|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 44주차 | **기간** | 2023.04.24~ 2023.04.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * EOS(Epic Online Service) Online Subsystem 사용해 세션 매치메이킹 (미완성, 탐색이 잘 안됨) | | | | |

<상세 수행내용>

Unreal Engine은 Online Subsystem이라 하여 온라인 서비스 기능을 엑세스하는 인터페이스를 제공한다. Online Subsystem으로 플레이어 매치메이킹을 위한 세션을 관리하는 작업을 수행한다.

로컬 플레이를 목적으로 한다면 Online Subsystem을 사용하지 않는 방향(OnlineSubsystemNull)으로 구현할 수 있지만, 원격 플레이를 가능케 하는 것이 더 흥미로운 게임 플레이로 이어질 것 같아 EOS Online Subsystem으로 세션 플레이를 구현하고자 했다.

작년 Steam Online Subsystem을 사용한 세션 멀티플레이 구현에 대한 유데미 강의를 통해, EOS Online Subsystem을 사용해본 적이 있었다. 당시에는 튜토리얼 자료가 부실해서 EOS를 포기했지만, 데디케이트 서버 환경에서 EOS 세션 매치메이킹을 만드는 튜토리얼 자료를 발견해 시도해보았다. 다른 OnlineSubsystem 플랫폼과 세션 매치메이킹 로직은 같지만 EOS를 사용할 때 플레이어 ID와 토큰을 인자로 사용하고 있어 기존 코드와 다른 부분이 있다.

시험준비 및 자소서 작성, 예비군 훈련 등으로 인하여 작업 진도가 많이 나아가지 못했다.  
이번주 계획은 EOS(Epic Online Service) Online Subsystem을 사용하여 세션 플레이를 가능케 구현하는 것이었다. 세션은 생성되지만 세션 탐색이 잘 안되는 중이다. 포트 포워딩 문제이거나 혹은 세션 연결 과정에 데디케이트 서버를 고려하지 못한 게 있는 것으로 보인다.

문제에 매몰되기에는 중간 데모까지 남은 시간이 빠듯한 상황이다. 이번주 목표치에 도달하지 못해 세션 매치메이킹이 제대로 동작하지 않기 때문에 중간 데모에서는 OnlineSubsystemNull 환경에서 시연하는 것을 고려해야 할 것 같다. 빠르게 마무리하고 기존의 부족한 점을 보충할 수 있도록 해야 할 것이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 잦은 게임 플레이 시 텍스처 스트리밍 풀 문제 발생 | | |
| **해결방안** | * 나나이트 메시 변환 * 클래스 인스턴스 및 마테리얼 인스턴스 적용 * 텍스처 해상도 조절 혹은 분할 텍스처 방식 고려 * 액터 머지 활용 (다수의 액터를 하나의 액터로 관리해 매터리얼을 드로우콜을 줄일 수 있음) | | |
| **다음주차** | 45주차 | **다음기간** | 2023.05.01 ~ 2024.05.07 |
| **다음주 할일** | * 중간 데모 멀티플레이 구현 및 테스트 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |