|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 27주차 | **기간** | 6.25 ~ 7.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임룸 설계 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

금주에는 지난 주에 서버에서 기능 상으로 구현한 게임 룸을 클라에 적용시켜 보았습니다.

지상, 의류, 야외, 소년이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 어드벤처 게임, 액션 어드벤처 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<게임0> <게임1>

동시에 4명이 접속했을 때 한 방에 인원을 2명으로 제한 후 처음 입장하는 플레이어가 게임룸을 추가하고 게임룸에 push\_back을 통해 게임룸 안에 플레이어를 추가했습니다. 그 외의 플레이어는 게임룸 안에 공간을 확인 후 공간이 남는다면 게임룸 안에 플레이어를 추가했으며, 게임룸이 다 찼을 경우 다른 룸에서 따로 관리하도록 진행했습니다. 각 게임의 데이터를 독립적으로 관리하도록 수정했습니다.

서버에서 인원이 2명이 되었을 때 같은 컨테이너안에 있는 플레이어 id를 통해 패킷을 보내 시작하도록 진행했습니다. -> 태준이가 로비 공간을 따로 만든다고 해 이 패킷이 도착하면 로비로 한 번에 트레블 후 거기서 다시 인게임으로 이동하는 방식이 될 것 같습니다.

다음주에는 이를 바탕으로 계속해서 서버 구조를 리팩토링 할 예정이며, 금요일 및 다음 주 현장 프로젝트 과목 수강 중에도 계속해서 태준이와 동기화를 진행할 예정입니다.

다음 주

게임 재접속 처리

게임룸 로비 이동 적용

바뀐 스킬 들 기존 동기화 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 28주차 | **다음기간** | 7.3~7.10 |
| **다음주 할일** | 서버 구조 리팩토링 및 동기화 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |