|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020182033 이시우** | **팀명** | 별거인 |
| **주차** | **22-23주차** | **기간** | **2023.06.12~2023.06.26** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **이시우:**   * **서버 Timer 형태로 변경, 미션 추가, 플레이어 바운딩 박스 오류 해결** | | | | |

1. 서버 Timer 형태로 변경
   1. 각 방을 scene->update로 업데이트 하는 방식에서 Timer와 PQCS를 이용해 각 오브젝트들을 업데이트 하는 방식으로 변경했다.
   2. 동접은 약 700정도 : 적/운석의 send가 병목
2. 미션 추가
   1. 서버에서 GO\_CENTER, KILL\_MONSTER3, KILL\_METEOR, ESCAPE\_BLACK\_HOLE, GO\_CENTER\_REAL 미션을 추가하고 미션을 달성했을 시 미션이 클리어 되도록 했다.
3. 플레이어 바운딩 박스 오류 해결
   1. 플레이어의 바운딩 박스의 위치가 제대로 업데이트 안되는 오류를 해결하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 적/운석의 움직임이 너무 부자연스럽다. 2. 동접 700 | **해결 방안** | 1. 데드레커닝 2. send 호출 횟수를 줄여 동접 늘리기 |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | - ESCAPE\_BLACK\_HOLE의 경우 적/플레이어의 속도 조정. 운석이 플레이어에게 가도록 조정하도록 변경해야 함.  - 데드레커닝 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |