`2

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 18주차 | **기간** | 2023.10.24~  2023.10.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 멀티플레이어 게임 프로그래밍의 리플리케이션, 레이턴시, 지터링, 신뢰성에 대해 학습  FSocket 공부 중 | | | | |

<상세 수행내용>

계속해서 책을 읽어가며 서버 설계에 필요한 지식들을 습득 중임.

이번엔 리플리케이션 파트를 읽으며 월드에 존재하는 액터들의 생성, 변경, 삭제를 모든 호스트가 동일하게 보이게 하는 방법을 배웠음.

또한 레이턴시의 종류와 종류에 따른 발생원인, 해결법에 대해 배움.

마지막으로 UDP로 송수신할 때 생각해야할 신뢰성을 배웠음.

저번주에 실패한 전용서버를 만드는데 성공하였으나 이 문서를 작성할 시점에 .exe 파일이 실행되지 않아 실행 중 스크린샷을 구할 수 없음.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

계속해서 언리얼에서 지원해주는 FSocket을 공부하고 있지만 쉽지않음. 프로젝트를 하나 만들어서 GameInstance클래스에 Listen 소켓을 생성하고 작동시킬 계획임. 하지만 공식 문서를 참고하면서 만드는 중인데 아무래도 데디케이트 서버를 지원해서 그런가 서버 예제 코드를 찾기 힘듦. 그래도 계속해서 서버 설계를 시도할 예정.

진행 상황 유튜브 링크:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | FSocket으로 서버를 만들기 쉽지 않다. | | |
| **해결방안** | 공식 문서를 이용해서 천천히라도 구축해보기 | | |
| **다음주차** | 19주차 | **다음기간** | 2023.10.31~2023.11.6 |
| **다음주 할일** | 새로운 서버 책에서 새롭게 습득할 내용 있는지 확인하기(읽어보기)  언리얼의 FSocket 공부해보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |