|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 17주차 | **기간** | 4.17 ~ 4.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 주요 패킷 프로토콜 제작 후 동기화 적용 | | | | |

<상세 수행내용>

금주에는 게임에서 필요한 탈출도구를 서버에서 id값과 위치를 생성 후 탈출도구 객체를 20개 만들어 클라이언트로 뿌려줬습니다.

스크린샷, 축적 모형, 차량, 야외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

처음 뿌려줬을 때 2번째 클라이언트가 접속 시 뿌려 줬었는데, 에디터가 꺼지는 상황이 있었으나 처음 생성을 모드가 바뀌고 나서 바로 뿌려주는 것으로 수정 후 다음 플레이어가 들어와도 문제없이 동기화 되는 것을 확인했습니다.

텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그리고 현재 현황판ui(어떤 플레이어가 아이템을 획득했다) 작업이 진행 중이라 연결까진 하지 못했으나, 한 플레이어가 아이템을 획득 시 서버에서 현재 플레이어가 획득한 아이템의 개수를 저장 후 모든 클라이언트에게 동기화 해주는 작업까지 진행했습니다.

마지막으로 탈출도구를 조건에 맞게 획득 시 게임을 끝내는 부분을 진행 중에 있습니다. 지난 주에 발표했던 상황대로 현재 3명이 들어오거나 또한 입장 순서가 다를 경우 오류가 발생하는 상황이 있어 게임이 아예 종료되도록(서버와의 연결을 끊어줌) 진행은 했으나 26일 시험이 끝난 후부터 이러한 오류들을 수정하면서 게임이 종료되는 상황에서도 다시 로그인 화면으로 돌아오는 등 작업을 1차 발표전까지 계속해서 수정해 나갈 생각입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 18주차 | **다음기간** | 4.23~4.30 |
| **다음주 할일** | 발생하는 오류 수정(~1차 발표 전까지 계속)  ++ 추가 필요한 작업에 대한 처리(동기화, 타이머스레드 등등) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |