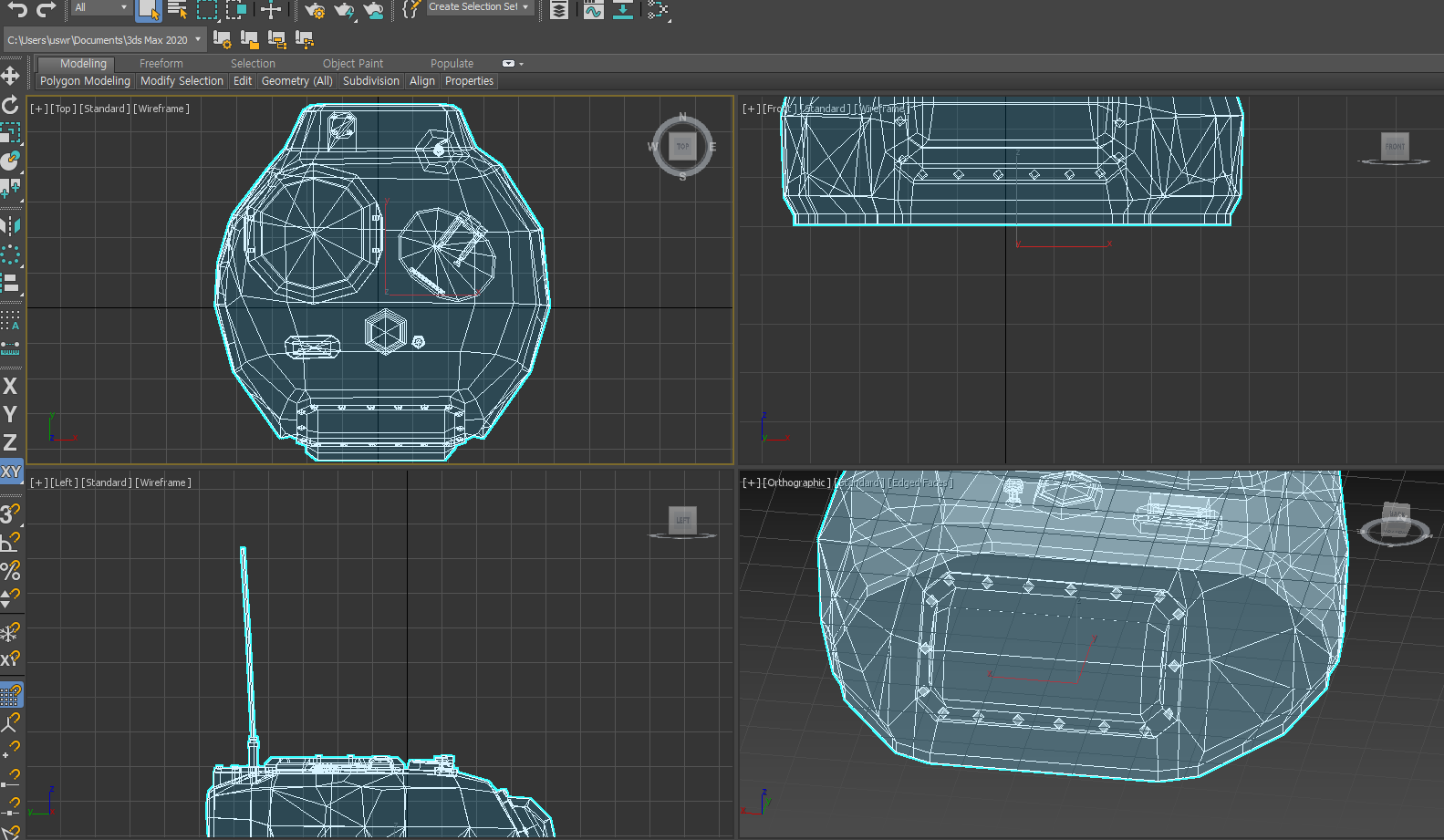
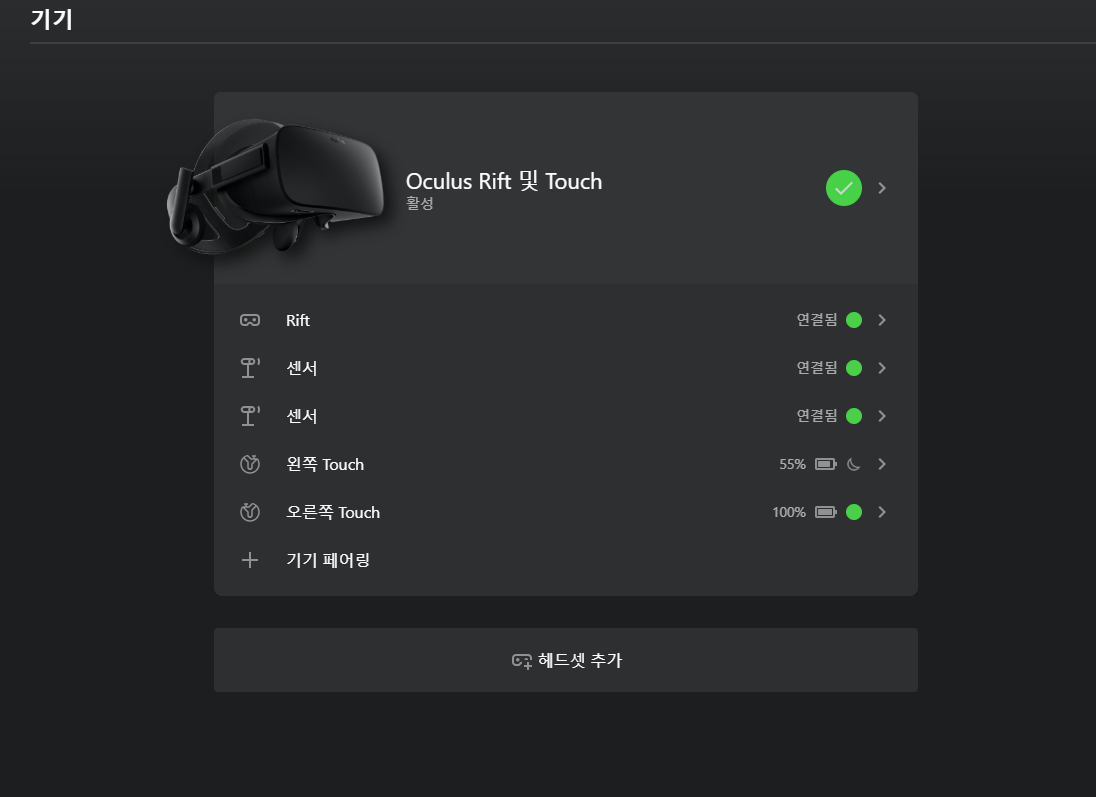
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2014182015 박두환**  **2014182008 김동엽**  **2015182016손채영** | **팀명** | FURY |
| **주차** | **3월 1주차** | **기간** | **2020.3.2~2020.3.8** | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | 박두환   * 2층 전체적 uv, 재모델링 작업   김동엽   * Oculus Rift 기기 연동 및 개발환경 구축   손채영   * 접속 처리 및 동기화 | | | | |

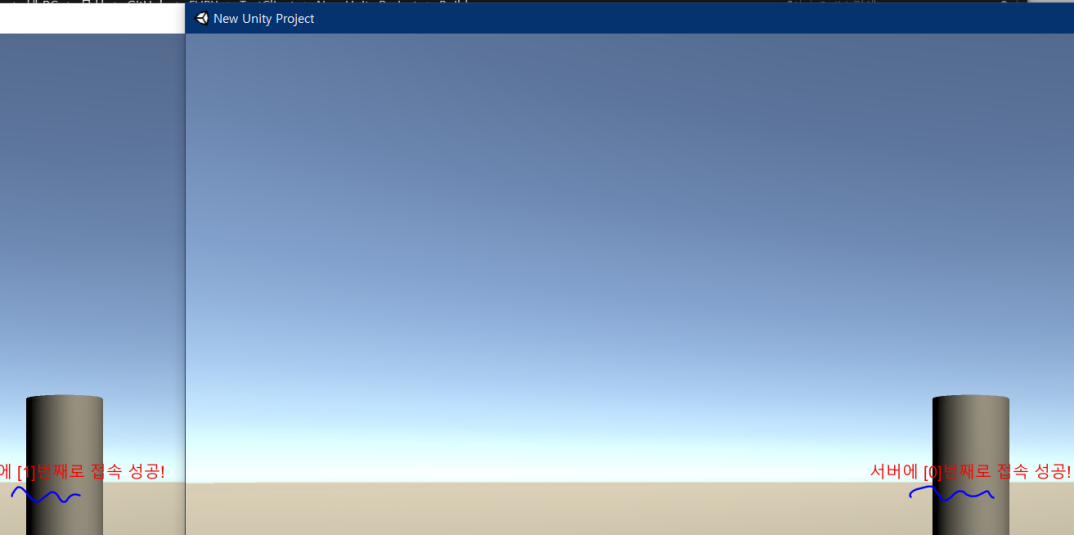
**<상세 수행내용>**

1. **박두환**
   1. 2층 cannon, chair, roof, floor 재모델링 및 uv작업

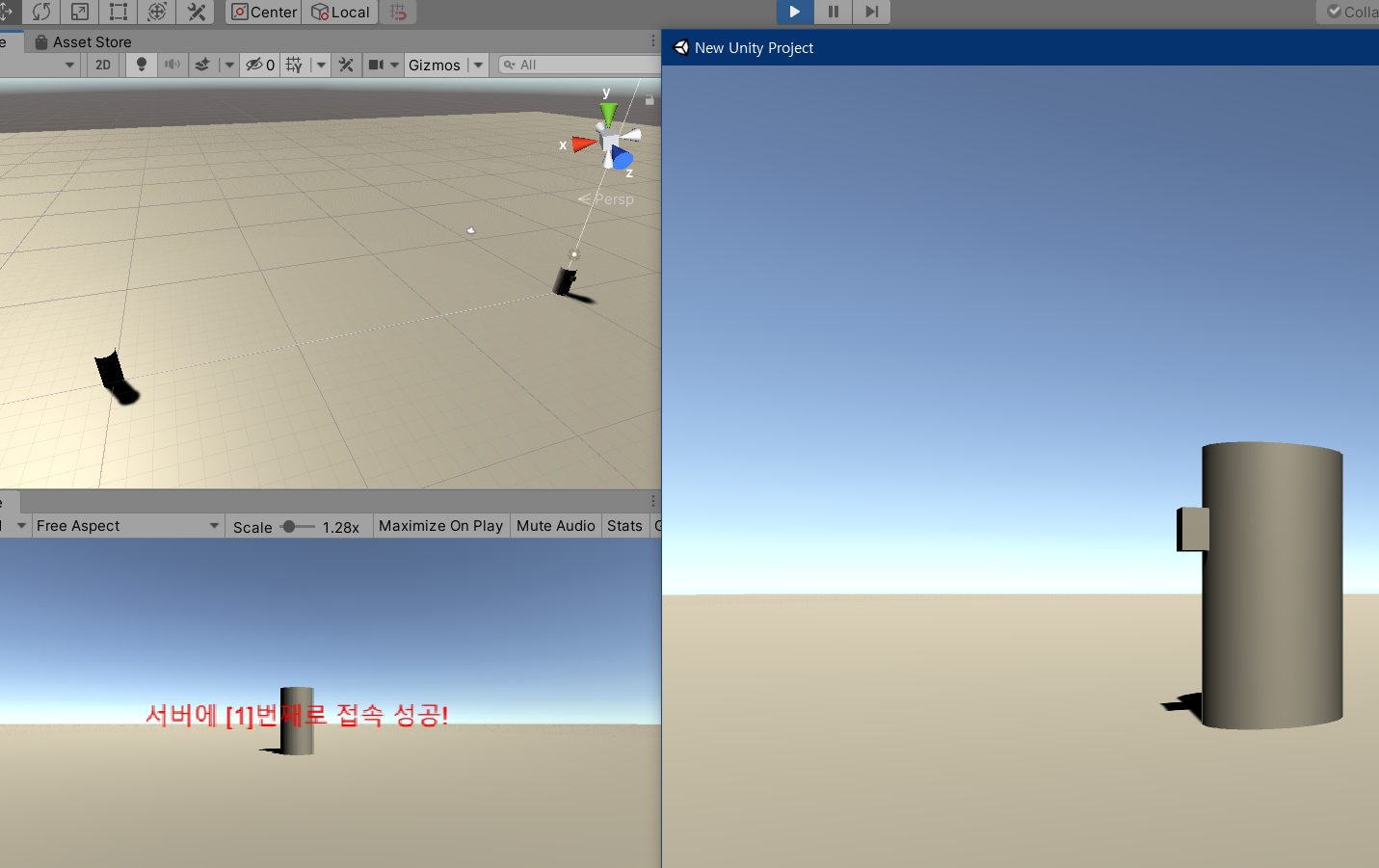


\*2층 roof 작업물

1. **김동엽**
   1. 기기연동
2. **손채영**
   1. 접속 처리 및 접속 동기화(3/3) (3/4)
      1. 서버 --sc\_login\_ok 패킷(0)🡪클라이언트
         * 서버는 클라이언트의 접속 순서대로 id 부여한 뒤 login\_ok 패킷 전송
         * 클라이언트는 login\_ok 패킷을 수신하면ui text로각 클라이언트에 접속 상태 표기



* + - * 로컬 테스트 위해 클라이언트 스크린 모드 토글
    1. 서버 --sc\_put\_player패킷(1)🡪클라이언트
       - 서버는 accept 후 기존 클라이언트가 있는지 검사,있다면 login\_ok 패킷 이후 sc\_put\_player 패킷을 보냄
       - 클라이언트는 sc\_put\_player 패킷을 recv 했을시 플레이어 프리팹을 동적 생성
       - C#에서 배열 초기화는 System.Array.Clear() 메서드 사용



* 1. 위치 처리 및 동기화 (3/5)
     1. 클라이언트 –cs\_player\_pos패킷(2)🡪 서버

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점**  **정리** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-핸드폰 App에서 개발자모드 옵션탭이 표기되지 않는문제**  **손채영**  - 1. RecvThread 내 루프가 두 번 이상 돌지 않음 -> UnityException: get\_isActiveAndEnabled can only be called from the main thread. 에러 | **해결**  **방안** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  - 1. 메인 스레드 이외의 스레드에서 리소스에 접근해서 생긴 문제 -> 별도 string 버퍼를 만들어서 한번 거쳐서 데이터 전달 ~~또는 코루틴~~ 사용  (http://bitly.kr/71gmkbt1) |
| **다음 주차** | **3월 2주차** | **다음 기간** | **2020.3.9-2020.3.15** |
| **다음주 할 일** | **박두환**  **-**  **김동엽**  **-**  **손채영**  **-** | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |