|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 21.04.05 ~ 21.04.11 | **지도교수** | 장지웅 |
| 이번주 한일 요약 | 메인 클라에 서버 이식 완료, 플레이어 객체 삭제 및 클라 쪽 서버도 하나의 큰 오브젝트 관리 자료구조로 변경, 플레이어 객체 개별 접근 가능, Enter, Leave시 바로 렌더링 업데이트 되게 수정, 임시 npc 회전 추가 | | | | |

<상세 수행내용>

메인 클라에 임시 클라에 구현해 놓은 서버를 이식시킴. 일단 이식하면서 안쓰는 함수랑 변수 한번 정리하고 새로운 객체 접근 구조로 다 변경시키고 아직은 객체 접근이랑 서버 쪽 키입력을 클라이언트가 제대로 된 객체 로딩과 애니메이션이 되기 전까진 막아 놨다. 플레이어와 그 플레이어의 npc가 Enter, Leave 하자마자 바로 렌더링이 안되는 버그를 다 수정했다. Npc 회전도 일단은 객체 로딩 되기전까진 플레이어가 보는 방향 따라가게 수정을 했다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | Enter, Leave 렌더링 버그, Npc 최초 회전값 이후 회전 안하는 버그 | | |
| **해결방안** | Enter, Leave시 바로 패킷을 보내고 받아서 업데이트하게 구조 변경 | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 21.04.12 ~ 21.04.18 |
| **다음주 할일** | NPC Attack 패킷 구현하기, 임시 NPC 삭제(테스트용) 기능 구현하기,  Attack 패킷 성공적으로 구현 시 본격적으로 npc들 체력을 이용한 배틀 만들고 사망 시 삭제 기능 구현하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |