|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013182046\_김형준 | **팀명** | 편돌이 |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2017.1.2 ~ 2017.1.6 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | Boost asio 를 활용한 서버 제작 | | | | |

**<상세 수행내용>**

- 서버에 해당하는 accept 부분 구현

- Player\_session 을 통한 쓰레드 별 동작 분리

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | Shared\_ptr 로 인한 취약 발견 | **해결방안** | Shared\_ptr 을 받지 않는 일반 포인터 사용 |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2017.1.9 ~ 2017.1.13 |
| **다음주 할일** | 클라이언트 WSAAsyncSelect 구현 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |