**1주차 결과 보고서**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1주차 결과 요약** | | |
| **구현 내용** | **진척도** | **비고** |
| 게임 로비 구현 | 80% | 로비 맵 배치만 남은 상태 |
| IOCP Echo Test 구현 및 테스트 | 100% |  |
| 데이터 패킷 정리 | 60% | 단순 패킷 생성 작업만 남은 상태 |

작업 내용 커밋

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**게임 로비 구현**

로비 Scene을 만드는 겸 Scene 전환을 구현

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그러기 위한 GameFramework class로 Scene을 관리하는 객체를 만들었다.

아직 기본 기능은 main문에서 사용했던 while loop(Game loop)와 같되, Scene 전환 작업을 추가했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

여러 Scene class를 만들고 간단하게 구현한 뒤,

 Scene class 정적 객체

텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

GameFramework의 ChangeScene()을 호출하면 되지만, Scene에서 작업하던 중 바로 Scene을 전환하면 남은 작업들이 문제를 일으킬 수 있어 한 프레임이 끝나는 제일 말단에 작업을 해야 한다.

텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그래서 바뀔 Scene 종류를 저장하고 제일 마지막에 작업하도록 구현했다.

**IOCP Echo Test 구현 및 테스트**

기본 틀은 ‘게임서버프로그래밍 교과서’에서 사용한 예제 프로젝트이며,

내 서버에 필요한 요소와 빠진 부분을 추가하고 불필요한 부분은 수정하여 작업하려 한다.

<https://github.com/imays76/GameServerBook/tree/master/chapter_3>

후에는 BOOST를 이용한 서버 제작을 해볼 예정이다.

Echo Server 와 테스트를 위한 TestClient 프로젝트 생성

스크린샷, 텍스트, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

서버에서 사용하는 소켓, 패킷, Client 정보는 Client 작업에서도 필요한 요소이기 때문에 코드 복사를 방지하기 위해 정적 라이브러리(ServerLib)로 만들어 사용했다.

 패킷들을 송수신하기 위해 저장해두는 큐



클라이언트에선 NetworkMGR을 만들어 현재 PacketQueue에 저장된 내용이 있으면 알아서 처리할 수 있도록 구현하여 클라이언트가 서버로 데이터 송신이 필요할 경우 PacketQueue에 패킷을 생성하여 넣으면 된다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 서버 테스트

**데이터 패킷 정리**

테스트를 위한 Chatting 관련 패킷만 있을 뿐이다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

팀원 의견

생각보다 바쁘다. 급해져야겠다.

서버 쪽이 많이 까먹어서 다시 공부해야 한다.

이후로 더 작업이 많을텐데 미리미리 해야겠다.

질문

Scene 전환하는 코드를 GameFramework class에 두는 것이랑 Scene class에 static으로 두는 것이랑 무엇을 더 추천하는지??

리뷰

방영규, 이동재 (팀 방동규재): c++ 공부를 하고 게임 구조를 바꾼 느낌이 들어 열심히 한다고 생각했다.