|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 26주차 | **기간** | 6.18 ~ 6.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 회원가입 기능 마무리, 게임룸 설계 중 | | | | |

<상세 수행내용>

금주에는 db를 활용한 회원가입 기능 구현을 마무리했습니다. 현재 db에 저장된 id pw 정보로 로그인 한 플레이어가 있을 시 중복 접속이 되지 않도록 추가했습니다.

두번째로는 게임룸을 간단히 설계해봤습니다. 로그인 패킷이 도착 시 처음 들어오는 플레이어가 게임룸을 만들고 뒤따라 들어오는 2,3번째 클라이언트가 처음 들어온 플레이어가 생성한 게임룸으로 들어오도록 했으며, 그 이후에 들어오는 플레이어는 다시 게임룸을 생성하도록 했습니다.

벡터를 통해 게임룸을 관리했습니다. 일단 서버에서 기능적으로는 어느정도 구현했습니다. 태준이와 상의 후 어떤 방식으로 이동시킬 지 얘기해본 후 적용까지 시켜보도록 하겠습니다.

Ex) 게임룸이 다 찼을 경우 -> 게임룸 안에 플레이어들에게 패킷을 통해 broadcast를 해서 -> 인게임으로 이동

텍스트, 스크린샷, 폰트, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

적용 부분에서 게임룸0에 있는 플레이어의 이동 정보가 다른 게임룸에 있는 플레이어에게 전달이 되면 안 되기 때문에, 이미 제작했던, 모든 패킷에 (같은 게임룸인지) 체크해주는 조건문을 걸면 해결이 쉬울 거 같으나//이번 주부터 로비서버-게임서버를 나눠서 관리하도록 서버 코드 전반을 리팩토링 하는 과정을 7월 첫째 주까지 진행할 예정입니다. 다음 주부터는 기말 고사 기간 중 못했던 동기화 부분(바뀐 부분)도 태준이와 만나 진행할 예정입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 27주차 | **다음기간** | 6.26~7.3 |
| **다음주 할일** | 동기화 및 서버 구조 분할 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |