|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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.

코딩테스트 준비

텍스트, 라인, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

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