|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 2024.12.24  ~2024.12.31 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 12주차: 서버에서 데이터 보내고 클라이언트에서 데이터 받기 | | | | |

지난주 충돌처리 관련 문제는 서버와 클라이언트 간의 충돌처리는 가능했는데, 클라이언트끼리의 충돌처리가 되지 않았다. 충돌처리가 안되는 것이 아니었다.  
클라이언트에서 위치를 보낼 때 충돌처리 없이 보내기 때문에 충돌처리를 무시하고 클라이언트의 위치를 업데이트해서 그리기 때문이라는 것을 알았다.

이를 해결하기 위해 클라이언트에서 위치를 보내기 전에 캐릭터간 충돌처리를 해야 할 것 같다.  
그래서 먼저 서버에서 클라이언트에게 데이터를 보내야 한다.  
하지만, 자기 자신의 위치는 이미 클라이언트에서 알기 때문에 보낼 필요가 없다.  
따라서, 자기 자신의 위치를 제외한 나머지 클라이언트와 서버의 위치만 보낸다.

1. sendData는 tick에서 프레임마다 보내도록 한다.  
텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2. 보낼 목표 클라이언트의 데이터를 제외하고 ClientCharacters에서 관리하는 클라이언트 캐릭터들의 정보를 보낸다 추가적으로 서버 자신의 캐릭터 위치도 보낸다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 흑백, 블랙이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그러면 이런식으로 위치가 보내진다(현재는 캐릭터들이 겹쳐진 상태)

이렇게 send한 데이터를 클라이언트에서 recv한다.  
텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
받은 데이터를 바탕으로 캐릭터들을 업데이트 하지만, 아직 확인하지 못했다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 캐릭터들이 겹쳐지면 안 된다. 생성할 때 위치를 조정해줘야 한다. 아직 클라이언트 화면에 캐릭터가 그려지진 않는다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 13주차 | **다음기간** | 2025.01.01  ~2025.01.08 |
| **다음주 할 일** | 캐릭터 생성할 때 위치를 조정하기. 클라이언트 화면에 캐릭터 그려보기. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |