|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2021.03.02~ 2021.03.08 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버를 통한 블록 제거 시도 | | | | |

<상세 수행내용>

클라이언트에서 블록을 제거 후 서버를 통하여 다른 클라이언트에게 블록 제거 패킷을 전송하도록 시도하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서버에 블록 제거 패킷이 제대로 넘어가지 않는다. | | |
| **해결방안** | 패킷 구조의 개선이 필요하다. | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2021.03.09 ~ 2021.03.15 |
| **다음주 할일** | 블록 제거를 확실히 할 수 있도록 한다.  클라이언트 서버 사이의 맵 전송  커맨드 블록의 서버 컨트롤 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2021.03.09~ 2021.03.15 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버를 통한 블록 제거 개선 | | | | |

<상세 수행내용>

패킷 구조체의 구성을 개선하여 서버를 통해 블록 제거 패킷을 전달하게 하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 패킷 전달은 되지만 속도가 느리다. | | |
| **해결방안** | 디버그 메시지 삭제 등 최적화 시도 | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2021.03.16 ~ 2021.03.22 |
| **다음주 할일** | 서버를 통한 블록 제거 개선  클라이언트 서버 사이의 맵 전송  커맨드 블록의 서버 컨트롤 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2021.03.16~ 2021.03.22 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버를 통한 블록 제거 개선 | | | | |

<상세 수행내용>

필요 없는 디버그 메시지 제거 및 교수님의 도움으로 서버 구조를 논블러킹으로 개선하여 속도 문제점이 일부 해결되었다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 블록의 종류가 다르면 제대로 삭제되지 않는 문제가 생김. | | |
| **해결방안** | 블록 패킷에 제대로 된 블록 인덱스를 넣어서 전달하도록 한다. | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2021.03.23 ~ 2021.03.29 |
| **다음주 할일** | 서버를 통한 블록 제거 개선  클라이언트 서버 사이의 맵 전송  커맨드 블록의 서버 컨트롤 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2021.03.23~ 2021.03.29 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버를 통한 블록 배치 개선  서버 코드 최적화 | | | | |

<상세 수행내용>

서버를 통한 배치를 할 때 올바른 종류의 블록을 배치할 수 있도록 개선.

Send를 비효율적으로 여러 번 하던 서버구조를 최대한 필요한 때만 send 하도록 개선

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 여전히 서버를 통한 블록 제거가 제대로 동작하지 않는다. | | |
| **해결방안** | 서버를 통한 블록 배치를 할 때 사용한 블록 인덱스를 활용하여 블록 제거를 해결하도록 한다. | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2021.03.30 ~ 2021.04.05 |
| **다음주 할일** | 서버를 통한 블록 제거 개선  클라이언트 서버 사이의 맵 전송  커맨드 블록의 서버 컨트롤 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2021.03.30~ 2021.04.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버를 통한 블록 제거 개선  클라이언트 코드 개선 | | | | |

<상세 수행내용>

블록의 종류에 상관없이 서버를 통한 블록 제거를 할 수 있게 개선하였다.

팀원의 도움으로 클라이언트의 코드를 개선하여 최적화하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 클라이언트들이 서버에 접속한 이후에 설치 및 제거하는 블록은 정상적으로 적용되나 도중에 들어온 클라이언트는 이미 설치된 블록을 불러올 수 없다. | | |
| **해결방안** | 도중에 들어온 클라이언트에게 현재 배치된 블록 정보들을 전송 | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2021.04.06 ~ 2021.04.12 |
| **다음주 할일** | 도중에 들어온 클라이언트에게 블록 배치 정보 전송  클라이언트 서버 사이의 맵 전송  커맨드 블록의 서버 컨트롤 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2021.04.06~ 2021.04.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 서버에다 맵에 배치된 블록의 정보를 저장하도록 함. | | | | |

<상세 수행내용>

맵에 Vector 컨테이너로 저장된 블록 배치 정보들을 바탕으로 이미 블록들이 배치된 후 접속한 클라이언트들이 정상적으로 블록을 배치할 수 있게 하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 블록 배치가 아닌 삭제를 한 후 접속한 클라이언트가 블록을 제대로 불러오지 못함. | | |
| **해결방안** | 블록 배치 및 삭제에 사용하는 블록 id 부여 방법 변경 | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 2021.04.13 ~ 2021.04.19 |
| **다음주 할일** | 도중에 들어온 클라이언트에게 블록 배치 정보 전송  클라이언트 서버 사이의 맵 전송  커맨드 블록의 서버 컨트롤 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 2021.04.13~ 2021.04.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 블록 배치 및 삭제 방법 개선 | | | | |

<상세 수행내용>

블록 배치 및 삭제에 사용하는 블록 id 부여 방법을 개선하여 블록 배치 및 삭제를 반복해도 도중에 들어온 클라이언트가 정상적으로 배치된 블록을 불러올 수 있다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 클라이언트 서버 사이의 맵 전송 방법 고민 | | |
| **해결방안** | 클라이언트 담당 팀원이 제작한 세이브 파일을 통하여 해결 시도 | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 2021.04.20 ~ 2021.04.26 |
| **다음주 할일** | 클라이언트 서버 사이의 맵 전송  커맨드 블록의 서버 컨트롤 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 2021.04.20~ 2021.04.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 세이브 파일을 통한 다른 클라이언트에게 맵 전송 | | | | |

<상세 수행내용>

세이브 파일에 저장된 블록 배치 정보들을 바탕으로 클라이언트에 블록들을 배치하고 하나의 컨테이너에 저장한 후에 서버를 통해 다른 클라이언트에 그 블록 배치 정보들을 전송하여 맵 전송을 구현하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 블록이 많이 사용된 맵의 경우 속도가 느리고, 블록 배치 순서에 문제가 있다. | | |
| **해결방안** | 디버그 메시지 제거 및 방법 변경으로 속도 최적화 및 블록 전송 순서 변경 | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 2021.04.27 ~ 2021.05.03 |
| **다음주 할일** | 클라이언트 서버 사이의 맵 전송 개선  커맨드 블록의 서버 컨트롤  작업 초창기에 만든 채팅, 플레이어 패킷 전송 개선 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2021.04.27~ 2021.05.03 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 중간고사로 인해 거의 진행하지 못함 | | | | |

<상세 수행내용>

중간고사로 인해 거의 진행하지 못함

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 블록이 많이 사용된 맵의 경우 속도가 느리고, 블록 배치 순서에 문제가 있다. | | |
| **해결방안** | 디버그 메시지 제거 및 방법 변경으로 속도 최적화 및 블록 전송 순서 변경 | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2021.05.04 ~ 2021.05.10 |
| **다음주 할일** | 클라이언트 서버 사이의 맵 전송 개선  커맨드 블록의 서버 컨트롤  초창기에 만든 채팅, 플레이어 패킷 전송 개선 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2021.05.04~ 2021.05.10 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 채팅 및 플레이어 패킷 관련 기능 개선 | | | | |

<상세 수행내용>

작업 초창기에 만든 채팅 및 플레이어 패킷 전송 관련 기능이 제대로 동작하지 않아서 동작하도록 개선.

채팅 UI를 새로 제작하였다.

상대가 플레이모드 일 때만 상대 클라이언트의 플레이어가 보이도록 수정.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 채팅 UI가 다른 UI를 가리는 문제가 있어서 ON/OFF구현 필요  서버를 통해 받은 다른 클라이언트의 플레이어에 애니메이션 적용되지 않음 | | |
| **해결방안** | 특정키를 눌렀을 때만 채팅 UI가 등장하도록 변경,  플레이어의 속도를 측정하여 기본적인 애니메이션(달리기, 점프, 낙하)등을 적용한다. | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 2021.05.10 ~ 2021.05.16 |
| **다음주 할일** | 클라이언트 서버 사이의 맵 전송 개선  커맨드 블록의 서버 컨트롤  채팅 기능 ON/OFF 구현 및 플레이어 id 표시  서버를 통한 다른 클라이언트의 플레이어 애니메이션 적용  중간 발표를 대비한 전체적인 최적화 및 준비 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |