|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2024.03.27~ 2024.04.02 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 서버 모듈화 작업  - 클라이언트 연동 작업  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | | | |

<상세 수행내용>

우선 저번주에 생겼던 플레이어 동기화 오류를 수정했다. 0번이 아닌 다른 클라이언트에서 자신을 0번의 id라고 생각하고 업데이트 했던 게 맞았던 것 같다. 미쳐 생각하지 못한 곳에서 playerid를 0으로 초기화 시키고 있었다. 이 부분을 지우고 초기화 값을 99로 설정하도록 했다. 이후에는 서버에 접속한 클라이언트들의 id 관리를 기존의 배열 형식에서, disconnect 됐을 때 유연하게 관리될 수 있는 unordered map 방식으로 수정하였다.

좀비AI의 동기화 작업도 진행을 시작했다. 이 때문에 기존의 playercontroller에서 생성하던 ClientSocket 포인터도 GameInstance에서 생성하도록 바꿨다. Zombiecontroller에서도 playcontroller에서 했던 것과 비슷한 동기화 관련 코드들을 생성하였다. 하지만 현재 방식은 모든 클라이언트에서 좀비를 각자 생성하도록 되어 있기 때문에, 서버에서 좀비 생성을 컨트롤 할 수 있도록 수정하는 작업이 필요할 것 같다.

유튜브 링크: <https://youtu.be/wAg1ITuotMA>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2024.04.03~2024.04.09 |
| **다음주 할일** | - 좀비 동기화 작업  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |