|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **12** | **기간** | **2022.03.20~2022.03.26** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영: 서버 클래스화 진행중** * **김강휘: 지형 전송 및 서버 부하 줄이기** * **김지호:** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

건물 짓기를 하다 보니 통신 정보를 추가해야 하는데, 서버가 클래스화 되어있지 않아서 가독성도 매우 떨어지고 수정하기 힘들어서 클래스화를 진행중이다.

남의 코드를 수정하기 매우 어려워 많은 시간이 소요되고 있다.

김강휘:

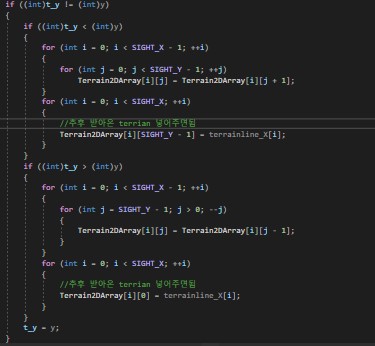
TCP 서버에서는 모든 지형 정보를 240\* 100 bytes를 매 틱마다 보내주어야 했다.

서버에서 보내는 데이터의 양이 많아서 이것을 줄이기위해

모든 지형정보를 매 틱마다 보내는 것이 아니라 카메라가 1m 이동하면 terrain의 위치와 한 줄의 지형정보 (100byte나 240byte)만을 보내주고 있다.

1m 이동할 때마다 terrain의 위치를 옮겨주면서 terrain2DArray에 있는 모든 정보를 카메라 이동과 반대방향으로 한 줄씩 데이터를 옮긴다.

예시코드



그 다음 packet으로 받아온 terrainline\_X나 terrainline\_Y를 밀어졌던 한 줄에 넣어준다.

그럼 카메라 1m 이동에 따라 한 줄 씩만 packet을 받아 업데이트 해주면 된다.

지형이 변할 때는 어쩔 수 없이 한 번에 모든 terrain (240\*100byte)을 받아야 하지만

카메라 이동때는 많은 데이터의 전송을 필요로 하지 않는다.

김지호:

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