|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2024.09.26~  2024.10.02 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - AI 서버 이전 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

- 좀비 공격하고 멈추는 문제 수정

- player정보에 잘못된 id가 삽입되던 문제 해결

- 좀비 공격 패킷 수정(공격 대상자 추가)

- 좀비 hp 동기화 문제 수정

- 플레이어가 같은 층에 있는 좀비 패킷만 받도록 최적화

이번주에는 좀비 동기화 작업에서 좀더 움직임이 자연스럽게 보이는 작업과 최적화 작업을 진행했다. 우선 좀비가 공격하고 나서 멈추는 오류가 있었는데, 이는 좀비가 공격을 하면 애니메이션 시간을 계산해서 기다린 후 이동을 하게 되는데, 시간을 계산하는 식이 잘못 되어있어 이를 수정하여 해결하였다.

서버에서 player 정보를 저장하는 map에 생성하지 않은 캐릭터 번호가 들어가는 문제가 있었는데, 이는 클라이언트에서 좀비가 플레이어를 detect 했을 때 플레이어 정보를 잘못 보내주고 있었기에 발생한 문제라는 것을 알아내 수정하였다.

좀비 공격 패킷에 좀비가 공격하고 있는 대상에 대한 정보도 추가했는데, 이는 클라이언트에서 좀비좀 공격할 때 고개를 플레이어 쪽으로 향하게 하는데 이용되었다.

좀비 hp 동기화 문제도 있었다. 좀비 hp가 변경될 때마다 zombieaicontroller에서 전송하고 있었는데, 이렇게 되면 클라이언트마다 좀비 hp 정보를 보내고 받는 통신의 오차가 발생할 경우 data race 문제가 발생할 수도 있다는 생각이 들어 서버에서 한 클라이언트를 기준으로 삼아 hp 정보를 동기화 하도록 수정하였다.

같은 층에 있는 좀비의 데이터만 받도록 수정하였다. 지금까지의 코드로는 모든 층에 있는 좀비를 계속 업데이트 하고 있어 네트워크 자원을 낭비하고 있었는데, 플레이어와 좀비의 층을 비교해 같은 층에 있는 좀비의 path값만 받도록 하였다. 하지만 이렇게 수정을 하고 나니, path값이 없는 다른 층의 좀비들이 의미 없이 (0, 0, 0)좌표로 계속해서 이동하고 있어서 path값을 수신 받지 않는 좀비는 아무런 동작도 하지 않도록 수정할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2024.10.03~2024.10.09 |
| **다음주 할일** | - 제작한 에셋들 맵에 적용시키기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |