|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 21주차 | **기간** | 2023.11.14~  2023.11.20 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 책 완독 | | | | |

<상세 수행내용>

두 번째 서버 책 “멀티플레이어 게임 프로그래밍”을 다 읽었음.

11장 상용 엔진 사례로 언리얼의 멀티플레이 방식을 간단하게 서술한 장이었음

그리고 12장에선 게임 서비스 플랫폼으로, 대표적인 스팀웍스 SDK로 플랫폼 연결하는 방법을 설명해줌. 나중에 스팀에 연결할 일이 있으면 다시 정독할 예정

13장에선 클라우드 전용 서버 호스팅에 관한 이야기로써, 클라우드 서버의 장단점, 연결하여 호스팅하는 방법을다룸.

마지막 A장 모던 C++ 기초는 C++11을 설명해주는데 이미 STL때 대부분 아는 내용이라 빠르게 읽음.

클라우드 서버 호스팅 부분을 읽으며 졸업작품 서버에 클라우드와 연결하고 싶은 욕구가 생겨 이것저것 찾는 중

아마존, 구글, 마이크로소프트 중에 1년 무료 체험인 **Microsoft Azure PlayFab**을 생각 중

클라우드 작업을 위해 REST API에 대해 언급이 되어있어 조금 더 찾아봄.

텍스트 문서로 따로 정리해둬서 나중에 참고할 예정

다음에 읽을 책으로 게임 프로그래밍 패턴 생각 중

진행 상황 유튜브 링크:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 22주차 | **다음기간** | 2023.11.21~2023.11.26 |
| **다음주 할일** | 클라우드 서버 호스팅에 대해 더 정리하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |