|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.6 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| * CServer 클래스 생성, 생성자를 통해 윈속 초기화 작업을 하고 listen 소켓 생성 및 Bind 과정까지 함. * 생성자 처리가 끝나면, Update()함수 실행. Listen작업을 들어감. * 이후 while문을 통해 계속 업데이트 되는 형식. * While문 안에서 두개의 클라이언트가 Accept 에 성공하면 CThreadManager를 생성하게끔 까지 설계. * ~CServer() 에선 리슨소켓 클로즈 및 윈속 종료 작업. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.7 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| * CThreadManager 생성 및 제작 들어감. * CServer 에서 받아온 두개의 클라이언트 소켓값을 생성인자로 받아와서 CThreadManager 생성. 두 개의 스레드를 대기상태로 생성하고 Update()함수에서 ResumeThread를 통해 스레드를 동작시키는 상태. 각각의 스레드에서 각각의 클라이언트 소켓끼리 통신까지 확인(더미 클라이언트 이용). |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.8 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| - 초기값 전송 부분 및 준비완료 메시지 수신까지 구현함.  - 팀원과 함께 맵 과 NPC배치 상의를 하였고, 초기값 데이터 상의함.  - 초기값 데이터를 상의하는 부분에서 프로토콜에 수정부분이 이루어졌음. | -수업이 늦게끝나는 날이라 코딩은 많이 하지 못함 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.9 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| - 클라이언트로 보낼 초기값 초기화  - 서버에서 사용될 공유자원들의 초기화. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.10 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| - 더미 클라이언트와의 통신 가능.  - 초기값 전송 부분 완료,  - 준비완료 메시지 수신 부분 완료. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.14 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| - 송수신 부분 개선.  - 초기값 전송되고, 수신완료 메시지 받고 씬전환 메시지 보냄  - 멀티스레드 통신 가능, 현재 계속 주고받고 가능.분   * 초기값 전송할때 플레이어들의 번호?인덱스를 보냈음. * 현재 스레드의 인자로 구조체를 넘기면 값이 제대로 안넘어감.. 이유는 아직 못찾음.. * 이상황 그대로가면일수도 있고, 원래 그래야 될수도 있지만 * 클라이언트에서 패킷을 보낼때마다, 자신의 인덱스를 보내야 될수도. * 내일은 함수 부분 구현 예정. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.19 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| - 충돌 함수 구현  - 기본적으로 AABB 충돌함수 사용함.  - 충돌이 필요하다고 생각되는 곳에 함수정의후 선언하였음. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.20 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| - 몬스터 데이터(위치 HP등..) 보내는 함수 구현  - 스레드 함수를 통해서 구현  - 몬스터는 실시간으로 움직여야 하기 때문에, 스레드를 사용하였음  - 몬스터들은 그 해당 스레드 함수에서 로직연산후 실시간으로 바로바로 (1초마다) 보내기 때문에 동기화 부분은 고려하지 않았음.->서버에서 만 사용되기 때문에. |  |