1. UILayer 버그 수정

첫 번째 문제

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Render()를 호출할 때 문제가 생겨 프로그램 실행이 안된다.

출력하려는 Text 내용에 이상한 값이 들어가 있을 수 있고 Text의 개수와 출력하려는 UI의 개수가 맞지 않아 생긴 문제일 수도 있다고 생각했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Text 내용을 Update하기 전, TextBlock의 내용을 비워줘서 이상한 값이 들어가지 않도록 했다.

텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

출력할 때에도 혹시 모르니 해당 Text의 값이 0이라면 출력하지 않도록 했다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

UpdateTextOutputs()을 할 때 Text 컨테이너의 범위 밖의 내용을 가져오지 않도록 하기위해 if문을 추가했고,

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



나머지 Text 컨테이너의 size관련한 내용들을 맞춰주었다.

두 번째 문제

프로그램을 종료하려고 윈도우 창을 끌 때, UILayer 관련에서 오류가 나서 터짐과 동시에 컴퓨터 자체가 잠시 멈추게 된다.

Dangling Pointer의 메모리 해제나 Memory leak에 관한 문제로 유추했고, Release()를 호출하는 코드에서 문제를 해결하려 했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 소프트웨어, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

우리 프로그램에서 사용하는 UILayer는 ChatMGR::m\_pUILayer의 클래스인데 이 객체가 정적 객체이며, 이 객체가 갖는 멤버변수의 포인터를 m\_pTextBlocks의 객체들이 갖고있다.

그런데 이 객체 하나하나 Release()를 호출하면 Dangling Pointer가 생기는 것이 당연하며 이를 해결하기 위해 첫 번째 그림의 for문을 제거하고 두 번째 그림에서 SetTextinfos()를 호출할 때 이미 Format과 Brush가 있다면 Release하고 새로 생성하도록 했다.

1. Room 생성 버그 수정

첫 번째 문제

Room 생성하고 나서, Start()를 호출하여 NPC나 Monster를 생성하려고 하면 프로그램이 종료되는 문제가 있었다.

Room의 생성이 제대로 이루어지지 않았는데 start() 함수를 호출하여 objects를 생성하려는 과정에서 Room의 scene이 null이기 때문에 일어나는 문제였다.





서버에서 Room의 생성과 동시에 Room의 start()를 호출하여 NPC와 Monster를 배치하는 것이 빠져 있었다.

두 번째 문제

텍스트, 스크린샷, 폰트, 그래픽 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

클라이언트에서 서버로부터 Room의 생성 메시지를 받고 MakeRoom() 호출로 Room을 생성하려고 하면 Render만 제대로 이루어지지 않고 나머지 작업은 잘 수행된다. 즉, 서버로부터 Room 생성 메시지를 받을 때 투명한 RoomList가 생성된다.

원인은 잘 모르지만 MakeRoom()을 호출하는 과정에서 코드 순서상의 문제가 있지 않을까 유추했다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



이를 해결하기 위해 클라이언트에서 Room 생성을 항상 Scene의 update() 호출 전에 확인하고 생성하려고 Room 생성에 관한 구조체와 Queue를 만든 후,

텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

MakeRoom()에서 Queue에 생성할 Room의 정보를 넣고

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

LobbyScene에서 Scene을 update() 호출하기 전에 Queue를 확인하고 Room을 생성하도록 했다.