|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 40주차 | **기간** | 2023.03.27~ 2023.04.02 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 엔진 소스 빌드 및 프로젝트 데디케이트 서버 설정 * 오브젝트 빨아들이기 멀티플레이 동기화 작업 진행 중 | | | | |

<상세 수행내용>

세션 동기화를 하기 전 본 게임의 서버 방식인 데디케이트 서버를 구축하기 위해 언리얼 엔진 소스 빌드로부터 바이너리 파일을 사용해야 한다.

언리얼 공식 문서를 참고하며 데디케이트 서버 세팅을 진행했다. 소스 빌드와 프로젝트 빌드에 긴 시간이 걸렸다.   
(데디케이트 서버 세팅 언리얼 공식 문서: <https://docs.unrealengine.com/4.26/ko/InteractiveExperiences/Networking/HowTo/DedicatedServers/>)

에디터에서 실행하던 기존 프로젝트를 소스 빌드로 전환하는 과정에 알 수 없는 오류가 발생했다.  
그래서 새로운 프로젝트를 생성하고 기존 프로젝트를 마이그레이션(이주)하는 것으로 리소스와 코드를 복사해 새로운 프로젝트 환경을 만들었다. 이 과정에서 코드가 충돌하고 누실되는 오류가 발생했지만 현재는 해결되어 원활하게 동작한다.

패키징 시도 후 데디케이트 서버 테스트를 거치고, 메인 메뉴를 통해 세션 동기화 작업을 진행할 계획이다. 이어서 게임 승리 조건과 패배 조건을 추가하면 한 사이클이 동작할 수 있다.

오브젝트 빨아들이기 메커니즘은 Vacuumgun 클래스의 헌터 총으로부터 타겟이 지정되면 인터페이스를 통해 Vacuumable 클래스의 오브젝트가 피드백을 받아 물리가 적용되는 방식이다.  
 빨아들이기 메커니즘의 멀티플레이 동기화를 위해서 RPC(원격 프로시저 호출)을 Vacuumgun 클래스에서만 사용했지만 의도대로 동작하지 않는다.   
 이는 Vacuumgun 클래스와 Vacuumable 클래스가 인터페이스 방식을 사용하고 있기 때문인 것으로 보인다.

정확한 원인 해결법은 좀 더 탐색해봐야 되는 상황이다. RPC를 인터페이스 내부로 이동하거나 기존 상호작용 방식을 변경하는 등 방법을 취해볼 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 41주차 | **다음기간** | 2023.04.03 ~ 2024.04.09 |
| **다음주 할일** | * 멀티플레이 세션 동기화 구현 * 슬라임 레이마칭 HLSL 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |