|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 13주차 | **기간** | 2024.11.28~  2024.12.04 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 패키징 오류 해결 | | | | |

<상세 수행내용>

- 패키징 시 아이템 박스 인덱스 참조 오류 해결

- 좀비, 아이템 패킷 받았는지 확인하는 코드 추가

- 패키징 시 키 획득 알림과 아이템 박스 삭제 패킷이 유실되는 문제 수정

현재 에디터상으로는 알 수 없는 에러들이 패키징 시 발생하고 있어 그 부분들을 수정하는 작업을 계속해서 진행하고 있다. 처음 수정한 문제는 아이템 박스 인덱스 참조 문제였다. 에디터 상에서 테스트를 진행할 때는 아이템 박스 아이디를 순차적으로 잘 받아서 인덱스 오류가 생기지 않는데 반면, 패키징 후 테스트를 진행하면 게임맵으로 넘어가면서 아이템 스폰 정보를 받아오면, 아이템을 스폰하다 인덱스 참조 오류가 발생해 게임이 다운되는 문제가 발생했다. 그래서 아이템박스 인덱스를 초기 생성시 미리 만들어놓는 방식으로 수정했다. (그 전에는 아이템 하나 받을 때 마다 인덱스를 하나씩 늘리는 방식)

그 다음으로는 좀비, 아이템 스폰 패킷이 네트워크 상태가 좋지 않을 경우 유실되는 경우가 생기는 문제가 있었다. 두 패킷의 크기가 크기 때문에 생기는 문제로 파악된다. 두 정보는 한번만 받으면 되는 정보이지만, 매우 중요한 패킷이기 때문에 클라이언트에서 못 받았을 경우 다시 패킷을 요구하도록 수정하였다.

마지막으로 패키징을 하고 테스트를 하면 가끔씩 키를 획득했다는 알림이나 아이템 박스를 다른 사람이 획득해서 사라져야 한다는 패킷을 클라이언트가 보내지 않는 경우가 있었다. 이 문제는 같은 함수 안에서 두번의 send호출이 발생해서 데이터 레이스가 생기는 문제로 파악했고, send queue에 먼저 담아서 보내도록 수정하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 2024.12.05~2024.12.11 |
| **다음주 할일** | - 패키징 오류 해결 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |