|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 17 주 | 2022. 4. 17 ~ 2022. 4. 23 | 작성자 | 윤성주 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~오랫동안 플레이 시 클라이언트 멈추는 문제 해결하기~~** 2. **스테이지1 몬스터 전투 구현** 3. **서버에서 스테이지1 몬스터 생성하고 클라로 send** 4. **스테이지1 몬스터 멀티스레드 동기화로 hp 닳도록하기 (멀티)**   **진행률: 50%**  **개발 내용**   1. **오랫동안 플레이 시 클라이언트 멈추는 문제 해결하기**  * 클라이언트에서 new 할당된 객체를 해제하지 않아 발생한 문제였다. 할당된 객체는 send\_callback 함수에서 해제해 주었다.      * 또한 WSARecv() 함수는 recv\_callback에서만 호출하도록 해야하는데 main loop에서 계속 호출하도록해서 이 부분도 문제가 된 듯하다   .   1. **스테이지1 몬스터 AI (골렘)**  * 애니메이션 종류: Idle, Run, Attack1, Attack2, Damaged\_right, Damaged\_left, die, getup 총 8개 * Attack1: 땅 내리찍는 공격. 지진 이펙트 생성과 일정 거리 내 플레이어 모두 공격 * Attack2: 주먹으로 때리는 공격. 근접공격으로 일정 거리 내 앞에 있는 플레이어 공격 * AI 구현 계획 * 두 플레이어 중 하나를 타겟으로 잡고 쫓아감 * 피격 시 Damaged\_right, Damaged\_left 중 하나 애니메이션 후 Attack1 공격 * 공격한 플레이어로 타겟 바꿔서 다시 쫓아감 * (사망 시 다시 일어나 Attack1 연속으로 3번하고 더 빠른 속도로 쫓아옴 (피 일정 회복)) * 사망   **[2] 최경훈** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**  **[1] 윤성주**  **주간 목표**  **[2] 최경훈**  **주간 목표** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**  **<서버 원격 접속 시 꺼지는 문제>**   * 오랫동안 프로그램이 돌아가니 클라이언트의 접속이 해제되는 문제가 생겼다. 어디서 메모리 해제를 하지 않고 있거나 recv 받아서 처리하는 부분이 문제가 있는 듯하다. 가장 의심스러운 부분은 recv\_callback 함수에서 recv 받는 패킷이 뭉쳐서 올수도, 쪼개져 올수도 있는데 이 부분 처리를 제대로 하지 않은 것 같다.   ->  **[2] 최경훈** | | |