|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2024.06.24~ 2024.06.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 로비 서버 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주에는 로그인과 매칭을 담당할 로비 서버 제작을 시작하였다. 우선 게임서버와 분리된 로비서버를 따로 만들고, 이에 필요한 프로토콜도 작성하였다. 목표는 클라이언트가 실행되면 우선 로비서버에 먼저 접속하게 되고, 모든 플레이어가 캐릭터 선택을 끝냈을 경우에는 로비서버와의 연결을 끊고 게임서버와 연결을 하게 되는 것이다.

현재 구현 현황은, 클라이언트를 실행하고 캐릭터 선택을 하면 Ready패킷이 서버로 전송되고, 서버는 모든 플레이어의 Ready패킷을 받았을 경우 클라이언트에게 AllReady패킷을 보내준다. AllReady패킷을 받은 클라이언트는 로비서버와의 연결을 끊고 게임서버와 연결을 하고, 게임서버에 연결이 됐다면 레벨을 바꿔 게임을 시작한다.

다음주에는 로그인 기능과, 로비 UI를 수정해볼 예정이다.

유튜브: <https://youtu.be/lHJ0qOkDDKc>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2024.07.01~2024.07.07 |
| **다음주 할일** | - 로비 서버 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |