|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TPS\_LongTermProject | | **작성자** | **2015182017 신재욱**  **2015182015 손준혁** | **팀명** |  |
| **주차** | **7-8주차** | **기간** | **2022.04.12~2022.04.26** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **손준혁:** * **가 클라이언트에서 기본동작 확인** * **기존 프로젝트 클라이언트에 네트워크 관리 모듈 붙이고 수정** * **클라이언트 scene 구분해서 해당 scene에서 작업** * **InputManager를 상속받는 NetInputManager을 작성하여 플레이어의 input을 받아 서버의 관리를 받도록 변경** * **최종 결과 – 입장, 퇴장, 이동 및 회전 등이 가능하게 되었음**       **위는 실행 화면**  **문제였던 것들:**   1. **두번째 플레이어부터 입장시에 기존에 있던 플레이어가 들어오지 않았는데**   **한번에 여러 FD\_READ가 불릴 때 한번에 다 받는 줄 모르고 있어서 확인하고 수정**     1. **비동기 소켓 연결할 때 10035 error가 뜨는 것이 정상인데 생각 못하고 에러처리해서 연결 시도하자마자 disconnect 됐던 문제 해결** 2. **Input을 keyBuffer로 하고 있는데 클라에 바로 반영되고 있어서 NetKeyBuffer을 한단계 중간에 두고 처리된 결과를 사용하게 했었지만 현재는 직업 이동을 줘서 상관없어짐** 3. **이동 처리 애니메이션을 방해하지 않고 기존 이동을 활용하면서 통신을 하기위한 방법에 어려움이 있었고 현재는 간단한 방법으로 봉합함 나중에 좀 더 좋은 방향으로 고쳤으면 생각함** | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 통신을 거쳐 강제적으로 이동하면서 이전보다 애니메이션의 자연스러움이 떨어짐 | **해결 방안** | 1. update에서 이동과 애니메이션이 ElapsedTime으로 동기화 되던 것이 사라져서 생긴 문제 해결방안 고민중 |
| **다음 주차** | **9-10주차** | **다음 기간** | **2022.04.26~2022.05.9** |
| **다음주 할 일** | **1.중간 발표 (5월 9일) 준비**  2.총 발사 추가  3.서버에 지형정보 추가  4.충돌체크 추가 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |