|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EmberFall 개발 일지 | | |
| **1주차** | **2024.12.30 ~ 2025.01.05** | 회의 내용 |
| **01-02 회의**  프로젝트를 진행하는 과정에서 Git에 올리는 커밋은 기능단위로 구현하며, 빌드, 디버깅 완료 후에 커밋한다.  GitFlow는 학습 후에 01-05 주간회의 시간에 일괄 통지하도록 한다.  기존의 합의되었던 코딩컨벤션의 보완을 목표로 회의를 시작하였으며, 다음과 같은 컨벤션이 합의되었다.  <매개변수는 기본적으로 Null이 허용되지 않습니다.>  NULL을 허용하려는 경우에는 팀원과의 회의를 진행하고, 주석으로 해당내용을 표시하기로 합의하였다.  <반환값은 Null이 허용됩니다.>  단, Null (Zero)를 반환해야하는 경우(INVALID\_SOCKET)에는 특별한 값을 지정해서 상수로 지정하기로 합의하였다.  <프로그램이 죽게하는 코드를 통일합니다.>  신설된 항목이며, Crash 함수는 Debug모드의 경우 assert 함수를, release 모드일 경우 따로 작성된  Crash매크로를 호출하기로 합의하였다.  <#include <>을 항상 #include ""보다 위에 작성합니다.>  기존의 컨벤션에서 보완되었으며, 보완된 사항은 다음과 같다.  1. C 헤더는 항상 C++ 헤더 위에 위치합니다.  2. 라이브러리 링크는 항상 필요로하는 헤더 바로 밑에 위치합니다.  3. 되도록이면 C++ 헤더를 쓰는 것을 지향합니다.  <범위있는 enumClass를 사용합니다.>  enum에 UnderLying을 정의를 하기로 합의하였다.  다음의 컨벤션은 관련내용을 모두가 숙지하였으며, 문서의 간소화을 위해 삭제하기로 합의하였다.  1. 한 줄의 식이 너무 길어지거나 복잡한 경우 중간 변수를 적극적으로 활용합니다.  2. struct는 C언어와 유사하게 데이터의 집합을 표현하는 경우에만 사용합니다.  3. NULL이나 널 문자를 조건문으로 확인할 땐 if (retAddr == NULL) 처럼 명확히 표기합니다.  4. delete를 사용하는 경우, delete 이후 곧바로 NULL값을 대입합니다.  5. 지역변수의 선언은 되도록 사용하기 직전에 사용될 코드와 붙여 선언합니다.  0의 법칙, 3의 법칙, 5의 법칙은 모두가 관련내용을 숙지하였지만, 중요한 개념이므로 추가하였다. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EmberFall 개발 일지 | | |
| **1주차** | **2024.12.30 ~ 2025.01.05** | 회의 내용 |
| <특수한 상황이 아니라면 예외를 던지지 않습니다.>  종합설계 프로젝트에서는 catch, throw는 사용하지 않기로 합의했으므로 삭제한다.  Formatting  이니셜라이져 리스트를 받는 생성자는 이유없이 작성하지않는다.  <특별한 이유가 없는 이상 재귀 함수의 사용은 지양합니다.>  함수이름으로 명시가 아니라, 재귀함수인지 여부와 탈출조건을 주석으로 명시하기로 합의하였다.  <File Descriptor이나 Handle은 변수 이름 앞에 h를 붙입니다.>  주관적으로 쓰이는 File Descriptor이나 Handle이없기 때문에 삭제하기로 합의하였다.  <Event는 변수 이름 앞에 ev를 붙입니다.>  주관적으로 쓰이는 Event가 없기때문에 삭제하기로 합의하였다.  <모든 헤더에 해당 헤더와 cpp 파일의 변경 로그와 변경자의 이름을 기록합니다.>  원활한 프로젝트 진행을 위해 변경로그를 기록하기로 합의하였다.  다음의 컨벤션은 관련내용을 모두가 숙지하였으며, 문서의 간소화을 위해 삭제하기로 합의하였다.  1.for문의 증감식은 항상 전위 증감 연산자를 사용합니다.  2.#define을 활용한 include guard 대신 #pragma once를 사용합니다.  3.enum class의 이름은 E로 시작합니다.  4.SIMD와 컴파일러 최적화를 위해 2의 거듭제곱 수를 적극적으로 사용합니다.  **01 – 04**  프로젝트에 사용할 에셋을 선별하는 회의를 가졌다.  맵의 경우는 여러가지 번들을 살펴본 후, 프로젝트에 가장 적합한 분위기의 맵 한가지를 살펴보았다.  악마의 경우는 모델의 통일성을 위해 같은 제작자가 제작한 악마을 사용하기로 합의하였다.  인간의 경우는 창의 애니메이션의 완성도가 만족스럽지 않았기 때문에, 여러 의견을 주고받은 후,  창에서 단검을 양손으로 사용하는 애니메이션으로 변경하였다. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| EmberFall 개발 일지 | | 작성자 : 김승범 | |
| **1주차** | **2025.01.02 ~ 2025.01.05** | | 이번 주 진행 사항 |
| **12월 30일 ~ 1월 1일**  **공식 일정을 갖지 않고, 휴식 하거나 개인 공부를 하며 재충전의 시간을 가졌음**  **1월 2일**  팀 첫 번째 회의 진행. 코드 컨벤션에 대한 합의.  프로그램을 모니터링 하는 기능을 하는 창을 메인 창과 별도의 쓰레드에서 동작시키도록 하는 EditorInterface 를 가정하고, 개발 시작함.  EditorInterface 는 다음과 같은 기능을 제공해야 함   1. Transform 과 같은 게임 오브젝트의 기본 컴포넌트의 값을 조회 할 수 있어야 함. 2. Console 을 지원하여, 프로그램의 진행 상황을 모니터링 할 수단을 제공해야 함.   EditorInterface 는 imgui 라이브러리를 사용하여 구현.  오늘은 창을 띄우고, 이것이 메인 창을 따라다닐 수 있도록 하는 것 까지 구현함.  **1월 3일**  **EditorInterface 와 Main Window 가 서로 다른 쓰레드 흐름에서 흘러가는 점을 고려하여,**  **Mutex 를 활용하여 Editor Thread 가 Main Window 의 핸들을 참조하는 과정 중간에 인터럽트가 일어나지**  **않도록 구현을 변경하였음.**  **4일 주간 회의의 의제인 게임 Asset 선정을 위한 내가 맡은 부분인 인간 캐릭터 Asset과**  **인간 애니메이션 Asset 후보를 선정하였음.**  **1월 4일**  **에셋 선정을 위한 팀의 주간 회의를 진행하였다. 일단 지금 시점에 에셋 구매는 불필요하다고 판단하여**  **구매 자체는 뒤로 미루고, 게임의 에셋 군 ( 맵, 오브젝트 / 인간, 인간 애니매이션 / 몬스터 )**  **별로 우리 팀의 취향과 맞는 제작자를 선정하여 모두 합의 하였다.**  **이후 몸 상태가 좋지 않아 이날 개발은 진행되지 못했다.**  **1월 5일**  **C++23 의 Enumerate 를 사용하기 위해, <range> 에서 가능 한 한 기능들을 복사하여,**  **Enumerate.h 를 만들었다.**  **Editor Window 를 위한 DirectX12 초기화와, IMGUI 로딩, 한글 폰트 로딩 을 완성하고, 테스트하였다.** | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| EmberFall 개발 일지 | | 작성자 : 김성준 | |
| **1주차** | **2025.01.02 ~ 2025.01.05** | | 이번 주 진행 사항 |
| **1, 개인적으로 진행하던 프로젝트 코드 정리 및 서버 구조 시각화**  IOCP를 공부하면서 IOCP에서 크게 달라지지 않는 ip, port 바인딩, 클라이언트 생성 밑 관리하는 부분을 작성했습니다.  이후 IOCP에서 사용될 작업자 쓰레드에 대한 구현을 어느정도 완료하고 네트워크 텀 프로젝트에서 사용하던 하이 레벨 디자인을 적용하여 팀원들에게 서버의 전체 구조가 어떻게 돌아갈 지 알려주기 위해 작업 중입니다.  **2. IOCP 공부 및 멀티 쓰레드 복습**  멀티 코어 프로그래밍에서 배웠던 Lock에 관한 내용들을 다시 한번 훑어보고 그냥 넘어갔던 atomic\_flag, memory\_order 부분을 개인적으로 다시 공부하고 있습니다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| EmberFall 개발 일지 | | 작성자 : 정영기 | |
| **1주차** | **2025.01.02 ~ 2025.01.05** | | 이번 주 진행 사항 |
| **12 – 30**  종합설계기획 기획안 심사를 받았다. 심사 직전 본인의 역할과 질문 대비 연습을 하였다.  **12 – 31**  전날부터 이어진 척추통증 때문에 충분한 휴식을 취하였다.  **01 – 01**  전날에 이어서 통증완화를 위한 휴식과 기숙사 입주를 위한 준비를 하였다.  **01-02**  종합기획 프로젝트의 회의를 진행하여 기존의 코드컨벤션을 보완하였고, 사용 목적인 에셋을 탐구하기 위한 역할분배를 하였다.  분배된 역할을 바탕으로 종합기획 프로젝트에 알맞은 에셋을 탐구하였다.  **01-03**  DirectX12 학습을 위해 디바이스 초기화, 렌더링 파이프라인의 내용을 notion에 정리하여 전체적인 복습을 진행하였다.  **01-04**  DirectX12 학습을 위해 작성했던 문서의 복습 진행, 학습 내용으로 작업물을 제작하였다.  **01 – 05**  전날의 작업물 제작을 이어나갔다. 디바이스 초기화 마무리 이후, 메쉬 제작을 위해 렌더링 파이프라인의 복습을 진행하였고, 이를 바탕으로 정육면체 메쉬를 제작중이다. | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EmberFall 개발 일지 | | |
| **1주차** | **2025.01.02 ~ 2025.01.05** | 이번 주 진행 사항 |
| **다음 주 주간 목표** | | |
| 1. **김승범 ( 클라이언트 )** Editor Window 기능 중, Console 기능을 완성하고, Game Renderer 설계 2. **김성준 ( 서버 )** IOCP 공부 및 코어 작성, 다음 주 까지 접속 테스트를 진행할 수 있을 정도까지 완성하는 것이 목표입니다.   서버 측 하이 레벨 디자인 완성   1. **정영기 ( 클라이언트 )** 완성된 메쉬에 명령어 입력 제작하기.   조명을 추가하여 메쉬에 명암 구현하기.  텍스쳐 매핑을 정육면체 메쉬에 구현하기.  블렌딩 구현하기. | | |
| **특이사항** | | |
|  | | |