|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 18주차 | **기간** | 10.24~ 10.31 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 서버 프레임워크 구축 진행중 2. 스탠드얼론 상태에서 클라이언트 분리시도(실패) | | | | |

<상세 수행내용>

스크린샷, PC 게임, 3D 모델링, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

금주는 지난주 제작을 바탕으로 c\_enter 패킷을 만들어 들어왔을 떄 다른 플레이어의 위치 정보를 접속한 클라이언트한테 브로드캐스트 해줘서 보이게끔 플레이어를 분리해보는 작업을 실시해봤습니다.

하지만 이 실행을 했을 때 보이긴 하는데 다른 플레이어가 보이긴 하는데 이동 동기화작업 중 계속 충돌? 이 나는지 이동 동기화를 하지는 못해 코드를 갈아엎고 다시 짜고 있는 중입니다.

캐릭터 클래스에서 서버 연동부분과 send recv 하는 부분을 동시에 진행하다 보니 동기화하는 부분에서 서버와의 접속이 끊기는 부분이 문제로 생각이 됩니다.

다음 주 까지 패킷이나 이런 클래스 들을 분리해서 진행해보도록 하겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** | . | | |
| **다음주차** | 20주차 | **다음기간** | 11.8~ 11.15 |
| **다음주 할일** | 클라 코드 리팩토링 진행 후 패킷을 통한 서버와의 연동 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |