|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2021.3.22~ 2021.3.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 클라이언트에 전송하는 플레이어의 포지션 값을또는 키입력을 전송받고  서버에서 처리하기 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 클라이언트가 전송하는 포지션값을 서버에서 각각의 쓰레드로 보유하기
2. 서버에서 자체적으로 키입력을 발생시켯다.
3. 해당 키입력값을 기준으로 서버가 보유하고있는 플레이어의 포지션값을 변경하여 클라이언트에게 전송

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서버에서 자체적으로 키입력의 오류, 서버에서 전송시 오류 | | |
| **해결방안** | 대각선의 제하낳고 상하좌우만 키입력, 포지션을 초기화 이후 recv하고 그값에 키입력 값을 더하여 클라이언트에게 전송 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2021.3.29 ~ 2021.4.4 |
| **다음주 할일** | 클라이언트가 들어올떄마다 쓰레드가 생성되게하고  각 쓰레드가마다 0번부터하여 쓰레드에게 번호를 부여 하여  멀티쓰레드 작업시 각 클라이언트가 쓰레드 작업히 오류가 없게하겠습니다 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |