|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2023.9.26~ 2023.10.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - C++ IOCP서버와 언리얼 클라이언트 연동에 대한 공부(4)  - 플레이어가 있는 프로젝트와 연결해보기  - 게임 서버 온라인 강의 재수강 | | | | |

<상세 수행내용>

<언리얼 클라이언트 연결 test>

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이번 작업에서는 캐릭터가 존재하는 언리얼 클라이언트와 C++ TCP서버의 연동을 진행했다. 캐릭터의 현재위치와 과거위치를 비교해 변화가 있을 경우 움직임이 있는 것으로 판단해 서버로 현재 위치 정보를 보내도록 제작해 보았다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2023.10.3 ~ 2023.10.9 |
| **다음주 할일** | - C++ IOCP서버 환경 설정 및 기본 프레임워크 구축 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |