|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 14주차 | **기간** | 2024.12.05~  2024.12.11 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 패키징 후 발생하는 오류들 해결 | | | | |

<상세 수행내용>

- 자동차, 옥상문 오브젝트 미생성 문제 해결

- 아이템 박스, 키 획득 동기화 문제 수정

이번주에도 패키징 후 발견된 오류들에 대해서 수정하는 작업을 진행했다. 우선 서버에서 생성 패킷을 보내는 자동차와 옥상문이 생기지 않는 오류가 발견되어 이 부분의 수정을 먼저 진행했다. 옥상문과 자동차 패킷을 클라이언트에서 제대로 받지 못하는 상황이 생기는 것으로 확인되어서, 받고 난 클라이언트가 확인 패킷을 서버로 보내줄 때까지 지속적으로 패킷을 보내도록 수정하였다. 그 이후로 자동차와 옥상문은 정상적으로 생성되고 있는 것으로 확인했다.

그 다음으로는 원인을 정말 알기 힘든 문제인데, 가끔씩 아이템 박스를 다른 캐릭터가 먹은 경우 삭제하라는 패킷을 클라이언트에서 받지 못하는 문제가 있었다. 완전히 작동을 안 하는 것은 아니고 가끔씩 발생하는 문제이다. 그래도 처음에는 서버에도 패킷을 제대로 보내지 못했는데, 현재 서버로는 아이템 박스 삭제 패킷과 키 획득 패킷 모두 정상적으로 보내지는 것을 확인했다. 다만, 아직 클라이언트에서는 100%로는 전송되지 않는 것 같다. 테스트를 해봤을 때 로컬 상황에서는 문제없이 패킷이 전송되지만, 다른 컴퓨터에서 접속했을 경우에는 간혹 아이템 삭제와 키 획득 패킷을 받지 못하는 경우가 생겼다. 문제 해결을 위해 더 많은 위치에 로그를 표시하도록 하였고, 원인을 찾기 위해 노력하고 있다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 15주차 | **다음기간** | 2024.12.12~2024.12.18 |
| **다음주 할일** | - 패키징 후 나타난 오류들 해결 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |