Capstone Design **Ⅰ**

> Weekly Report

**Submit date** 2016.06.02

**Professor** Hee-Min PARK

**Major** Computer Software Engineering

**Student no.** 201021340

**Name** Yong-Ryul WON

주간 보고서

### > 개별 진도 보고

⭘ **작 성 자** **>** 원 용 률

⭘ **작 성 일** **>** 16.06.02

⭘ **팀 명** **>** SPACE LOG

⭘ **프로젝트명** **>** SPACE LOG

⭘ **지 도 교 수** **>** 박희민 교수님

⭘ **작 업 기 간** **>** ~16.06.02

**1. 지난 작업 내용**

**>** 개발 계획서 확정 및 전체 시스템 구성 완료

**>** 회원 가입 및 로그인 폼 작성(index.html page) 및 서버와 통신 테스트 (90%)

**2. 지난 작업 성과**

**>** 전체적 시스템 구성 확립

**>** 회원 가입 및 로그인 완성 및 서버 통신 테스트 완료

**3. 지난 작업 상의 문제점**

**>** 회원 가입 및 로그인 모듈이 완료 된 줄 알았으나 테스트 결과 로그인 시 동일 아이디로 중복 로그인 되어 main page로 들어가는 문제 발생. 따라서 서버 간 통신 시 접속 여부에 따라 동일 아이디로 로그인 하지 못하도록 수정을 해야 함.

**4. 앞으로 해야 할 작업 내용**

**>** 로그인 시에 index page -> main page로 전환 시 연결 유지 문제 해결

**>** 행성 시스템 및 관련 UI 모듈 제작

**>** 서버 간 통신이 제대로 되는지 테스트

**5. 지도 교수와의 논의 사항**

⭘ **작 성 자** **>** 원 용 률

⭘ **작 성 일** **>** 16.06.07

⭘ **팀 명** **>** SPACE LOG

⭘ **프로젝트명** **>** SPACE LOG

⭘ **지 도 교 수** **>** 박희민 교수님

⭘ **작 업 기 간** **>** 16.06.02 ~16.06.07

**1. 지난 작업 내용**

**>** 회원 가입 및 로그인 폼 작성(index.html page) 및 서버와 통신 테스트 (**100%**)

**> index.html과 main.html 페이지 간의 값 전달(username) 확인 및 서버와의**

**테스트 완료**

**2. 지난 작업 성과**

> 페이지 유지 문제 해결 완료

**>** 중복 로그인 관련 테스트 완료

**>** 로그 아웃 관련 서버와의 통신 테스트 완료

**3. 지난 작업 상의 문제점**

**>** 페이지 간의 값을 전달 하는 방식이 url을 통한 값 전달 방식이라는 것을 확인한

후 그에 따른 코드를 작성 하였으나 url 자체를 main.html에서 받고 split 하는 과정

에서 계속하여 문제가 발생, 이 문제를 해결하기 위해 오랜 시간이 낭비 됨.

따라서 페이지 간의 값 전달 방식(html page to html page or html page to iframe

page)에 대하여 명확한 이해를 바탕으로 코드 작성을 하여야 함.

**>** 서버 시스템의 하드 용량과 램 용량의 부족으로 인한 지속적인 다운 현상 발생.

이에 따른 해결책 요망

**4. 앞으로 해야 할 작업 내용**

**>** 행성 시스템 및 관련 UI 모듈 제작

> 해당 위치에 따른 관련 이미지 띄우기

**5. 지도 교수와의 논의 사항**

> 서버 관련 문제점에 대한 교수님 과의 논의 결과 EC2 instance 시스템의 업그레이드

또는 연구실 서버로 외부 포트를 뚫는 것에 대해 합의하였음.

⭘ **작 성 자** **>** 원 용 률

⭘ **작 성 일** **>** 16.06.07

⭘ **팀 명** **>** SPACE LOG

⭘ **프로젝트명** **>** SPACE LOG

⭘ **지 도 교 수** **>** 박희민 교수님

⭘ **작 업 기 간** **>** 16.06.02 ~16.06.07

**1. 지난 작업 내용**

**>** 회원 가입 및 로그인 폼 작성(index.html page) 및 서버와 통신 테스트 (**100%**)

**> index.html과 main.html 페이지 간의 값 전달(username) 확인 및 서버와의**

**테스트 완료**

**>** 로그인 시 유저 함선과 유저 행성이 제대로 나오는지 테스트

> 행성 관련 시스템 모듈 작성(50%)

> 클라이언트에서 함선의 키 적용에 따른 움직임 테스트(40%)

**2. 지난 작업 성과**

> 페이지 유지 문제 해결 완료

**>** 중복 로그인 관련 테스트 완료

**>** 로그 아웃 관련 서버와의 통신 테스트 완료

> 서버에서 생성된 미 개척된 행성들의 데이터를 클라이언트에서 제대로 받는 지 확인

및 그 행성들에 관한 이미지 띄우기

**3. 지난 작업 상의 문제점**

**>** 기본적인 게임 구현을 하려면 사용자 캐릭터의 움직임 구현이 우선이라 생각하여

상하좌우에 의한 움직임에 관한 코드를 작성하는 도중 크나큰 문제에 봉착하였습니다.

**>** 키를 계속 누르고 있을 시 계속해서 직진 및 후진하는 현상 발생(jquery 큐의 문제)

**>** 따라서 위와 같은 문제점에 관한 해결책을 생각하였습니다.

**>** 우선 큐에 들어간 대로 나오기 때문에 이러한 계속 누르고 있으면 무한반복 되는 현상에 초점을 맞춰 큐가 실행된 후 queue의 상태를 불능으로 만드는 방식과 한 번 실행 시에 일시적으로 stop()함으로써 위의 방식과 비슷한 방법을 생각하였습니다. 마지막으로 처음 작성한 코드 라인이 key press down시에 발생되는 분기 이벤트만이 있었기 때문이라 생각, 이에 착안하여 key up 시에 좌표를 이동하는 이벤트를 발생시키는 방법을 생각하였습니다.

생각한 모든 해결방안을 동원한 결과 의도한 결과(키를 계속 누르고 있을 시에 부드럽게 움직이고 키를 떼었을 시에 즉시 멈추는 것)가 생기지 않고, 끊기면서 앞 뒤로 이동하는 현상이 발생하였습니다. 이것은 계속 해결방안을 모색하여 해결해야 되는 문제점 중에 하나입니다.

**>** 또한 dom만을 이용하여 내부 div요소(배경까지도 div요소로 만들어 활용)를 동적으로 활용하는 데에 예상치 못한 문제점이 발견되었습니다. 제가 예상한 바는 div안의 div요소를 동적으로 생성하여 행성의 좌표를 받을 시에도 해당 position css style과 top과 left의 속성만을 이용하여 적절히 코드 라인을 만들면 되겠다 라고 생각하였지만 확인 결과 div요소 안에서의 행성 div 이미지를 구현하기에는 무언가 막히는 점이 많아(아직 해결 방안이 구체적으로 떠오르지 않아 생기는 문제점 이기도 함) 다른 방도(canvas와 div tag를 적절히 섞어서 코드 라인 구현)를 통해 해결책을 모색 중입니다.

**4. 앞으로 해야 할 작업 내용**

**>** 행성 시스템 및 관련 UI 모듈 제작

> 해당 위치에 따른 관련 이미지 띄우기(70%)

**>** 완벽한 클라이언트에서의 방향기 작동 모듈 구현(추후 서버와 좌표 통신)

**5. 지도 교수와의 논의 사항**

> socket.io()에서의 socket통신에 관한 의문점에 대하여 질문 및 그에 관한 답변을 받음

> 페이지 전환 시 데이터를 받는 것에 대하여 url 방식으로 받아 일일이 파싱하는 것보단 로컬 스토리지 혹은 세션 저장소를 활용하는 것에 관한 피드백을 받음(확인 결과 로컬 저장소를 통해 페이지 간 데이터를 주고 받는 방식이 더 편리하다고 느껴 로컬 스토리지 방식의 코드 라인으로 변경함).