|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2024.02.13~ 2024.02.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - protobuf library 오류 해결  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | | | |

<상세 수행내용>

Protobuf library를 적용하고 실제 사용하려다 보니 오류들이 많이 발견되었다. 분명 Build.cs를 이용해서 모듈의 위치를 잡아줬는데도 불구하고 protobuf 파일들이 library위치를 인식하지 못하는 일이 발생했다. 문제점에 대해서 며칠을 검색해 보았지만, 원인을 알 수 없어 Protobuf 버전을 다운그레이드 해서 새로 설치하여 문제를 해결하였다.

하지만 문제는 또 발생하였는데, 이제 빌드는 문제없이 진행됐지만 uproject 파일을 실행하면

‘게임 모듈을 로드하지 못했습니다. 운영체제 오류가 있거나 모듈 설정이 제대로 되지 않았을 수 있습니다. 또는 빌드에 포함된 플러그인이 켜짐 상태가 아닐 수 있습니다.’

이런 오류가 지속적으로 나타나며 실행할 수 없게 되었다. 이것 또한 모듈 경로설정을 제대로 못해줬을 거라는 답변만 얻을 뿐, 실질적인 원인을 파악할 수 없었다. 일단은 같은 버전의 다른 사람이 성공한 Protobuf 파일을 얻어 적용시켜 문제는 해결되었다. 이로써 경로설정에는 문제가 없었다는 게 확인되었고, 파일에 문제가 있었다고 보아야 할 것 같다.

현재는 packet 구조체를 protobuf 형식으로 교체하여 테스트중이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 언리얼에 처음으로 외부 library를 적용시켜보다 보니 생기는 오류들이 많았다. | | |
| **해결방안** | 일단은 다른 파일을 받아 해결하였다. | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2024.02.20~2024.02.26 |
| **다음주 할일** | - dummy client 이동 동기화 구현  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |