|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2024.04.03~ 2024.04.09 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 좀비 동기화 작업  - 네트워크 오류 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

지난주에 이어서 좀비 동기화를 위한 작업을 이어서 진행하였다. 기존의 PlayerController에서 ClientSocket 객체를 관리하다가, 여러 클래스에서 한번 생성한 ClientSocket 객체를 나눠 쓰기 위해 GameInstance에서 생성하도록 우선 코드를 수정하였다. 처음에 GameInstance를 제대로 다뤄보지 않아서 connect가 되지 않거나, socket을 두 번 연동하는 등 오류들이 많았지만, Init 하는 부분을 잘 수정하여 해결하였다. 게임의 레벨이 바뀔 경우에도 문제가 있었는데, 여러 클라이언트가 로비에 있다가 한 클라이언트가 먼저 다른 레벨로 넘어가면, 다른 클라이언트들이 disconnect 되는 문제였다. 이건 먼저 다른 레벨로 이동한 클라이언트가 보낸 캐릭터 위치정보 패킷을, 로비에 있는 클라이언트들은 처리할 수가 없어서 생긴 문제였다. 이를 해결하기 위해 서버가 패킷을 보낼 때, 게임을 시작한 클라이언트에게 만 보내도록 수정하여 해결하였다.

오류들을 해결하고 나서 모든 클라이언트들이 동일한 위치의 좀비를 보도록 직접적인 동기화 작업을 진행했다. 좀비AI 동기화의 가장 큰 문제점은, 클라이언트에서 생성하는 좀비AI들이 모두 자아를 가지고 다른 행동을 한다는 것이었다. 이 문제를 해결하기 위해, 클라이언트 하나를 호스트처럼 사용해보기로 하였다. 게임에 접속하고 있는 클라이언트 중 가장 작은 숫자의 id를 가진 클라이언트가 보낸 좀비 패킷을 다른 모든 클라이언트가 업데이트 받도록 한 것이다.

하지만 이 방식이 그다지 마음에 들지는 않아서, 다음주에는 서버에서 좀비의 행동을 모두 컨트롤 할 수 있도록 만들어 볼 예정이다. 서버에서 캐릭터의 위치를 계산해, 좀비가 그 위치로 이동하는 식으로 만들어 볼 것 같다.

유튜브 링크: <https://youtu.be/KP3xMYeBdLE>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2024.04.10~2024.04.16 |
| **다음주 할일** | - 좀비 동기화 작업  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |