|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 45주차 | **기간** | 2023.05.01~ 2023.05.07 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * EOS(Epic Online Service) Online Subsystem와 PlayFab 플렛폼을 사용해 세션 매치메이킹 (미완성, 서버 빌드에 오류 발생) * 중간 데모를 위한 버그 픽스 및 마감 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

Epic Game가 개발한 EOS(Epic Online Service)를 사용해 매치메이킹을 구현하는 방향으로 작업을 진행했다. EOS는 게임 서버 호스팅, 플레이어 식별, 친구 및 파티 서비스, 매치메이킹을 지원하지만, 데디케이트 서버 환경에서는 EOS만으로 완전한 세션 매치메이킹을 만들 수 없었다.

대신에, Azure PlayFab과 EOS 계정을 쉽게 연동하여 이러한 기능을 함께 사용할 수 있다  
PlayFab은 라이브 게임의 빌드와 운영을 위한 LiveOps 백엔드 플랫폼으로, 서버 관리를 보조한다. 단순한 멀티플레이 기능뿐만 아니라 로그인 화면을 통한 유저 데이터 관리를 통해 게임 유지 보수를 강화하고자 했다.

![텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명]()

*PlayFab 플렛폼을 통해 다양한 종류의 SDK 및 API를 제공받아 서버 기능 구현할 수 있다*

위 사진처럼 서버 규모에 따라 돈을 더 내는 방식이고, 언리얼 엔진에서 패키징으로 빌드한 서버를 컨네이너를 통해 매치메이킹을 위한 데디케이트 서버로 구축할 수 있다.  
EOS 매치메이킹이 정상적으로 동작하고 (호스트 IP 주소를 정상적으로 탐색하지만 로컬 IP가 아니면 참가할 수 없음) 그 다음은 PlayFabSDK(클라이언트 데이터 처리용), PlayFabGSDK(백엔드 서비스 호출용) 플러그인을 사용해 PlayFab에서 데디케이트 서버를 구축하고자 했다.

결과적으로 좋지 않았다. PlayFab 멀티플레이어 서버 빌드가 정상적으로 동작하지 않았다. 단 한번도 정상적인 서버가 설치되지 않는다. 제한된 로그 내역에서 짐작할 수 있는 문제원인은 서버 빌드에 대한 컨테이너화 과정에서 오류가 있어서 서버가 설치되기 전에 여러 번의 배포 테스트를 거치는 중간에 서버가 재시작을 한다는 것을 확인했다.

중간 데모까지 촉박한 시간이었지만 충분히 문제를 해결할 수 있을 것이라 여겼다. 잠재적인 오류를 최대한 수정했지만 프로젝트 빌드(패키징)와 서버 빌드에 들이는 긴 시간과 문제 원인을 조기에 찾지 못해 헤매면서 노력한 수고에 비해 결과물을 얻지 못했다.

결국 PlayFab 서버 빌드에 연일 치이면서 뒤늦게라도 로컬 ip를 통해 플레이어 메치메이킹을 선보일 계획이다. 하지만 중간 데모 일정까지 서버와 못한 동기화를 완벽하게 해결하기는 어려울 것 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 우선순위를 제대로 설계하지 못하고 프로젝트를 진행하여 결국 현시점에 서버가 안되는 문제 발생 | | |
| **해결방안** | * 이전에 제작한 세션 매치메이킹 플러그인을 사용해 로컬 ip(혹은 스팀) 데디케이트 서버 매치메이킹 | | |
| **다음주차** | 46주차 | **다음기간** | 2023.05.08 ~ 2024.05.15 |
| **다음주 할일** | * 로컬 데디케이트 서버 설정 * 데모 시연을 위한 버그 픽스 * 데모 시연을 위한 프로젝트 패키징 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |