|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 16주차 | **기간** | 2024.12.19~  2024.12.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 패키징 후 나타난 오류들 해결 | | | | |

<상세 수행내용>

- 좀비 절단 동기화 작업

- 좀비 움직임 동기화 개선

- 패킷 유실되는 문제 해결

이번 주에는 중간 재발표를 위한 준비들을 우선적으로 진행했다. 우선 좀비 절단이 우리 게임의 연구 과제이기 때문에 이 부분을 동기화 하는 것이 중요하다고 생각되어 진행하였다. 좀비가 잘릴 때 생기는 절단면의 정보를 송수신하여 동기화를 진행하였다. 아직 좀비 애니메이션 상태가 클라이언트마다 약간의 오차가 있어서 완전히 절단 부분이 동일하지 않아 이 부분은 추가적인 수정이 필요하지만, 우선 절단 자체는 동기화가 잘 되는 것을 확인하였다. 그 다음으로는 좀비 움직임이 끊겨 보이거나 가끔씩 순간이동 하는 좀비들이 생겨서 이 부분을 수정하였다. 이 부분은 모든 좀비의 BT가 끝나면 묶어서 보내는 것으로 해결되었다.

아이템 상자를 먹거나 아이템 키를 먹었을 때 송수신 하는 부분에서 패킷이 유실되는 문제들이 있었는데, 이는 패킷의 크기가 제대로 전송이 안되어서 패킷이 중간에 유실되는 것이 문제였다. 정확한 패킷 사이즈를 수신 받는 쪽에서 알 수 있게 코드를 수정해서 이 부분은 문제가 해결되었다.

다음 주에는 현재 로비 서버는 세션 분리 작업이 되어 있지만, 게임 서버는 세션 분리 작업이 안 되어 있어서 한 게임 밖에 못 돌아가는 상태이기 때문에, 이 부분을 해결해서 실제로 4개의 게임방이 게임서버에서 돌아갈 수 있도록 작업할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 17주차 | **다음기간** | 2024.12.26~2024.01.01 |
| **다음주 할일** | - 게임 서버 세션 분리 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |