|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 2024.05.22~ 2024.05.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 게임시간 동기화  - 좀비 동기화 해결책 찾기 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주에는 예정했던 대로 우선 게임시간 동기화 작업을 진행했다. 서버에서 타이머 스레드를 제작해서 활성화하여 패킷을 보내면 클라이언트에서 전송을 받는 것도 확인했다. 처음에는 소켓에 연결되자마자 타이머 패킷을 보냈지만, 게임에 최초로 진입했을 때 타이머 스레드가 작동되도록 수정하였다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 블랙이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다음으로는 좀비 동기화 문제를 해결하기 위한 방법을 생각해 보았다. AI를 클라이언트에서 동작하도록 하되, 서버에서 동기화를 시킬 수 있는 방법을 우선적으로 고려하였을 때, 좀비의 타겟과 위치를 서버에서 동기화 해주는 것이 현실적이라고 생각하였다. 이 부분도 원래는 이번주에 해결을 완료하려고 하였으나, 금요일부터 수술한 부위에 통증이 있어 작업을 많이 진행할 수가 없었다. 재심사 전까지는 이부분을 최대한 완료를 하여 시현할 수 있도록 준비해야 한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 12주차 | **다음기간** | 2024.05.29~2024.06.04 |
| **다음주 할일** | - 좀비 동기화 문제 해결  - 재심사 준비 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |