|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 18주차 | **기간** | 2022.4.27~ 2022.5.3 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 캐릭터 UI 동기화, 눈사람, 동물 변신 동기화 버그 수정, 눈무더기 동기화, 아이템 박스 동기화, 성냥 사용동기화 | | | | |

<상세 수행내용>

아이템 박스 및 눈 무더기를 파밍 시 서버에 해당 오브젝트의 인데스 정보를 전송한 후 서버가 활성화 된 오브젝트가 맞는지 확인 후 클라에 파밍 허락 메시지를 날린다.

사용된 오브젝트의 인덱스 정보를 모든 클라이언트에게 전송하여 맵에서 해당 오브젝트를 삭제 시킨다.

삭제 할 오브젝트의 인덱스정보를 동시성을 보장하는 locK\_queue 컨테이너의 넣어 관리한다.

매 tick 마다 스핀락을 사용하여 queue 내부에 삭제 시킬 오브젝트의 정보를 받아온다.

눈사람과 동물 플레이어가 충돌시 둘다 눈사람으로 변하는 버그가 있었는데 클라이언트 내부에 hp 정보에 따라 눈사람으로 변화시키는 기능과 서버에서 요청이 왔을 때 변화시키는 함수가 충돌하여 발생한 오류 였다. 해당 문제는 서버에서 변신 요청이 왔을 때 hp 값을 추가적으로 변경시켜 해결하였다.

성냥 아이템 사용시 서버에서 초당 10씩 증가시켜주는 기능을 구현하기위해

서버에서 스핀락을 바탕으로 0.05초마다 이벤트를 체크하는 타이머 쓰레드를 활용하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 19주차 | **다음기간** | 2022.5.4 ~ 2022.5.10 |
| **다음주 할일** | 아이템 사용 동기화, DB제작 시작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |