|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 23주차 | **기간** | 5.29 ~ 6.4 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 동시 접속 오류 수정  Hp 오류 수정  타이머 스레드 클라에 적용  플레이어의 id와 pw를 관리하는 db 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

금주에는 지난 주와 마찬가지로 안되었던 부분 동기화를 진행했습니다.

Id 설정 문제로 되지 않았던 동시 접속 문제를 해결했습니다.

서버에서 로그인->캐릭터선택->인게임 입장 순서에서 캐릭터 선택 후 인게임에 들어오기 전에 플레이어 동기화가 진행되고 있어 발생한 문제였습니다. 따라서 인게임에 들어온 후 5초 후 무기 선택 창이 뜨기 전에 플레이어 간 동기화를 진행하는 방식으로 수정했습니다. 따라서 기존에 되지 않았던 부분인 플레이어가 매칭 버튼을 누른 후 동시에 서버트레블을 통해 인게임으로 이동하도록 수정했습니다.

지난주에 임시방편으로 해결했던 hp문제를(매 틱마다 hp를 서버에서 업데이트) 해결했습니다. Recv 데미지가 되었을 때(로컬에서 상대방에게 데미지를 입혔을 때) 서버에 상대방의 현재 hp를 패킷으로 보내 상대방 로컬의 hp ui에 적용되도록 수정했습니다.

서버 타이머 스레드를 생성해 매 틱(1000/60) 프레임 마다 모든 클라이언트에게 델타 타임을 계산해서 클라이언트에게 적용시켰습니다.

플레이어의 id와 pw 정보를 저장하는 db 테이블을 제작 후 c++을 통해 프로시저를 호출 후 id와 pw를 db에 저장하도록 했습니다.

<저장된 데이터> <저장된 정보 출력>

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<저장 프로시저 호출 후 데이터 추가>

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 24주차 | **다음기간** | 6.5~6.12 |
| **다음주 할일** | 회원가입 시스템 구현 및 매치메이킹 구현 시작  충전소 연동 완료 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |