|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 2024.01.30~ 2024.02.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 구조체 서버 전송 test  - Protobuf 공부 | | | | |

<상세 수행내용>

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

현재 플레이어 위치에 대한 정보 GetActorLocation()으로 받아온 후 TestPacket 구조체로 만들어 직렬화 과정을 거쳐 서버로 송수신하는 과정을 구현하였다. 서버에서는 역직렬화를 통해 현재 플레이어 위치 정보를 잘 받아왔다는 것을 확인할 수 있도록 로그를 찍도록 만들었다. FRunnable을 이용하여 서버와 데이터를 주고받는 것이 처음이라, 에러가 많이 나는 어려움이 있어 생각보다 시간이 많이 소요되었다.­

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

자동 생성된 설명

**<Protobuf>**

**구글에서 개발한 이진 직렬화 포맷**

장점

1. 데이터를 **이진 형식**으로 직렬화하므로 텍스트 형식인 JSON 또는 XML보다 효율적인 저장 및 전송이 가능 (같은 시간에 더 많은 데이터 전송 가능)

2. 언어 중립적이기 때문에, 다양한 프로그래밍 언어에서 protobuf 메시지를 정의하고 직렬화/역직렬화할 수 있다

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트, 시계이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

proto 파일에 첫번째 사진처럼 작성을 하면 protobuf 컴파일러가 bat에 적힌 내용을 보고 언어별 데이터 구조를 나타내는 코드를 생성한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 2024.02.06~2024.02.12 |
| **다음주 할일** | - dummy client 이동 동기화 구현  - protobuf를 이용한 프로토콜 디자인 및 구현  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |