|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ 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. **~~몬스터 두 클라 같은 상태로 보이도록~~** 2. **~~몬스터 AI 구현~~** 3. **~~플레이어 들어온 순서대로 메쉬 변경~~**   **진행률: 100%**  **개발 내용**   1. **몬스터 패킷 전송 시 클라 끊기는 문제**  * BUFSIZE가 들어온 패킷들의 크기보다 작아서 버퍼에 다 담아지지 못했다. BUFSIZE = 512로 늘리니 잘 돌아간다.... 아무래도 패킷의 크기가 너무 큰게 문제인듯하다.     cbTransferred가 버퍼의 크기와 같다면 버퍼의 크기가 부족함을 의심해야한다. 계속 256이었으니,,,, 버퍼가 넘쳤던 것!   * 추가로 wsabuf.buf는 char형 배열인데, size는 unsigned char형 변수로 형변환을해서 size를 가져와야한다. 아니면 사이즈가 -값이다... * recv\_callback 함수에서 send하도록 했는데, 이때 send를 여러번 하면 안되고 한번 send할때 데이터를 모아서 다 보내야 한다. send를 여러 번 해서 패킷이 제대로 전달되지 못했었다.  1. **몬스터 AI 구현**  * 몬스터가 로직대로 돌아가도록 구현함. * 몬스터, 플레이어의 충돌은 거리와 Look벡터로 처리함.  1. **몬스터 & 상대 플레이어 이펙트 추가**  * 상대 플레이어의 바닥 이펙트가 보이지 않는 문제 해결      * 몬스터가 땅을 내려찍는 애니메이션 수행 시 크래쉬 이펙트 추가      1. **플레이어 들어온 순서대로 메쉬 변경**  * 먼저 들어온 플레이어가 파란 메쉬를 가지도록     (두 클라이언트의 플레이어 메쉬가 다른 모습)   * 상대 플레이어 들어오지 않은 상태면 보이지 않게 * 상대 플레이어 나가면 게임 화면에서 사라지도록 * 2명 중 한명이 나가면 몬스터가 target을 잃어 제대로 이동하지 않는 버그 있음   **[2] 최경훈**  **개발 내용** | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **코드 병합하기** 2. **발표 강의실에서 테스트해보기**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **메모리 leak 해결하기** 2. **플레이어 공격 스피드 높이기** 3. **몬스터 hp 추가** 4. **몬스터 생성&사망 애니메이션 추가** 5. **테스트하면서 전투 밸런스 맞추기**   **[2] 최경훈**  **주간 목표** | | |
| 문제점 | **[1] 윤성주**   * 플레이어의 패킷에 행렬, 애니메이션 정보가 들어있는데 이벤트 정보만 넘기고 다른 처리는 클라에서 하도록 하는게 덜 끊길 것 같다.   **[2] 최경훈** | | |