|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2023.11.07~ 2023.11.13 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 프로토콜 디자인 구상  (메시지 유형, 데이터 포맷, 패킷 구조 등) | | | | |

<상세 수행내용>

**1. 프로토콜 요구사항 정의**

게임 상태 동기화: 플레이어의 위치, 좀비의 위치, 아이템 위치 등.

이벤트 통신: 플레이어의 행동(이동, 공격, 아이템 사용 등), 게임 상태 변화.

오류 처리 및 복구 메커니즘: 네트워크 불안정성 대응.

보안 요소: 플레이어 인증 및 데이터 암호화.

**2. 메시지 유형 설계**

상태 업데이트 메시지: 플레이어와 좀비의 위치 업데이트.

액션 메시지: 플레이어의 행동(이동, 공격, 아이템 줍기/사용)을 전달.

게임 이벤트 메시지: 플레이어의 사망, 탈출 성공, 게임 오버 등.

제어 메시지: 게임 시작, 종료 신호.

**3. 데이터 포맷 설계**

구조체를 이용한 이진 데이터 형식으로 값을 전달.

**4. 패킷 구조 설계**

<클라이언트 -> 로그인 서버>

1. 로그인 요청 패킷

<로그인 서버 -> 클라이언트>

1. 로그인 응답 패킷(성공 or 실패)

<클라이언트 -> 게임서버>

1. 플레이어 이동 방향 및 속도 정보
2. 아이템 획득/사용 정보
3. 공격키 입력
4. 채팅 메시지

<게임서버 -> 클라이언트>

1. 모든 플레이어의 상태, 위치 정보
2. 좀비 상태, 위치 정보
3. 아이템 위치 정보
4. 채팅 메시지
5. 게임 종료 및 결과

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 2023.11.14~2023.11.20 |
| **다음주 할일** | - 프로토콜 디자인 및 구현  (메시지 유형, 데이터 포맷, 패킷 구조 등) | | |
| **지도 교수**  **Comment** | - 클라이언트 세션 관리 기능 구현 | | |