|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2024.09.19~  2024.09.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - AI 서버 이전 작업(6) | | | | |

<상세 수행내용>

- 좀비에 0번 id 주면 업데이트 안되는 문제 원인 파악 (완료)

- 좀비 공격 애니메이션 재생까지 (완료)

- 좀비 체력 동기화 (완료)

- path 송수신 부분 수정 및 오류 해결 (완료)

- 서버에서 vector out of range 에러가 뜨던 문제 해결

- 서버에서 abort() 에러 뜨던 문제 해결

이번주에는 AI서버 이전 작업이 빠르게 마무리가 될 것이라고 생각하고 맵 제작을 진행하려고 했으나, 미완성 된 부분들을 작업하다 보니 문제점들이 있어서 이 부분들의 작업을 진행하는데 집중하였다. 결과적으로 좀비가 이동하는 것까지 작업을 완료할 수 있었다.

우선 저번주에 해결하지 못했던 0번 id 문제는, 데이터 직렬화를 위해 사용하던 protobuf에서 데이터를 보낼 때 0으로 설정된 값은 default값으로 인식해 전송하지 않는 다는 것을 알게 되었다. 0번데이터 하나만 보낼 때는 제대로 보내져서 원인을 파악하기 힘들었는데, 검색을 하다 보니 언리얼 문제가 아니라 protobuf가 0은 원래 직렬화 할 때 빼고 전송한다는 것을 알게 되었다. Id는 1번부터 보내기로 하였다.

좀비 공격 부분도 완성하였다. 서버에서 좀비와 캐릭터 간의 거리를 계산해서 공격범위 안에 들어오면 공격 애니메이션이 재생되도록 하였다. 좀비 앞에 캐릭터가 다가가면 공격하는 부분을 확인 완료하였다. 추가로 좀비가 피격되어 피해를 입을 시 HP변경 사항을 서버에 전송하도록 작업하였다.

서버에서 Path를 보내는 부분도 오류가 있었는데, 목적지까지 이동에 필요한 모든 path값을 한 번에 보내다가, 현재 이동할 path값만 보내도록 수정하는 과정에서 실수가 있었다. 이 부분을 찾아내어 수정하여 정상적으로 path값이 전송되도록 하였다.

추가적으로 작업을 진행하다 보니 이전에 보지 못했던 오류들도 새롭게 발생하였는데, 이 부분들은 팀원과 함께 디버깅을 한 후 문제가 발생하는 부분을 찾아내 예외처리를 하거나 부족한 코드들을 추가하여 해결하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2024.09.26~2024.10.02 |
| **다음주 할일** | - 제작한 에셋들 맵에 적용시키기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |