|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 42주차 | **기간** | 2023.04.10~  2023.04.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 로비서버에서 매치메이킹 이후 게임서버로 이동  캐릭터 애니메이션 동기화 작업 완료 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주 계획

* ~~체력 동기화 버그 수정~~

저번주에 있던 체력 동기화 버그 수정 완료함.

다행히도 저번주에 예상한 문제가 맞았다.

서버측에서 한 클라이언트에서 온 패킷 두 개가 연달아 오다보니 맨 앞 패킷만 읽어 처리하고 버려버리기 때문.

따라서 패킷을 읽을 때 사이즈를 알아서 그 만큼 읽고 뒤에 더 정보가 있다면 연속해서 처리하는 방식으로 해결했음.

저 문제를 해결하기 위해 큰 규모의 리펙토링을 진행하였고, PacketMgr, ClientMgr을 Sington 패턴으로 구현하여 각자 역할에 맞게 행동하도록 바꾸었음.

* 선택 정보에 따라 캐릭터 무기 생성
* ~~캐릭터에 의해 생성되는 class 동기화 준비~~

동기화를 하기위해 우선 이전 프로젝트에 있던 캐릭터 스킬 정보를 이식하였고, 생성시 생성에 필요한 정보들을 담아서 서버에 전송하면 서버는 그 정보를 다른 클라이언트에게 재전송하는 방식으로 구현.

* ~~캐릭터 선택 중복 방지~~

서버에 있는 ClientInfo에 선택한 정보를 가지고 있으며 캐릭터를 선택했다는 패킷이 오면 선택된 캐릭터인지 확인하고 겹치지 않으면 패킷을 그대로 Broadcast, 겹치면 기존에 선택한 정보로 새로 담고 Broadcast 함

* ~~캐릭터 애니메이션 동기화~~ (절반만)

단순한 이동 애니메이션에 관한 동기화 작업은 마침.

하지만 아직 무기 몽타주 재생에 대한 동기화가 진행 중

하지만 체력 동기화와 class 생성 동기화에서 패킷이 한 번씩 무시가 되는 현상이 존재함.

패킷이 연달아 올 때 처리를 서버에서만 해서 그런듯하다.

클라이언트도 수정해야 함.

다음주 계획

* 동기화 버그 수정
* 생성 class 동기화 작업 완료 (스킬에 영향을 받는 것까지)
* 전투 시스템 동기화 작업

진행 상황 유튜브 링크: <https://youtu.be/-Wbmu533Qd4>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 43주차 | **다음기간** | 2023.04.17~  2023.04.23 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |