


2월 3주 개발일지

📌 팀명	Ants
📅 날짜	@2023년 2월 19일
👤 작성자	 Ants 정휘찬

프로젝트 진척

이름	작업 내용	다음 주 계획	주말 계획
김성신	게임 서버 패킷 처리 보조	발표 준비, 매칭 서버 클라이언트 준비?	
서민지	상점, 인벤토리 TCP 통신을 위한 코드 작성, 통신/ UI디자인	끝	
설민우	포톤 서버 연결 완료. 게임 서버 연결 진행 중	게임 서버 연결 완료, 최종 발표 준비.	
신지훈			
정휘찬	게임 루프, 이동 동기화, 투사체 동기화, 피격 동기화, 디버	러스트 공부, 집으로 돌아가기, 기본 강의 다 다시보기 하고하며 블로그 정리	클라랑 연동하며 디버깅 작업

위험 처리

이름	위험 내용	방법	해결 여부
김성신			
서민지			
설민우			
신지훈			
정휘찬	사전 시스템 파악 미흡으로 인한 작업 시간 증가 락을 사용하다가 문제가 생겼는데 원인을 찾는 데에 시간이 너무 많이 소모되었다. 포인터 사용 중 nullptr 참조로 에러	설계를 해보고 코드에 적용하여 패킷 중계기가 아닌 서버의 역할을 할 수 있도록 게임 클래스와 게임 루프를 만들었다. 디버그, 예외처리문을 활용해서 원인	세모

		을 찾은 뒤 ,리팩토링 호출 스택 살핀 후 각 변수들의 값을 확인하고 this가 nullptr일 경우 바로 리턴 하 는 구문 추	
--	--	---	--

팀원 동정

-

프로젝트에 필요한 기술(습득이 되지 않은 부분)

-

보충 작업

- 클라이언트 PVP 코드 수정

다음 주 할 일

- 마무리
- 최종 발표 준비

고민

이름	고민 내용
김성신	
서민지	
설민우	
신지훈	
정휘찬	메모리 관리가 어렵다. shared_ptr이 만능 열쇠가 아니다. 멀티 스레드이다 보니 Lock을 기다리던 중 객체가 삭제되어 nullptr를 참조해 함수를 호출할 수도 있고 ref count도 순환되지 않도록 주의 해야하고 그냥 raw 포인터라면 더 위험하고(이번 에는 User를 raw 포인터로 사용했는데 게임 클래스 안에서만 관리해서 다른 문제는 없었다.) 이 때까지 제대로 C++ 개발을 한 적이 없다 보니, 이번 프로젝트에서 뼈저리게 느꼈다.