|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 30주차 | **기간** | 2023.01.16~  2023.01.22 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | IOCP 서버와 연결할 Unreal Client 제작  Accept 후 서버측에서 Send 테스트 중 | | | | |

<상세 수행내용>

IOCP와 연결할 Unreal Client을 제작함

송수신용 스레드가 필요했기에 클라이언트 제작하면서 FRunnable에 대해 잠깐 공부하였음.

1. FRunnable을 상속받는다
2. 가상함수인 Init, Run, Stop, Exit를 선언 정의한다
3. 시작해야하는 위치에서 FRunnableThread::Create 를 호출하여 Run을 실행한다.

그렇게하여 다른 스레드로 패킷 송수신을 유도함

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

또한 서버에 connect요청과 Accept하여 정상 Log 출력하는 모습을 볼 수 있음.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

하지만 Send 부분을 아직 못 고쳤음.

예상대로 원활하게 진행되지 않았고, Accept 부분만 어찌저찌 해결된 상황.

Send 해결되면 Recv와 클라이언트 동기화를 해볼 예정

진행 상황 유튜브 링크:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 31주차 | **다음기간** | 2023.01.23~  2023.01.29 |
| **다음주 할일** | IOCP 서버와 언리얼 클라이언트 연결 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |