Magic World 종합설계 작업일지

팀원 : 최규화, 이관구, 유창민

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 최규화  2013182042 |
|  |  | 기간 | 2018-03-07 ~ 2018-03-14 |
| 이번주  작업일지 | 1.비동기 입출력이 가능한 boost asio를 사용하여 서버작업을 하기위한 공부.  2.서버에서 비동기 입출력을 통한 클라이언트로의 플레이어 초기화 정보 전달.  3.통신용 클라이언트로부터 로그인정보 동기 입출력을 통해 서버로 데이터정보 전달 수정.  4.서버 및 통신용 클라이언트 프레임워크 수정  (패킷 구조체 수정 -> 플레이어 데이터의 pos값 수정, Changed\_Pos 및 Changed\_Dir 구조체 내부 변경 ) | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 최규화  2013182042 |
|  |  | 기간 | 2018-03-15 ~ 2018-03-21 |
| 이번주  작업일지 | 1.패킷 송수신을 위한 비동기 IO를 기존에는 async\_write\_some과 async\_read\_s  Ome을 사용하였으나 이를 async\_write 와 async\_read로 바꿔 보내거나 받을 버퍼에 한번에 데이터를 쓰도록 함  2.서버에서 비동기 입출력을 통해 클라이언트로 초기화 정보를 전달하여 클라이언트에서 플레이어1이 해당 위치에 생성되는 것을 확인함  3.클라이언트에서 키조작을 통해 이동된 위치를 서버로 보내는 과정 확인. 서버에서 해당 데이터를 다시 클라이언트로 보내줄 때 (async\_read 부분) 버그 발생, 이를 수정 중에 있음  4.프로토콜 헤더파일의 패킷 구조체 수정 | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 최규화  2013182042 |
|  |  | 기간 | 2018-03-22 ~ 2018-03-28 |
| 이번주  작업일지 | 1. Async\_read를 사용하여 패킷을 수신하는데 문제가 있어서 다시 async\_read\_some으로 패킷 수신용 입출력함수를 바꿈. 이에 추가적으로 수정해야 되는 서버 부분을 수정 2. 클라이언트에서 서버와 연결 후 바로 RecvPacket 함수에 진입하여 ProcessPacket을 처리하도록 함 (이 부분을 수정하기 전에 RecvPacket과 ProcessPacket 함수를 따로 클라이언트의 FrameAdvance 부분에 뒀었는데, 서버로부터 받은 패킷을 RecvPacket함수에서 처리하지 못했었음) 3. 클라이언트에서 키 조작 (W,A,S,D)을 통해서 서버로 해당 패킷을 보내고 서버가 다시 이 패킷을 클라이언트로 보내는 것을 확인했음   즉, 캐릭터를 W,A,S,D 키를 눌러서 이동시킬 수 있음   1. 클라이언트에서 키 조작 패킷을 처리하는 부분(ProcessPacket 에서 ChangedPos 위치)을 수정하였음 | | |
| 다음주 할일 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | 작성자  (학번,이름) | 최규화  2013182042 |
|  |  | 기간 | 2018-03-29 ~ 2018-04-04 |
| 이번주  작업일지 | 1. 클라이언트에서 키조작을 통해서 서버에 보내주는 패킷을 처리하는 부분 (ProcessPacket의 STC\_ChangedPos 패킷 처리부분 수정) 2. 다수의 클라이언트 접속에 대한 처리를 하기위해서 이에 따른 패킷구조체 추가 및 변경 (SetMyClient, SetOhterClient , 서버와 클라이언트에 OtherClient Packet을 처리하기 위한 추가코드 작성 ) 3. 서버와 클라이언트가 주고받는 클라이언트 정보가 담겨있는 Player\_Data 구조체 (pos, id, status, connect\_state 등을 담고있음)의 패킷 사이즈를 줄이기 위해서 기존의 int, bool 형 등의 데이터타입을 모두 short 혹은 char형으로 바꿈 4. 2명의 클라이언트가 서버에 접속하여 원하는 위치에 놓여지고 키조작을 통해 이동하는 모습을 서로의 클라이언트에서 볼 수 있도록 작업을 하였음 5. 클라이언트에서 연결된 서버에 대한 접속을 끊었을 때 상대방의 클라이언트에서 내 모습이 사라지도록 하기위해 Disconnect 패킷 처리를 위해 서버에서 이에 따른 코드 추가. 클라이언트에서도 접속이 끊긴 플레이어의 정보를 삭제해주는 작업을 해야함(아직 못했음) | | |
| 다음주 할일 | 1. 이동 애니메이션 추가 2. 플레이어 공격 및 공격 애니메이션 추가 3. 클라이언트에서 접속을 끊었을 때 상대방의 클라이언트에서도 자신의 모습이 보이지않게 추가 작업필요 4. 구버전 클라이언트에서 신버전 클라이언트와 연동되게끔 변환작업필요 | | |