|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2024.10.29  ~2024.11.05 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 엔진으로 간단한 리슨 서버 만들기 | | | | |

언리얼에서 제공하는 기본 프로젝트로 간단한 리슨 서버를 만들었다.

구름, 스크린샷, 하늘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

위 그림과 같은 메인 메뉴라는 새로운 맵을 만들어 하나의 클라이언트가 서버를 만들고,   
다른 클라이언트가 그 서버에 참여하는 방식이다.  
  
하늘, 스크린샷, 구름, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
host game버튼을 누르면 언리얼에서 제공하는 기본 3차원 게임이 플레이 되고,   
  
하늘, 구름, 스크린샷, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Join game 버튼을 누르면 디폴트 값인 127.0.0.1을 사용하여 다른 클라이언트에서 접속할 수 있고, 정상적으로 두 플레이어의 드로잉과 충돌처리가 수행된다.

원래는 시야 밖에서 상호작용하는 오브젝트에 대해서는 업데이트가 되지 않아 문제가 있었는데,  
스태틱 메시 리플리케이트 무브먼트 값을 사용해  
스크린샷, 하늘, 구름, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
그림과 같이 시야 밖의 오브젝트도 정상적으로 처리되도록 하였다.  
  
찾아보니 리슨서버는 호스트가 서버의 역할을 하기 때문에 다른 플레이어들에게 지연 시간이 생길 수 있고, 여러 플레이어가 한 서버에 접속해 안정적인 게임 진행을 하기 위해서는 데디케이티드 서버를 사용하는 것 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 리슨서버보다는 데디케이티드 서버를 만들어야 할 것 같다 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2024.11.05  ~2024.11.12 |
| **다음주 할 일** | 데디케이티드 서버 만들어보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |