3D2 과제 시행착오

211104

* 총알을 벡터에 넣어서 생성했는데, 인덱스 접근을 잘못했다.
* m\_iAlliveNum[eIndex] 변수를 두어, 생성되면 ++하고, 삭제되면 --하였는데, 그럼 삭제되면 이미 생성된 객체의 인덱스와 같아지고, 새로운 객체 생성시 이미 사용된 객체가 새로 생성되어 버린다. 20 -> 19 -> 19번째객체 다시 생성. 삭제된 만큼 인덱스는 맴돈다.
* 해결: 인덱스가 최대개수가 되면, 다시 0으로 바꾼다. -> 100개째라면 0번째는 이미 사용이 끝난 상태일거니까.

211105

1. 스카이박스 생성시 디버그 오류

* Object.cpp의 CreateShaderResourceViews()의 4번째인자는 Scene.cpp에서

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

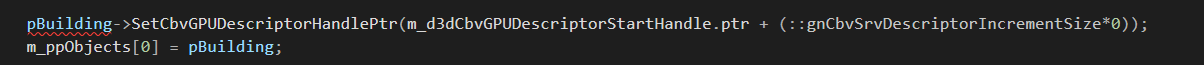
CreateGraphicsRootSignature() 함수의 루트파라미터인덱스 8번째를 이용해서 스카이박스를 그리므로 8이들어가야한다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

파라미터인자값을 변경하지 않아서 오류가 뜬 것!!!

211127



오브젝트 생성시 뒤에 저 값이 0이면 하나 그리는건데 계속 그냥 한번 더해서 안그려짐... 삽질..