|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 20주차 | **기간** | 2025.02.19  ~2025.02.25 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 20주차: 서버에서 오브젝트도 관리하기 | | | | |

이번주 오브젝트 리플리케이션 진행했습니다.  
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

블록에서 1.0f이상의 움직임이 탐지됐을때, 서버의 sendObjectData를 수행하게 했습니다.  
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
서버에서는 물체의 번호와 transform을 저장하고,  
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
헤더와 함께 물체의 transform을 전송합니다.  
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
클라에서도 블록을 찾고,   
텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
헤더가 오브젝트 헤더일 때,

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
전송받은 데이터로 오브젝트를 업데이트 합니다.  
텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
위치와 회전이 일치하지만 조금씩 화면상 차이가 생기는 것 같아서 다음주는 이걸 먼저 해결해볼 것 같습니다.  
  
프로그래머스 1단계 진행중입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 주고받는 수치상으로는 일치하지만 화면상으로는 조금 다른 것 같기도 하다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 21주차 | **다음기간** | 2025.02.26 ~2025.03.04 |
| **다음주 할 일** | 문제점 생각해보기, 코드 정리 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |