|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **9** | **기간** | **2022.02.27~2022.03.05** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영:** * **김강휘: citizen AI개선, 다중접속** * **김지호:** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

기존에는 카메라의 위치를 서버에서 받아서 지형을 자식 계층에 두어 같이 이동하게끔 했음

마우스 스크롤 기능을 추가하기 위해 지형의 위치를 서버에서 받고 카메라를 자식 계층으로 이동

처음부터 사막지형을 볼 수 있게 하고 빠르게 로드 할 수 있게끔 지형 세이브 로드 기능 추가(지형을 여러 등분으로 나눠서 여러 개의 binary 파일로 나누어 저장 및 로드)

세이브 로드 자주 하면 마을 위치 모래를 뺀 것 때문에 모래의 양이 줄어드는 현상 -> 처음 배치한 모래의 랜덤 높이의 평균값 X 블록 개수를 처음 모래 양으로 고정(로드 했을 때 그보다 적으면 바로 채움)

200 \* 120 Decal을 배치해서 온도정보가 보이게끔 했다.

텍스트, 빨간색이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

프레임이 8까지 떨어진다.

그래서 받은 배열의 1/4만 보이게 했더니 비주얼이 너무 허접하다.

김강휘:

자원에서 직업이 없는 citizen을 배치 시킬 때

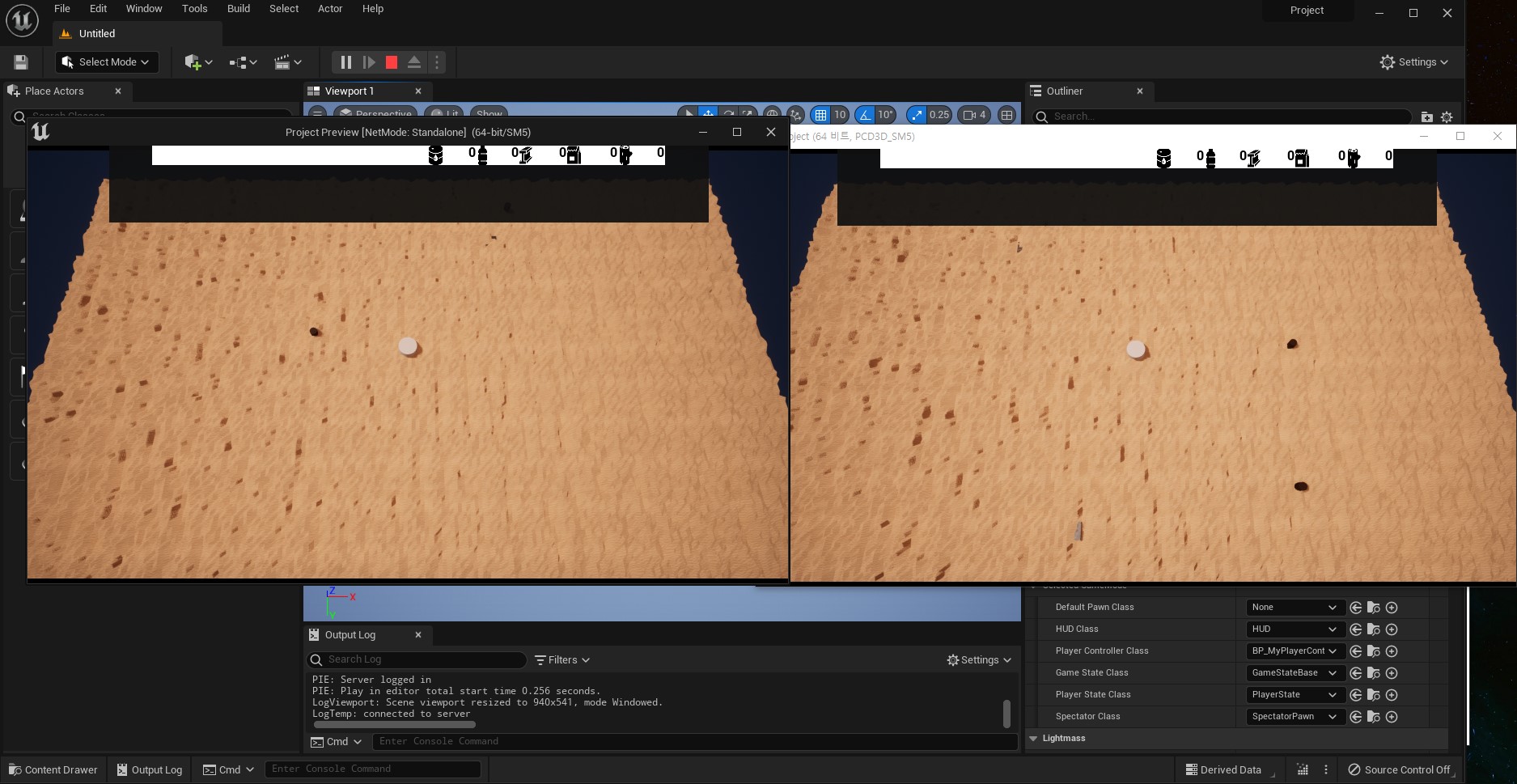
1. 소지자원이 없는 citizen

2. 자원과 가까운 citizen

이 순서로 우선순위가 정해진다.

다중접속 – 현재는 한 개의 에디터에서 중복으로 실행 시킬 때 한 프로세스가 멈추면 같이 멈추게 되어 에디터를 서버 접속인원에 따라 실행시켜주어야 하였다.

그래서 서버에서 접속인원이 모두 접속할 때까지 쓰레기 값을 전송하여 한 프로세스가 멈추지 않고 서버와 데이터를 주고받음으로써 모두 접속할 때까지 대기하게 된다.



한 클라이언트 (에디터)에서 두개 실행한 모습

김지호:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **9** | **다음 기간** | **2022.02.13~2022.02.20** |
| **다음주 할 일** | 윤우영:  김강휘:  김지호: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |