|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2021.4.5~ 2021.4.11 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 2개의 클라이언트의 접속과 각각의 클라이언트에게 상대player의 모습 과 이동 표현  서버에서 각 클라이언트의 정보값을 이용하여 충돌 처리 후 클라이언트에게 충돌됬음을 통보 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 스레드에서 기본적으로 접속한 클라이언트의id를 통해 player 의 정보를 서버에 각각 저장해 두고 이 저장한 값을 전역변수로 선언하여 2개이상의 스레드사용시에도 이값에 대해서 접근하고 사용할수 있게 하였고 임계영역을 사용하여 해당 공유자원을 접근시 1쓰레드만 사용하게 제한 하였다.
2. 스레드를 이용하여 동시적으로 각 클라이언트의 정보를 받아오고 있음으로 각각의 player포지션 값을 기준으로써 boundorientBox를 설정하여 각 클라이언트의 박스가 겹쳐지실  
   충돌로 처리 되도록 서버에서 처리해준다
3. 해당 된 처리 결과값을 클라이언트에게 send하여 해당 클라이언트들이 서로가 충돌했음을 인지하도록 하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | boundorientBox의 inserts값을 넣어서 박스의 겹침 오류 | | |
| **해결방안** | boundorientBox를 배열로 생성하여 id번호를 기준으로 각 클라이언트만의 Box를 생성 | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 2021.4.12 ~ 2021.4.18 |
| **다음주 할일** | boundorientBox 사용하여 박스 가 겹치는 식으로 설정하였지만  이후 주먹 또는 상체 부분을 부분적 박스로 만들어 정확한 타격지점의 충돌처리를 구현해야한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |