|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 11주차 | **기간** | 2023.09.05~ 2023.09.11 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 스팀 온라인 서브시스템 섹션 연결 및 UI 위젯 바인딩 | | | | |

<상세 수행내용>

스팀 온라인 서브시스템에 엑세스 및 세션 조인이 정상적으로 동작했다가 UI Widget 바인딩 후에 세션 조인이 되지 않는 문제가 발생했다.

**Join 버튼 클릭 -> Sessions 찾기 -> Join Session -> Client travel**

이 일련의 과정에서 Client travel이 제대로 안 되는 상황이었다. Join Session 후 address 인자를 받은 Client travel 함수를 호출했음에도 정상적으로 동작하지 않는다.

텍스트, 스크린샷, 영수증, 대수학이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명커뮤니티 포럼에서 발견한 정답은 언리얼 버전 차이였다.

강의에서 다루는 과거 4.17 버전과 달리 게임에서 세션을 사용하기 위해 DefaultEngine에 bInitServerOnClient=true를 추가해줘야 한다는 언리얼 공식 문서가 작성되어 있었다.

이 설정을 활성화하지 않으면 Steam 온라인 서브시스템이 올바르게 초기화되지 않는다.

Create Session Blueprint 노드 및 이에 상응하는 C++ 함수는 작동하지 않으며 세션에 참가할 수 없다.

버전에 따라 변경된 내용이 있을 수 있다는 문제를 염두에 두고, 언리얼 공식 문서를 보는 습관이 이래서 중요하다는 교훈을 얻을 수 있다.

인터넷 경로를 통해 섹션을 연결하지 않는 Null OSS(널 온라인 서브시스템)의 경우로는 의도대로 정상적인 작동을 한다.

STEAM OSS로 섹션 연결을 위해 2개의 STEAM 계정이 필요하다. 그래서 프로젝트를 패키징하여 창현, 재성이와 섹션 연결 테스트를 시도해보았다. 하지만 STEAM OSS의 경우에서는 섹션을 만들 수는 있지만 섹션을 찾지 못하고 있는 상황이다.

커뮤니티 포럼에서도 패키징한 프로젝트와의 섹션 탐색이 되지 않는다는 동일한 문제를 공유하고 있었다. 현재로선 정확한 문제 원인을 찾지 못했다.

일단은 본인 노트북 두 대로 스팀 SDK 내의 OSS 섹션 테스트용 게임(SPACEWAR)을 통해 섹션 연결 문제 원인을 탐색해보고, 다시 패키징을 하여 STEAM OSS 섹션 연결을 성공시킬 예정이다.

url: <https://youtu.be/02v4KMnvcGk> (널 온라인 서브시스템으로 섹션 연결을 촬영)

다음 주까지 프로토타입 프로젝트에 플러그인을 생성하고 스팀 OSS 섹션 연결 기능을 수행하도록 추가한다. 또한 유데미 강의를 참고해 Vehicle 프로젝트에서 네트워크 상태 동기화 실습을 진행할 것이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. Ui 위젯 바인딩 후 섹션에 조인할 때에 Client travel이 되지 않던 문제. 2. STEAM OSS 섹션 연결이 정상적으로 동작하지 않는 문제. | | |
| **해결방안** | 1. 버전 차이에 따른 이슈이며, 공식 문서를 참고해 해결. 2. 별도의 PC에서 STEAM OSS 섹션 테스트용 게임에서 문제 원인 탐색 및 디버깅. | | |
| **다음주차** | 12주차 | **다음기간** | 2023.09.12 ~ 2023.09.18 |
| **다음주 할일** | 스팀 OSS 섹션 연결 플러그인 작성  네트워크 상태 동기화 프로젝트 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |