1. 서버 – 클라이언트 연결 (3) 클라이언트 Recv 오류

저번 주에 이어 서버 – 클라이언트 데이터 송수신의 오류를 처리하였다.

하늘, 야외, 산이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

저번 주의 작업에서 서버에서 Send할 때 보내는 데이터는 올바르게 보내는 것처럼 보였고, 클라이언트에서 Recv할 때 제대로 받아오지 못하는 것으로 유추됐다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

코드를 보니 Recv하기 전 Recv와 Overlapped 객체를 초기화 해주지 않고 있었다.

텍스트, 화면, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

따라서 do\_recv()에 Recv에 관련된 객체들을 모두 초기화 해주고 WSARecv()을 호출하게 만들었다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이후 로그인을 하니 SC\_ADD\_PLAYER 패킷이 성공적으로 수신됐다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

하지만 SC\_ADD\_PLAYER 패킷을 받으면 임의로 ‘RedMage’ 모델 오브젝트가 생성되게 만들었는데 화면 어디에도 생성되지 않았다.