|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 48주차 | **기간** | 2023.05.22~ 2023.05.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * Port Forwarding 방식 데디케이트 서버 -> Steam SDK 활용 Steam OSS 데디케이트 서버 구축 작업 진행 중 | | | | |

<상세 수행내용>

먼저 28일부터 30일까지 제주도 본가에 내려가게 되어 이번 주 수요일인 29일 종합설계1 미팅에 참석하지 못하게 되었습니다. 이에 대해 메일과 쪽지를 남겼습니다만 전달이 되지 않은 것 같아 작업일지에도 남기게 되었습니다.

현재 저희 팀은 스팀 SDK를 사용하여 데디케이트 서버를 구현 중입니다. 서로 다른 스팀 계정 간 세션 연결을 위해서는 별도의 PC 두 대가 필요한 상황입니다. 팀원들과 함께 세션 연결 테스트를 진행할 수 있지만, 각자의 작업 시간이 달라 추가로 개인 PC 한 대가 더 필요합니다.

이를 위해 본가에서 PC를 가져오고자 합니다. 평일 항공권이 종합설계1 미팅 시간과 겹쳐 부득이하게 참석하지 못하게 되었습니다.

저번주에 만들던 Port Forwarding 방식에서 벗어나, steam Online Subsystem을 사용해 Steam 플랫폼의 세션에 접근하는 방식입니다. 제가 레퍼런스로 삼았던 자료는 데디케이트 서버가 아닌 리슨 서버 방식으로 동작하는 자료였기 때문에 테스트에서는 제대로 동작하지 않았습니다.

작년 여름에 구현했던 Steam Online Subsystem 테스트 프로젝트 (요거는 데디케이트 서버가 아닌 리슨 서버 방식입니다)에서 테스트를 진행했을 때 원할하게 작동하는 것으로 보아 데디케이트 서버에 맞게 Steam 세션에 연결하는 스크립트를 고쳐야 할 것 같습니다.

원할한 작업을 위해 pc 한대를 더 준비하고 데디케이트 서버에 맞추어 steam oss 빌드를 준비하는 것을 목표로 하겠습니다. 패키징 파일에서 발생하는 렌더타겟 동기화 문제는 현재 진행하는 작업을 해결하고 난 뒤 차차 해결할 계획입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 패키징 파일에서 발생하는 렌더타겟 페인팅 동기화 문제 | | |
| **해결방안** | * 페인트가 서버에서 모두 동작하고 있으니 결국 서버에서 렌더타겟이 관리되어야 한다. 서버 권한으로 렌더타겟을 갖고 있도록 하거나 컴포넌트 래플리케이트를 사용할 벙법 등을 시도할 것이다. | | |
| **다음주차** | 49주차 | **다음기간** | 2023.05.29 ~ 2024.06.04 |
| **다음주 할일** | * 패키징 시 발생하는 렌더타겟 페인팅 동기화 문제 해결 * Ip 연결해 클라이언트 간의 통신 마무리 * 메인 메뉴 UI 수정 (포트 포워딩에 맞게) * 캐릭터 셀렉트 UI 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |