|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 14 주 | 2022. 3. 27 ~ 2022. 4. 02 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**   * 각자 구현한 것 설명.   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **Overlapped I/O로 플레이어 2명 띄우고 위치 정보 받아서 렌더하기**   **진행률: 50%**  **작업 내용**   1. **서버 구현 API 결정**  * TCP/IP 대신 Overlapped I/O callback을 통해 구현할 것.  1. **Overlapped I/O callback으로 서버 일부 구현**  * 클라이언트 Accept 부분   클라이언트 Accept 후 map 컨테이너에 추가 후 recv 호출.   * recv\_callback 부분   키값을 recv. -> 해당 플레이어 좌표 갱신 -> 접속된 모든 클라에게 해당 클라의 좌표 send -> recv 호출.  (접속 끊긴 클라이언트는 리스트에서 삭제 후 모든 클라에게 send)   * send\_callback 부분 WSAOVERLAPPED 변수와 플레이어 id를 매핑해 저장해둔 맵 컨테이너에서 접속이 끊긴 클라이언트를 erase 해준다.   **[2] 최경훈**  **개발 내용**       1. 스트림 출력단계를 이용한 파티클을 띄웠다. 어디에 사용될지는 아직 정하진 않았다.      1. 0번째 파이프라인에선 SO단계를 활성화시키고 PS, D/S Buffer를 비활성화 시켜 GS의 출력이 래스터라이저가 아닌 SO로 가도록 한다. 렌더타겟 개수는 0개로 출력하지 않도록하고, Format은 Unknown으로 설정하고, Readback타입의 리소스로 정점의 개수를 구한다 2. 1번째 파이프라인에서 SO단계를 비활성화 시키고 실제로 정점을 렌더링한다. (GS에서 사각형을 만들고, 빌보드 처리) | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **서버에 저장해놓을 데이터 정리** 2. **플레이어 프로토콜 만들기** 3. **내 플레이어의 위치 서버에서 받아오기 & 키 값 보내기 & 서버에서 갱신** 4. **그 외 처리할 데이터 통신하기 (애니메이션 키값, 현재 애니메이션 등)**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **이펙트의 움직임, 개수 등 수정하기** | | |
| 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.   **<클라이언트 2개 이상 접속 시 서버 터지는 문제>**   * send\_callback 함수에서 recv를 호출하게 되면 send할때마다 recv가 호출되는데, send를 호출하는 부분이 많기 때문에, recv가 프로그램이 돌아가면서 기하급수적으로 많은 수가 호출되게 된다. 따라서 recv\_callback 함수에서 recv를 호출해줘야 recv가 한번만 호출되므로 프로그램이 잘 돌아간다.   **[2] 최경훈**   1. SO단계를 사용하는 파티클 코드를 추가하는데 에러가 많이 났다. 계속해서 에러를 수정했는데, 이유을 알수없는 런타임 에러로 이틀정도 고생했는데, 다른 컴퓨터에서 돌려보니 에러가 나지 않아서 당황했다. 하여튼 코드 문제가 있긴 했지만 왜 컴퓨터마다 터지고, 안터지고가 다른지는 모르겠다. | | |