|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 17주차 | **기간** | 2024.12.26~  2024.01.01 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 게임 서버 세션 분리 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

- 샤우팅 좀비 동기화 작업

- 플레이어 수 유동적이게 수정

- 게임 서버 세션 분리 작업

이번주에는 우선 샤우팅 좀비 동기화 작업을 진행했다. 샤우팅 좀비가 플레이어를 발견하고 소리를 칠 때, 애니메이션 재생하는 부분이 클라이언트간 동기화가 안 되어 있어서 우선 이부분을 수정해서 애니메이션이 따로 재생되는 일이 없도록 수정하였다. 그 다음으로는 플레이어 수를 유동적으로 하자는 의견이 있어서 그 부분을 수정하였다. 기존에는 시작 가능 플레이어 수를 정해놓고 인원이 다 차야 게임이 시작되도록 되어 있었는데, 현재는 방에 들어온 플레이어 수에 상관없이 모두 레디 버튼을 누르면 게임이 실행되도록 수정하였다.

그 다음으로는 게임 서버 세션 분리 작업을 진행하였다. 로비서버에서 게임서버로 넘어올 때 자신이 어떤 방에 속해 있는지 게임 서버에 전송하고, 게임 서버는 같은 방에 속해 있는 플레이어들끼리 맵을 구성해서, 같은 룸에 있는 플레이어들끼리 패킷을 송수신 하도록 하였다. 아직 각 방마다 아이템이나 좀비를 따로 생성하는 부분은 구현을 못 했는데, 이 부분은 다음주에 바로 진행하도록 할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 18주차 | **다음기간** | 2025.01.02~2025.01.08 |
| **다음주 할일** | - 게임 서버 세션 분리 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |