

## 予備課題ヒント

### サーバー側 TODO02\_01 直下

```
if (size > 0)      //データ受信した！
{
    //予備課題02_s
    //position(x,y,z)/angle/state)をplInfoOldのデータと比較、
    //      全て同じなら下にある、プレイヤー情報表示を行わないようにする。
    //比較後次回用に、plInfoをplInfoOldにストック
    //予備課題：
    //①plInfo.position.xとplInfoOld.position.x
    //②plInfo.position.yとplInfoOld.position.y
    //③plInfo.position.zとplInfoOld.position.z
    //④plInfo.angle.xとplInfoOld.angle.x
    //⑤plInfo.angle.yとplInfoOld.angle.y
    //⑥plInfo.angle.zとplInfoOld.angle.z
    //⑦plInfo.stateとplInfoOld.state
    // この7つを比べ、全く同じときは何もしない、どれか一つでも違う場合は以下のプレイヤー情報表示を行う
    // プレイヤー情報表示
```

```
std::cout << "position :(" << plInfo.position.x << "," << plInfo.position.y << "," << plInfo.position.z << ")" << std::endl;
std::cout << "angle :(" << plInfo.angle.x << "," << plInfo.angle.y << "," << plInfo.angle.z << ")" << std::endl;
std::cout << "state : " << static_cast<int>(plInfo.state) << std::endl;
```

```
//その後      plInfoOldにplInfoを代入する
//今回新規作成部分S02
// TODO 02_02 plInfoをクライアントに送信(送り返す)
```