|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2.27 ~ 3.5 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 플레이어 동기화 작업(졸작 클라에서)  3월 계획표 업로드 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주에는 지난주에 수행했던 플레이어간 동기화 작업을 졸작 클라로 옮겨 진행해보는 작업을 수행했습니다. 점프를 제외한 상하좌우 이동간 동기화를 진행했습니다. 매 tick마다 이동이 발생시 서버로 전송 후 서버에서 패킷을 조립 후 SC\_PLAYER\_SYNC 동기화용 패킷이 서버로부터 전달되면 클라에서 큐에 플레이어의 정보 속도 위치 방향값을 저장 후, 큐의 첫번째 정보를 가져와 스폰하는 방식을 이용해 동기화를 진행햇습니다.

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 애니메이션, 마젠타이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<문제점>

에디터에서 게임플레이를 중지한다음 서버가 켜진 상황에서 다시 접속을 했을 때 동기화가 되지 않는 현상이 발생해 이부분은 클라에서 컨트롤러에서 서버와의 통신을 하는 소켓을 만들었음에도 해결이 되지 않아, 서버 쪽에서 접속이 종료되는 부분에서 수정해야 할 것 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 3.5~3.12 |
| **다음주 할일** | 클라 간 기초 이동 동기화 작업 완료(애니메이션 동기화)(점프까지)  클라 접속 종료 등등 발생한 오류 및 잠재적 오류 처리 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |