1. 로비에서 Room 생성 및 접속 구현

클라이언트에서 로비 화면이 제작해줬다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 그래픽 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그래서 로비 화면을 서버와 통신하여 다른 플레이어의 방에 접속할 수 있도록 구현하기로 했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

클라이언트에서 Room의 생성과 접속을 의미하는 패킷을 정의하고, 서버에서는 다른 클라이언트에게 방 생성을 알리기 위한 패킷과 접속에 실패했다는 내용의 패킷을 정의했다.

접속 실패 패킷만 정의한 이유는 LOGIN\_INFO 패킷으로 접속 성공의 의미와 그 내용을 넘길 것이기 때문이다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

클라이언트에서 Room을 생성하는 패킷을 받으면 GameScene의 MakeRoom()을 호출하여 Room을 생성한다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그리고 Room 생성과 접속 UI를 누르면 패킷에 정보를 담아 서버로 보내준다.



텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이제 LOGIN\_INFO 패킷을 받을 땐 방에 접속했다는 의미로 전달되어야 하기 때문에 LOGIN\_OK 패킷을 받을 때 로그인을 성공시키고, LOGIN\_INFO 패킷을 받을 때 방에서의 Player 데이터를 받아와야 한다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 운영 체제이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

서버에서 클라이언트로부터 Room 생성 패킷을 받고 나서, 다른 Room과 겹치지 않는 Room 번호를 부여하여 생성하고, Room 번호, Room 이름, 생성한 호스트 이름, 연결된 플레이어 수를 패킷에 담아 다시 클라이언트로 보내준다.







Room에 접속하는 패킷이라면, 기존의 LOGIN\_INFO와 같은 작업을 하되, 다른 클라이언트의 정보를 송신하는 과정에서 같은 Room에 있는 Client 컨테이너를 탐색하여 패킷을 송신한다.

1. 버그 해결

Monster Target 문제

게임을 실행하면 프로그램이 바로 터지는 문제가 있었다.

디버그해본 결과 Monster의 Target이 Null로 들어있는데 이를 참조하려 하는 과정이 문제였다.

Monster는 일정 범위 안에 Player가 있으면 그 Player를 Target으로 설정하는데, 만약 그 범위 외에 Player가 있다면 Target은 Null로 저장된다. 따라서 Target을 참조하는 부분에서 Target이 없다면 해당 부분을 실행하지 않도록 하여 해결했다.







클라이언트에서 특정 Monster에게 접근하면 프로그램 오류

게임을 실행하고 일부 몬스터에게 접근하면 프로그램이 종료되는 버그가 있었다.

이는 클라이언트에서 배치한 Monster와 서버에서 배치한 Monster의 식별 번호는 같지만 서로 Type이 다르기 때문에 서버에서 데이터를 받을 때 다른 Type의 정보로 받아 프로그램이 오류가 나는 것이 문제였다. 따라서 클라이언트와 서버의 Monster 배치를 같게 하여 문제를 해결했다.

DB 연결 문제

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

DB와 연결하는 부분에서 제대로 작업하지 않는다는 것을 알았다.

DB에 접속하는 사용자 ID를 이용해야 하는데 윈도우 사용자로 접속하던 것이 문제였다.



DB에 사용자 ID를 생성하고 권한을 부여한 뒤,

SQLConnect()에 사용자 ID와 PASSWORD를 넣어서 실행해보니 제대로 작업했다.

다른 PC에서 DB 서버를 이용하는 게임 서버를 구동하려면 ODBC를 설정해야 할 것이다.

텍스트, 전자제품, 스크린샷, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

우리 게임 서버의 DBMGR::DSN\_NAME 은 ‘nonsense’가 적혀 있다.