


# 2월 1주 개발일지

📌 팀명	Ants
📅 날짜	@2023년 2월 5일
👤 작성자	 Ants 정휘찬

## 프로젝트 진척

인증 서버와 클라이언트 연동 성공

게임 서버 뼈대 완성

이름	작업 내용	다음 주 계획	주말 계획
김성신	서버 인강 완강, 인강에서 사용한 예제를 토대로 매칭 서버 개발 토대 준비	매칭 서버 구현, 다른 서버와 연결 테스트	
서민지	인증 서버 통신 시도 및 성공, 로비서버(tcp)통신 시도	인증 서버 통신 내용 구체화, 로비 서버 통신 시도(성공을 바라며,,)	
설민우	기본 조작 생성 완료	적 AI 생성	
신지훈	로그인 서버 http통신 성공, 로비UI와 tcp통신 시도	tcp통신에 관련된 내용 공부	
정휘찬	protobuf 사용, 비즈니스 로직 클래스 설계 및 구현 (Room, RoomManager, GameSessions, PacketHandler)	유저 입장 패킷, 인 게임 패킷, 게임 종료 패킷, 연결 테스트	2주간 개발에 집중할 수 있게, 다른 할 일 처리.

이름	위험 내용	방법	해결 여부
김성신	1.		
서민지			
설민우			
신지훈			
정휘찬	1. 하나의 작업을 끝내고 다음 작업을 정하는 것에 시간 소모가 큼 2. 동기화를 위해 락을	1. 작업 분석 후 TODO 구체화 2. 로직 재설계 후 락 사용 최소화 3. 디버그로 원	전부 O

	<p>사용할 때 성능이 저하될 수 있는 구조로 구현 3. 람다 사용, 포인터 사용하다가 메모리 접근 잘 못하여 오류 발생 4. 불필요한 템플릿 사용으로 시간 허</p>	<p>인 파악 및 해결(포인터 변수, 람다 캡처) 4. 불필요한 함수 템플릿 원복</p>	
--	---	---	--

## 위험 처리

## 팀원 동정

- 2.9 서민지 (병결)

## 프로젝트에 필요한 기술(습득이 되지 않은 부분)

- 유니티와 TCP 연결을 어떻게 할지

## 보충 작업

- 

## 다음 주 할 일

- 클라, 서버 TCP 연결
- 열정 개발 기간
  - 비대면: 9시 ~ 12시
  - 대면(필참): 1시30분 ~ 5시30분
  - 비대면: 7시~12시
- 

## 고민

이름	고민 내용
김성신	응용을 잘 할 수 있을까 유기적으로 연동이 할 수 있도록 만들 수 있을까,,
서민지	나 인벤토리 어찌지... tcp통신에서 보낼 내용 어떻게 send 할까... 토큰은 어디에 저장 했다가 보내지...
설민우	

이름	고민 내용
신지훈	
정휘찬	어느 것이 더 효율적인가?(2번 결정) 1.Loop를 돌며 특정 시간마다 Send 하기 패킷 받으면 Lock 걸고 데이터 수정 Lock을 걸지 않고 수정하면? 위치는 괜찮을지도? 피격은 락? 2.패킷을 받으면 다른 User 들에게 Send하기