2023 졸업작품 준비 계획서

게임공학과 2014182036 이한주

2학기 (9월 5일 ~ 12월25일)

* C++ IOCP서버개발과 언리얼 클라이언트 연동
* 네트워크게임프로그래밍, 데이터베이스 등의 강의를 수강한 후 부족한 부분, 더 알아 보고싶은 부분 공부
* 게임을 기획해 나감에 따라 필요하다고 판단되는 부분 공부

1주차

* C++ IOCP서버와 언리얼 클라이언트 연동에 대한 공부(1)
* 게임 서버 온라인 강의 재수강

2주차

* C++ IOCP서버와 언리얼 클라이언트 연동에 대한 공부(2)
* 게임 서버 온라인 강의 재수강

3주차

* C++ IOCP서버와 언리얼 클라이언트 연동해보기(1)
* 게임 서버 온라인 강의 재수강

4주차

* C++ IOCP서버와 언리얼 클라이언트 연동해보기(2)
* 게임 서버 온라인 강의 재수강

5주차

* 환경 설정 및 기본 프레임워크 구축

(개발 환경 설정, 기본 네트워크 코드(소켓 생성 등) 작성)

6주차

* IOCP 모델 기본 구현

(IOCP 초기화 및 생성)

7주차

* Worker Thread 구현

8주차

* 기본 에코 서버 구현

9주차

* 에러나 구현이 미흡한 부분 수정

10주차

* 프로토콜 디자인 및 구현

(메시지 유형, 데이터 포맷, 패킷 구조 등)

11주차

* 클라이언트 세션 관리 기능 구현

(클라이언트의 연결 및 상태를 추적하고 관리하는 기능)

12주차

* 클라이언트와의 통신 인터페이스 구현

13주차

* 스트레스 테스트 및 최적화

(다수의 클라이언트 동시 접속 및 요청 처리 테스트)

14주차

* 보안 및 암호화

15주차

* 서버 로그 시스템 구현

16주차

* 제안서 발표 준비