|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2023.8.21 ~ 2023.8.27 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 멀티플레이 강의 한 섹션 시청 완료  저번 C++ 강의의 Input을 UE5 버전으로 바꿈 | | | | |

<상세 수행내용>

언리얼 데디케이트를 이용한 서버 오픈 및 접속을 공부해봄

World->ServerTravel에 ?listen을 추가하여 서버를 열고,

PlayerController->ClientTravel로 접속 할 수 있었음.

그러면서 Gameinstance를 이용한 커스텀 명령어를 제작해 보았음.

UFUNCTION(Exec) 매크로를 이용하여 만들 수 있음.

추가적으로 기획을 더욱 구체적으로 정하였음.

* 중력을 뒤집는 방식
* 캐릭터 고정 무기가 아닌 여러 무기 선택 가능
* 서버 관련 등등

진행 상황 유튜브 링크:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 졸업작품에서 데디케이트 서버를 사용하지 못 한다 | | |
| **해결방안** | 이제 서버에 관해 공부를 할 때가 되었음 | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2023.8.28 ~ 2023.9.3 |
| **다음주 할일** | 멀티플레이 서버 책 읽으며 실습 따라해보기  언리얼 멀티플레이어 강의 시청하기  캐릭터 스킬 구현하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |