|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2024.03.20~ 2024.03.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 서버 모듈화 작업  - 클라이언트 연동 작업  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | | | |

<상세 수행내용>

저번주에 제대로 연동이 됐다고 생각했던, 클라이언트와 서버 간의 동기화에 문제가 발생했다. 클라이언트0번에는 클라이언트1번의 캐릭터 생성도 제대로 이루어지고, 움직임도 잘 동기화가 됐지만, 클라이언트1번에서는 클라이언트0번이 생성되지 않고, 클라이언트0번이 움직이면 자신의 캐릭터도 따라서 움직이게 된다.

처음에는 단순하게 playerid 설정에 문제가 있다고 생각했다. 1번 클라가 자신의 캐릭터 playerid를 0번이라고 생각했을 것이라고 생각한 것이다. 하지만 여러 시도를 해본 끝에, playerid에는 전혀 문제가 없다는 결론에 이르렀다. 심지어 playerid를 설정하는 부분을 없애게 되더라도 1번클라이언트는 0번클라이언트의 움직임을 그대로 따라갔다. (초기화 부분이 문제인가 싶어 playerid 초기 설정값을 999로 설정해도 변함이 없었다.)

이 부분에 대해서 스스로 해결하고 싶어 클라이언트 담당과 긴 시간 토론을 거쳤지만, 해결 방법을 아직은 얻지 못했다. 조금 더 연구를 해 보고, 다른 서버 프로그래밍을 하는 사람들에게 비슷한 오류가 있었는지 조언을 구하도록 해야겠다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2024.03.27~2024.04.03 |
| **다음주 할일** | - 서버 모듈화 작업  - 클라이언트 연동 작업  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |