주간회의

1월 2주차

우성준

렌더러 재시도했으나 실패 – 미련 버림

키 입력과 모델 로드를 중점으로 할 예정

박찬휘

텍스쳐가 존재하지 않는데 모델을 쉐이더 입히려 시도해서 시간 낭비를 많이 함

쉐이더는 기본 형식을 유지하고 그냥 카메라, 텍스쳐를 손보는 것으로 하는 것이 좋을 듯

스키닝 다른 애니메이션 갖다가 해봐야 할 듯

함범호

데이터베이스 연동 완료 그러나 업데이트가 조건부로 수행이 됨. 나중에 해도 될 것 같음

C++에서 테이블 정보 로드할 때 글자가 유니코드로 나오지 않음 – 해결 충분히 가능

패킷 데이터 및 네트워크 기본 소켓을 우선적으로 만들고 임의로 클라이언트 만들어서 서버 연결 확인 – 잘 되면 데이터를 클라이언트로부터 받아서 데이터베이스에 업데이트하는 것까지 할 예정

**다음 주까지 마감해야할 사항**

**DB, 카메라, 키 입력**

**다다음 주까지 마감해야 할 사항**

**모델 로더, 텍스쳐, 스키닝, 패킷 데이터, 로비**