|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 22주차 | **기간** | 2021.5.24~ 2021.5.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 지형 위 부자연스러운 이동 문제 해결, 클라이언트 – 서버 IO구조 변경 | | | | |

<상세 수행내용>

* 테셀레이션 된 지형의 좌표에 따른 위치 값을 계산하는 알고리즘의 수정을 통하여 게임 객체의 이동이 부자연스러웠던 문제를 해결
* 클라이언트 통신 IO구조 변경, 기존 쓰레드를 이용하는 방식에서 WSAAsyncSelect를 사용하는 구조로 변경
* 서버 통신 IO 구조 변경, 기존 접속 소켓마다 쓰레드를 생성하는 방식에서 overlapped I/O를 사용하는 구조로 변경

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 각 객체들에 사용할 메쉬를 애니메이션 되는 모델로 변경 필요 | | |
| **해결방안** | 각 객체에 사용할 메쉬를 구매하여 클라이언트에서 사용할 수 있도록 추출 작업을 수행 | | |
| **다음주차** | 23주차 | **다음기간** | 2021.05.31~2021.06.07 |
| **다음주 할 일** | 객체 애니메이션 상태 변이 구조 정의  디버깅 코드 서버에도 반영 가능하도록 적용  메두사 퍼즐에 사용할 객체 구조 정의 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |