1. 서버에서 플레이어 움직임 충돌 처리

텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

현재는 플레이어가 움직일 때 다음 움직임이 맵 충돌체와 충돌되면 움직임을 진행하지 않게 했다.

하지만 만족스럽지 않다.

부드럽게 미끄러지듯이 충돌되게 하고 싶은 욕심이 있고 아직 물체를 밟을 때 물체 안에 갇히는 현상이 일어난다.

1. 플레이어 HP 동기화

몬스터 HP를 동기화 했던 것처럼 플레이어 HP 또한 동기화를 진행하려 했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

플레이어가 받은 데미지 정보의 패킷, 남은 HP 정보의 패킷을 정의한다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

플레이어가 데미지 판정을 받는 컴포넌트에 위의 코드를 추가해 데이터를 전송한다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 운영 체제이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

서버에서는 받은 데이터를 갖고 플레이어의 HP를 계산한 뒤, 남은 HP를 모든 클라이언트에게 전송해준다.

몬스터 HP 동기화와 거의 유사한 방법으로 똑같이 플레이어 HP 동기화도 진행했는데,

클라이언트 팀원의 작업 중, 아군 플레이어의 UI 추가를 하고 제대로 작업이 됐는지 확인할 것이다.

1. Chatting Layer 구현

글자 입력

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

채팅을 입력할 때 정렬방식을 어떻게 할 지 정해주는 함수를 만들어 줬다.

로그인 할 때는 가운데부터 입력하고, 게임에 들어가고 채팅 할 때에는 좌측부터 입력하도록 했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Login 할 때의 Chatting Layer 위치와 InGame에서의 Chatting Layer 위치를 변환하기 위한 함수도 만들어 주었다.

서버 통신

텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

채팅 버퍼를 담는 패킷이다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

지역 변수로 문자열을 만들어 포인터를 저장하는 부분과 함수 인자로 받아오는 버퍼를 저장하도록 수정했다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

클라이언트에서 채팅을 입력할 때 채팅 버퍼에 본인의 닉네임을 추가하여 어떤 플레이어가 남긴 채팅인지 표시하고, 이 버퍼를 서버에 보내 다른 클라이언트들도 입력한 채팅을 받아 저장하도록 했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

서버로부터 채팅 패킷이 들어온다면 어떤 클라이언트가 보냈는지 따로 확인 필요없이 바로 그 버퍼를 출력하면 되니 ChatMGR의 채팅 저장 문자열에 버퍼를 추가해줬다.

실행 테스트

텍스트, 스크린샷, 인간의 얼굴, 구름이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다른 클라이언트가 보낸 채팅(‘QQ’ 이름의 플레이어가 보낸 채팅)이 제대로 출력되는 모습이다.