|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2024.08.19~ 2024.08.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - AI 서버 이전 작업(2) | | | | |

<상세 수행내용>

- 장애물 지형정보 추출

- 클라이언트 좀비 생성 관련 함수들 제거

- 서버에 좀비 데이터 이관 및 초기 데이터 저장

- 서버와 클라이언트 연동을 통한 좀비 스폰

이번주에는 서버에서 보낸 패킷으로 클라이언트에서 좀비를 구현하기 위한 작업을 진행했다. 우선 클라이언트에서 이루어지던 좀비의 초기 값 설정을 서버에서 이루어질 수 있도록 정보들을 이관하는 작업을 진행했다. 이후에는 서버에서 가지고 있는 좀비의 정보를 이용하여 클라이언트에서 좀비를 스폰 할 수 있도록, 서버에서 좀비의 패킷을 보내는 부분과 클라이언트에서 패킷을 받는 부분, 또 클라이언트에서 좀비의 정보를 업데이트하거나 스폰하는 부분을 구현하였다.

하지만 테스트를 진행했을 때 예기치 못한 문제들이 발생했다. 첫번째는 좀비를 처음 스폰 하기 위해 서버에서 보내주는, 초기 좀비들의 정보를 가진 패킷을 클라이언트에서 제대로 수신 받지 못하고 있다는 것이었다. 이 문제의 원인은 서버의 Accept 스레드에서 좀비 데이터를 보내려고 해서였던 것으로 보인다. 실제로 좀비 스폰 데이터를 보내는 타이밍을 클라이언트에서 게임에 접속했다는 패킷을 보냈을 때로 바꿨더니 해결되었다.

두번째 문제는 분명히 좀비 데이터를 다 수신 받았고, 큐에도 저장된 것을 확인했으나, 좀비의 스폰이 이루어지지 않는다는 것이었다. 이 문제에서 패킷을 처리하는 함수나, 스폰을 하는 함수에 문제가 있다고 생각하고 여러가지 테스트를 해봤지만 답을 찾을 수 없었다. 이 문제의 원인은 좀비 업데이트 함수를 좀비 컨트롤러에서 담당하고 있다는 것이었다. 좀비를 서버에서 스폰하도록 방식을 바꾸면서, 클라이언트에는 좀비가 없기 때문에 좀비 컨트롤러가 활성화되지 않았고, 좀비를 생성하는 함수도 호출되지 않고 있었던 것이었다. 이것도 위치를 옮겨 해결하였다.

스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 디지털 합성이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2024.08.26~2024.09.02 |
| **다음주 할일** | - 서버에 좀비 AI 적용 끝내기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |