2. 26 작업 내역

서버 불필요한 부분 드러내는 작업

2.27 작업 내역

버퍼 수정 및 패킷 해석하는 부분 추가 시작

2.28 작업 내역

패킷 해석 부분 작업 중

3. 1 작업 내역

테스트 클라이언트에서 구조체 패킷 보내는 부분 재정의

서버에서 버퍼에 받은 패킷 기존 데이터에 할당 하는 부분 수정

3. 2 작업 내역

위에 부분 하고 발생한 WSARecv 함수 에러 디버깅

3. 3 작업 내역

전일과 동일

3.5 작업 내역

WSARecv 함수 대신 기본 Recv 함수를 이용하여 패킷 송수신 확인

패킷 손상 확인 진행

3.6 작업 내역

패킷 손실 확인 후 버퍼에서 읽어오는 부분 추가

정상 작동 확인

3.7 작업 내역

다시 WSARecv 함수 오류 수정 시도

해결x

3.8 작업 내역

기존 recv( )를 이용한 다양한 패킷 전송 및 동작 부분 추가 시작

3.9 작업 내역

새로운 thread에서 진행되어야 할 부분 때문에 WSARecv( ) 함수 오류 수정 다시 시작

3. 11 작업 내역

WSARecv함수로 시작 대신 WSASend 함수로 시도 해 봄

서버 다운 현상 발생

3. 13 작업 내역

WSARecv 함수 버그 수정(pragma pack 사용시 버그)

쓰레드에서 데이터 편집 작업 시작

3.14 작업 내역

Packet전송을 통한 데이터 변경 시도에 양측 결과값이 달라지는 버그 발견

(키입력을 통해 바뀐 데이터를 보내고 받는 과정에서 보낸 측과 받은 측이 값이 다름)

이에 따라 원인 찾기 및 해결 시도

3.16 작업 내역

기존의 Send, Receive함수에서 유연한 Packet처리가 안되는 것을 파악

보다 다양한 타입의 Packet을 주고 받을 수 있게 함수 재구성

3.17 작업 내역

캡슐화 및 클래스화 작업 시작

Accept부분과 플레이 중 Send, Receive 부분을 구분하여 각각의 쓰레드에 정리 시작

3.18 작업 내역

캡슐화 및 클래스화 작업

Accept부분과 플레이 중 Send, Receive 부분을 구분하여 각각의 쓰레드에 정리 작업 및 쓰레드 간의 데이터 공유 작업