|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2023.7.3~ 2023.7.9 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - C++ 복습(STL)  - 게임 서버 공부 준비(환경설정) | | | | |

<상세 수행내용>

1학기 수업시간에 배웠던 STL에 대해 복습하는 시간을 가져 보았다. 벡터(Vector), 리스트(List), 데크(Deque), 큐(Queue), 스택(Stack), 맵(Map) 등의 컨테이너에 대해 각각 어떤 특징과 사용법이 있는지에 대해 다시 한번 공부했고, 반복자(Iterators), 알고리즘 사용방법에 대해서 다시 익히게 되었다.

또한 다음주부터 시작할 게임 서버 공부에 대비해, 게임서버에 대한 개념과 환경설정을 완료하였다.

[게임 서버의 특징]

* 요청/갱신 횟수가 많다.
* 실시간 Interaction이 필요하다.
* Stateful, 상태가 존재한다.
* 게임/장르에 따라 요구사항이 너무나도 다르다. (최적의 프레임 워크라는 것이 존재하기 애매함)

[게임서버 제작시 고려해야할 사항]

1. 최대 동시 접속자

2. 게임 장르 및 채널링

3. 게임로직, 네트워크, DB

4. 쓰레드 개수

5. 쓰레드 모델

6. 네트워크 모델

7. 반응성(장르에 따라)

8. 데이터 베이스

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

게임 서버 공부를 앞서 환경설정을 진행해 보았다. ServerCore, GameServer, DummyClient를 만들고 세부 설정도 완료하였다.

스크린샷, 텍스트, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

서로 연동이 되는지 확인하기 위해, CorePch의 HelloWorld()가 DummyClient에서 실행이 되는지 테스트 해 보았다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 6일부터 10일까지 가족여행이 있어 이번주에는 많은 서버 공부를 하지는 못했다. | | |
| **해결방안** | 다음주부터는 더 많은 공부시간을 가져야 한다. | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2023.7.10 ~ 2023.7.16 |
| **다음주 할일** | C++ 복습 (STL)  게임 서버 공부 준비(환경설정) | | |
| **지도 교수**  **Comment** | - 게임 서버 공부(멀티스레드 프로그래밍)  - 언리얼 소스코드 분석(Actor) | | |