|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 13 주 | 2022. 3. 27 ~ 2022. 4. 2 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **Overlapped I/O로 플레이어 2명 띄우고 위치 정보 받아서 렌더하기**   **진행률: 50%**  **작업 내용**   1. **서버 구현 API 결정** 2. **서버에 저장해놓을 데이터 정리** 3. **플레이어 프로토콜 만들기** 4. **내 플레이어의 위치 서버에서 받아오기 & 키 값 보내기 & 서버에서 갱신** 5. **그 외 처리할 데이터 통신하기 (애니메이션 키값, 현재 애니메이션 등)**   **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **플레이어 2명 띄우고 위치 정보 받아서 렌더하기**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **포탈 이펙트 구현해보기** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<Overlapped I/O 콜백 함수 호출 안되는 문제>**   * 에러 검사 추가하여 에러가 있어서 안되나 확인해봤지만, 에러도 없이 콜백 함수가 호출되지 않는 문제가 있었다. 이는 main loop에서 SleepEx()를 호출하지 않아 생기는 문제였다. send, recv 후 SleepEx()를 호출하였더니 정상적으로 콜백함수가 호출되었다.   **[2] 최경훈** | | |