|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2024.09.04~ 2024.09.11 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - AI 서버 이전 작업(4) | | | | |

<상세 수행내용>

- 타이머 스레드 오류 수정

- 에디터에서 종료해도 소켓이 안 끊기던 문제 해결

- 좀비의 상태에 관련된 패킷 송수신 및 업데이트 기능 구현

- 팀원들과 각종 오류 수정

이번주에는 좀비 AI 와 관련해서 서버와 클라이언트를 연동해서 마무리 작업을 하는 것이 목표였다. 하지만 진행하면 할수록 알 수 없는 에러들이 많이 발생하고 있는 것이 큰 문제다.

우선 처음에 클라이언트와 서버를 실행하면 컴퓨터 메모리를 모두 사용하고 네트워크도 끊기는 오류가 있었다. 원인을 몰랐는데, 코드를 확인해보니 이번에 바꾼 타이머 스레드가 비정상적으로 많이 호출되고 있다는 것을 발견했다. 실제로 타이머 스레드 호출 빈도를 수정하니 오류가 수정되었다.

그 다음으로는 에디터에서 클라이언트와 서버가 연결이 되어있는 상태에서 게임을 종료하면, 소켓의 연결이 끊기지 않아서 계속해서 패킷을 보내는 오류가 있었다. 이 부분은 ping 패킷을 주기적으로 보내서 답장이 일정 시간 이상 오지 않으면 서버에서 소켓의 연결을 끊도록 해서 수정하였다.

좀비의 움직임을 업데이트 하는 작업을 하고 있기 때문에, 추가적으로 좀비의 상태(공격, 체력)를 업데이트 할 수 있도록 서버와 클라이언트에 프로토콜과 기능을 구현하였다. 하지만 아직 움직임이 제대로 구현을 못 하여 이 부분에 대해서는 테스트를 진행하기 힘들었다.

마지막으로 팀원들과 추가적으로 만나 지속해서 발생하는 오류들에 대해서 수정을 진행하였다. 대부분의 오류가 원인을 파악하기 힘들었는데, 이 때문에 클라이언트에서 좀비의 움직임을 자연스럽게 해줄 부분을 구현할 시간이 부족하였다.

다음주에는 길어진 좀비AI작업을 마칠 수 있기 바라며, 좀비 AI작업이 완료된다면 멈춰두었던 맵 제작 관련 작업을 다시 시작해야 할 것 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2024.09.04~2024.09.10 |
| **다음주 할일** | - 서버에 좀비 AI 적용 끝내기  - 맵 제작 다시 시작하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |