|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2.27 ~ 3.5 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 플레이어 동기화 작업(졸작 클라에서)  3월 계획표 업로드 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주에는 지난주에 수행했던 플레이어간 동기화 작업을 졸작 클라로 옮겨 진행해보는 작업을 수행했습니다. 점프를 제외한 상하좌우 이동간 동기화를 진행했습니다. 매 tick마다 이동이 발생시 서버로 전송 후 서버에서 패킷을 조립 후 SC\_PLAYER\_SYNC 동기화용 패킷이 서버로부터 전달되면 클라에서 큐에 플레이어의 정보를 저장 후, 큐의 첫번째 정보를 가져와 스폰하는 방식을 이용해 동기화를 진행햇습니다.

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 애니메이션, 마젠타이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<문제점>

에디터에서 게임플레이를 중지한다음 서버가 켜진 상황에서 다시 접속을 했을 때 동기화가 되지 않는 현상이 발생해 이부분은 클라에서 컨트롤러에서 서버와의 통신을 하는 소켓을 만들었음에도 해결이 되지 않아, 서버 쪽에서 접속이 종료되는 부분에서 수정해야 할 것 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 3.5~3.12 |
| **다음주 할일** | 클라 간 기초 이동 동기화 작업 완료(애니메이션 동기화)(점프까지)  클라 접속 종료 등등 발생한 오류 및 잠재적 오류 처리 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |