|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2023.9.19~ 2023.9.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - C++ IOCP서버와 언리얼 클라이언트 연동에 대한 공부(3)  - test 수정해서 메시지 제대로 전송되게 하기  - 게임 서버 온라인 강의 재수강 | | | | |

<상세 수행내용>

<언리얼 클라이언트 연결 test>

텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

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

자동 생성된 설명

저번주에 메시지가 제대로 전송되지 않았던 이유를 찾았다. 언리얼 클라이언트에서 서버에 FString문자열을 보내기 전에 TCHAR을 UTF-8 형식으로 인코딩 해주어야 했던 것이다. 바꿔줘야 하는 이유는 문자를 1바이트(uint8 사용) 단위로 전송하기 위해서이다. 언리얼에서 제공하는 TCHAR\_TO\_UTF8() 매크로를 사용해서 인코딩을 했더니, “Hello World!”가 전부 전송되었다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 메시지가 전부 전송되지 않는 문제 | | |
| **해결방안** | TCHAR\_TO\_UTF8() 매크로를 이용해서 문자열을 UTF-8로 바꿔서 보낸다. | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2023.9.26 ~ 2023.10.2 |
| **다음주 할일** | - C++ IOCP서버와 언리얼 클라이언트 연동에 대한 공부(4)  - 플레이어가 있는 프로젝트와 연결해보기  - 게임 서버 온라인 강의 재수강 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |