|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 19주차 | **기간** | 2025.02.12  ~2025.02.18 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 19주차: 서버에서 오브젝트도 관리하기 | | | | |

지난주 서버 프로젝트를 합병하고 원래 서버와 작동이 똑같다는 것을 확인했기 때문에,   
이번주는 캐릭터에 추가로 맵에 있는 오브젝트를 동기화 하는 작업을 진행중입니다.

먼저 리플리케이트 하는 물체를 지정하기 위해 ReplicatedPhysicsBlock 코드를 만들었습니다.  
그리고 서버에서 서버에서 저장하고 있는 데이터를 클라에게 캐릭터 뿐만 아니라 오브젝트도 보내야하기 때문에,   
텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
데이터 보내는 작업을 플레이어 데이터를 보내는 작업과 오브젝트 데이터를 보내는 작업으로 나누었습니다.

Send를 할때, send한 두 데이터를 읽기 전에 무엇에 대한 데이터인지 알기 위해 send하는 데이터 앞에 헤더 역할을 하는 값을 추가하여 클라에서 데이터를 받을 때 플레이어에 관련된 데이터인지, 오브젝트에 관련된 데이터인지 판단할 수 있게 하였습니다.  
SendPlayerData는 기존 데이터 send코드와 일치하고, SendObjectData는 저장된 블록 번호와 위치를 보냅니다. 이외에도 필요한 회전이나 그 이외의 구체적인 문제는 아직 다음주에 구현할 것 같습니다.

클라에서는 서버에서 헤더를 보내주기 때문에 헤더에 따라 캐릭터를 업데이트하거나 오브젝트를 업데이트 하거나 합니다.  
  
텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.   
서버에 추가된 오브젝트 보내는 코드  
텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
클라에서 오브젝트 관련한 데이터를 처리하는 부분

이렇게 하니 서버에서 보내주는 위치로 클라에서도 오브젝트 위치가 동기화 되기는 하지만,   
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
위 코드와 같이 서버의 tick에서 계속 오브젝트의 위치를 업데이트 하다보니 서버에서 오브젝트를 움직이는 것은 부드럽게 움직이지만, 클라에서 큐브를 움직이는 것이 잘 안되는 문제가 생겼습니다.

작업을 진행하면서 추가적으로 알게된 내용으로 게임 객체를 게임 스레드가 아닌 다른 곳에서 다루면 게임 실행중 접근하다 멈추는 현상이 발생할 수 있다는 것을 알았습니다.

프로그래머스 1단계부터 하루 3~4문제정도씩 풀이중입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 클라에서 큐브를 움직이는 것이 잘 안되는 문제. | | |
| **해결방안** | 서버에서 계속 업데이트를 하니 클라에서 안움직여진다. | | |
| **다음주차** | 20주차 | **다음기간** | 2025.02.19  ~2025.02.25 |
| **다음주 할 일** | 서버에서 계속 업데이트 하는 것을 recv한 내용에 따라 업데이트 하도록 하고, 클라에서도 블록에 대한 값을 계속 보내주는걸로 해보자. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |