|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 49주차 | **기간** | 2023.05.29~ 2023.06.04 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * Port Forwarding 방식 데디케이트 서버 -> Steam SDK 활용 Steam OSS 데디케이트 서버 구축 작업 진행 중 | | | | |

<상세 수행내용>

노트북 2대로 스팀 OSS 데디케이트 서버 환경을 테스트하는 중 세션을 만들고 검색하는 것은 됩니다만 다른 클라이언트가 세션에 연결하는 과정에서 패킷 손실이 발생하고 있었습니다.

작년 여름에 유데미 강의를 공부하면서 만든 스팀 OSS 프로젝트에서는 정상적으로 클라이언트 간 세션 연결이 가능합니다. 현재 졸작 프로젝트 환경에서는 빠른 멀티플레이 환경을 구축하기 위해 강의 내용의 스크립트를 사용하는 플러그인을 활용했습니다.

해당 플러그인의 문제가 있는 건가 살펴보기 위해 새롭게 언리얼 프로젝트에 플러그인을 넣어 패키징한 후 테스트를 하니 작동하지 않은 것을 확인했습니다. 즉, 플러그인 내 스크립트에 문제가 있었던 것 같습니다. 정확하게는 프로젝트 버전에 따른 차이가 있었던 것입니다.

그렇게 해당 플러그인 대신 성공적으로 동작하는 스팀 oss 프로젝트를 참고하여 다시 프로젝트를 빌드하는 중에 있습니다. 작년 여름에 공부하면서 만든 프로젝트는 GameInstance 에서 ui 관련 메뉴 시스템이 사용하는 인터페이스를 상속하고 있는 구조이며, 기존에 사용하던 플러그인 내 스크립트는 Game Instance를 사용하지 않습니다. 그러한 종속성이 없기 때문에 현재는 스팀 OSS 프로젝트를 참고해 Game Instance에서 인터페이스를 상속하고 사용하는 구조로 졸작 프로젝트를 고치는 중입니다.

별도의 프로젝트 하나 만들어서 가설을 토대로 테스트를 하고, 현재 졸작 프로젝트는 GameInstance를 사용하고 인터페이스로 활용하도록 스크립트를 추가하며 오류를 최소하기 위해 주기적으로 빌드하다 보니 몰아서 커밋을 하게 될 것 같습니다.

또한 이번 작업을 통해 잠시동안 잊고 있던 Game Instance를 떠올릴 수 있었습니다. 이를 잘 사용한다면 서버에서 만든 렌더타겟을 클라이언트로 동일하게 멀티캐스트를 하여 렌더타겟 동기화 문제를 해결할 수 있을 것 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 50주차 | **다음기간** | 2023.06.05 ~ 2024.06.11 |
| **다음주 할일** | * 패키징 시 발생하는 렌더타겟 페인팅 동기화 문제 해결 * 캐릭터 셀렉트 UI 작업 * 슬라임이 헌터를 먹을 크기로 성장하면 추가되는 극적 연출   + 맵 라이팅이 빨간색으로 점멸   + 안개 효과 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |