**<상세 수행내용>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184019 유 재용 | **팀명** | Fancy Planet |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2017.3.12 ~ 2017.3.18 | **지도교수** | 이 형구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. 기본적인 게임 패킷의 형태 구현. 2. 플레이어와 캐릭터를 서버에 저장하기 위한 구조체 구현. 3. 이동과 회전에 대한 보간 구상. | | | | |

* 헤더(패킷 데이터의 종류와 사이즈 저장)구조체와 패킷(헤더를 상속받아 실질적인 데이터를 저장)구조체로 구성함.
* enum값으로 패킷 데이터의 종류(type)을 열거.(ex, LOGIN\_REQUEST, CHARACTER\_MOVE 등)
* 플레이어(로그인부터 게임 종료할 때 까지 사용할 정보들 ex, 아이디)와 캐릭터(인게임에서 사용할 정보들 ex, 좌표값, 캐릭터 종류, 캐릭터 상태)구조체를 구현함.
* 매 프레임, 좌표값 변경 시, 벡터의 변경 때마다 패킷을 주고받는 것은 과부하를 심하게 유발하므로, 어느정도 이동해야 서버에 패킷을 보내고 얼마 이상의 각도로 회전해야 패킷을 보낼 지 결정해야함. 너무 값을 크게 부여하면 게임이 매우 부자연스러울 것으로 예상.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 이동과 회전 문제에 대한 솔루션을 결정해야 함 | **해결방안** | 팀원들과 구체적인 수치 상의 필요 |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 2017.3.13 ~ 2017.3.19 |
| **다음주 할 일** | 1. 위의 문제에 대한 상의 2. 캐릭터 종류, 캐릭터 상태에 대한 enum 정의 3. 패킷 구조체 추가 구현 및 다듬기 4. 아주 기본적인 소켓 초기화 및 스레드 함수 구현 5. 클라이언트 부분 프레임워크 분석.(계속) 6. IOCP 예제코드 및 멀티스레드 프로그래밍 코드 탐색.(계속) 7. 리소스(모델) 탐색 – 유니티 앱스토어.(계속) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |