않음을 확인함**     - **김혁동이 게임에 fbx가 적용되는지 확인하기 위해서 임시로 기획서에 그려진 맵을 바탕으로 맵을 제작하기로 함**     - **현재까지 개발 내용 확인**     **Terrain class를 사용한 지형생성, Particle System class를 사용한 particle효과**  **이것으로 대략적인 프레임워크 개발 완료**  **FBX와 애니메이션 데이터를 적용할 수 있게 되면 실제 게임에 활용할 수 있을 정도가 됨** | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | **정극훈**: 클라이언트가 특정 레이어의 오브젝트가 존재하지 않을 경우 실행되지 않음   * 코드에 예외처리를 추가해 문제 해결 | | |
| **다음 주 계획** | **이도영**: 클라이언트에 서버 코드 작성 추가  DBserver에서 DBThread테스트 추가 및 packet 추가  **정극훈**: 프레임워크 버그 수정, 이번주 못한 디자인패턴 공부  **김혁동**: 임시 맵 FBX제작, FBXLoader 제작 | | |
| **비고** | Github 도둑들 주소: <https://github.com/rmrgns/Thieves.git>  Github 졸업작품 회의록 주소: https://github.com/rmrgns/gameproject\_proceedings.git | | |