|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 12.26~ 1.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버 설계 계획 및 방학기간 계획 수립  학기 중 봤던 iocp 강의 복습 | | | | |

<상세 수행내용>

서버: iocp를 활용한 멀티스레드 서버 사용을 통한 다중 접속 서버를 구현

목표: 여러 개의 로비를 둬 각 방마다 게임 인스턴스를 가져 동시접속 구현을

Worker thread: 테스트 후 최적의 개수 설정 예상은 10개~16개

최대 동접자: N명

<흐름도>

텍스트, 도표, 평면도, 평행이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

DB: MYSQL

테이블: login\_info – 플레이어의 계정 정보 관리

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

프로시저

Create\_ID: 입력 받은 CL\_ID 값이 Table 내에 존재하지 않는다면 해당 플레이어 db에 추가한다. 단, 존재하는 ID일 경우 CL\_ID 값을 0으로 return한다.

<계획>

12월 4주차

서버 작업 시 계획서 작성

1월 1주차

서버 동기화(iocp 서버 제작) – 더미 클라이언트와의 연동

1월 2주차

서버 동기화(iocp 서버 제작 및 클라이언트 소켓 클래스 제작) – 브레이크아웃 과 연동 작업

클라이언트와 서버 소켓 연동

1월 3주차

패킷 연동을 위한 프로토콜 헤더 작성 – ex) login\_packet, move\_packet, attack\_packet, 등등

및 브로드캐스트(플레이어 정보를 다른 플레이어에게 전달)

1월 4주차

브레이크아웃 클라와 제작한 iocp 서버 간 패킷 연동 체크 후 다중 접속 테스트 진행

2월 일정: 1월 마지막 주 까지의 일정 진행상황을 체크 및 클라이언트의 진행상황을 조원들과 체크 후 2월 일정 기술하겠습니다.

Git에서 클라 친구들이 test브랜치에서 작업을 진행하면 sejin브랜치에서 merge 후 작업을 진행할 것

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** | . | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 1.2~ 1.9 |
| **다음주 할일** | Iocp 서버 제작 시작 및 더미 클라이언트와 연동을 통한 테스트 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |