|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 2023.09.12~ 2023.09.18 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 스팀 온라인 서브시스템 섹션 연결 및 UI 위젯 바인딩 | | | | |

<상세 수행내용>

저번 주 실패했던 스팀 온라인 서브시스템 세션 조인 문제를 해결했다.

모든 컴퓨터에서 Steam이 호스팅하는 게임 세션을 생성할 수 있으며 Steam은 게임을 호스팅하는 사람의 IP 주소를 등록한다.

그리고 다른 플레이어가 참가하면 세션을 검색하고 Steam이 Steam에서 호스팅하는 모든 게임 세션을 알려주면 해당 세션에 참가할 수 있다.

더 이상 함께 플레이하고 싶은 사람의 IP 주소를 알 필요가 없이 스팀에서 호스팅한 인터넷 인스턴스로 게임 인스턴스에 연결할 수 있다.

(로비 레벨을 만들고 특정 세션에 연결할 매치 유형을 만들기 -> 게임 세션에 가입해서 client travel을 이용해 올바른 IP 주소로 이동)

시연 영상 url: [스팀 OSS 플러그인 섹션 연결 테스트](https://youtu.be/U9qV1wgnOsU)

제작한 OSS 플러그인을 에픽 스토어에서 지원하는 에픽 온라인 서브시스템(Epic Online Services, Eos)으로 설정을 변경해 테스트를 해보았다.

![텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명]()

이번에도 기대와 달리, 스팀 온라인 서브시스템에서 수정한 에픽 온라인 서브시스템(Epic Online Services, EOS) 멀티플레이어 플러그인이 제대로 동작하지 않는다.

EOS는 아직 베타버전으로써 안정적이지 못한 까닭인가? 비슷한 문제를 겪는 커뮤니티 글을 참고해 솔루션을 수행해보았지만

"Unable to load SocketSubsystem module EOS" 오류 메시지에서 알 수 있듯이 EOS 섹션을 생성할 수 없었다.

텍스트, 스크린샷, 하늘, 구름이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

EOS는 불안정하다.

스팀 OSS는 최종적으로 스팀 SDK를 사용해 스팀 가상서버에 접속하는 방식으로 서버를 위임하고 있어 어떤 소켓 정보가 송수신되는 지 알 수 없다.

본인 게임 컨셉은 소수 인원의 룸 방식 대전 게임이다.

UDP 기반의 데디케이트 게임 서버가 게임 컨셉에 적합해보인다.

기존 언리얼 API 함수들을 이용한 언리얼 데디케이트 서버를 사용하는 노선으로 굳힐 생각이다. 서버 엔진 소스를 수정해 프로젝트에 맞게 커스텀하는 것으로 한다.

3학년 2학기인 지금 iocp에 대한 지식은 없고 c++ 소켓프로그래밍으로 언리얼 클라이언트와 통신하는 방법은 정말 구현 가능한지 모르는 도박이기에 당분간은 컨텐츠 구현에 집중할 예정이다.

중간 고사 이전까지 게임의 형태를 만들 수 있도록 게임 내 메커니즘을 구현하고, 중간고사 이후로는 데이터 테이블, UI, 리소스에 대한 구체적인 게임 설계를 한다.

# EOS 참고 영상 url: [Unreal Engine 5 Epic Online Services - Set Up EOS for Your Multiplayer Game] <https://www.youtube.com/watch?v=Fd9m4cG2hnU&list=LL&index=2>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 언리얼 c++ 프로젝트 에디터 실행 시 간혹 나타나는 오류 메시지 " (File name) could not be compiled. Try rebuilding from source manually. " | | |
| **해결방안** | 1. Binaries, intermediate, Saved 폴더 삭제 -> 에디터 exe 우측 클릭 -> generate visual studio project file 2. Visual studio installer -> SDK 8.1 및 언리얼 관련 구성요소 설치 3. Visual studio 코드 재빌드 4. 안된다면 버전 문제일 가능성이 큼(언리얼 공식문서 참고) | | |
| **다음주차** | 13주차 | **다음기간** | 2023.09.19 ~ 2023.09.25 |
| **다음주 할일** | 애니메이션과 소켓 구성 및 피직스 시뮬레이션 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |