|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[ The Client : desert (의뢰인:사막) ]** | | | |
| 16 주 | 2022. 4. 10 ~ 2022. 4. 16 | 작성자 | 최경훈 |
| 이번주  한 일 | **[0] 공동**   1. **서버 연결 후 테스트 해보기**   **[1] 윤성주**  **주간 목표**   1. **~~애니메이션 주고 받기 구현 및 프로토콜 재정의~~** 2. **스테이지1 몬스터 전투 구현**   **진행률: 50%**  **개발 내용**   1. **플레이어 애니메이션 프로토콜로 send/recv**  * 패킷의 크기, 월드 행렬, 애니메이션 정보를 프로토콜로 정의 * 현재는 플레이어의 정보를 통째로 클라에서 보내서 서버는 받아서 다시 다른 클라에게 보내는 역할만 하고 있는데, 최소한의 데이터만 주고 받도록 수정해야 한다.  1. **원격으로 서버 접속**  * 포트 포워딩과 방화벽을 꺼서 원격으로 접속할 수 있도록 함.   **[2] 최경훈**  **개발 내용**         1. 포탈 오브젝트를 구현했다. 플레이가 근처로 오면 Fade In/Out 효과가 나타나고, 기존 배치 돼있던 오브젝트는 사라지도록 하고, 맵 오브젝트가 변경된다. | | |
| 다음주  할 일 | **[0] 공동**   1. **회의할 때 코드 병합할 것.**   **[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)**   **[2] 최경훈**  **주간 목표**   1. **맵 충돌시 떨리는 버그 고치기** | | |
| 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**   1. **씬 전환시 정적 그림자 맵을 다시 그리도록 하면 출력창에 리소스 베리어 오류가 났었는데, 이를 수정했다.** | | |