|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2024.10.31~  2024.11.06 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - UI 관련 통신 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

- 좀비 HP 동기화 방식 수정

- UI 추가 작업에 필요한 통신 작업

이번주에는 어떻게 하면 좀 더 게임 답게 보일 수 있을지 조원들과 회의하고 수정작업에 들어갔다. 우선 좀비 HP 동기화 방식을 수정했다. 기존에는 한 클라이언트를 지정해 그 클라이언트에서 일어나는 좀비 체력변화를 기준으로 동기화를 진행하고 있었는데, 이 방식은 문제점이 많아 수정이 필요하다는 생각이 들어 수정하게 되었다. 수정한 방식은 각 플레이어마다 자신이 좀비에게 데미지를 입혔을 때 그 데미지를 서버에 보내고 서버에서 좀비의 hp를 수정한 뒤 다른 클라이언트에게 전송해주는 방식이다.

그 다음으로는 열쇠를 획득하거나 누군가 탈출루트를 열었을 때 화면에 다음 목표를 띄워주기 위한 통신 작업을 진행했다. 누군가 열쇠를 얻거나 탈출루트를 열게 되었다면 다음 목표로 어딘가로 이동하거나 같이 탈출할 수 있도록 다른 클라이언트에게 알려주기 위해 작업을 진행했다.

다음 주에는 UI 관련해서 통신 코드를 작업하거나, 매칭 시스템을 만드는 작업을 진행할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2024.11.07~2024.11.13 |
| **다음주 할일** | - 매칭 시스템 만들기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |