|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2024.11.05  ~2024.11.12 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼엔진의 Async를 사용하여 비동기 작업으로 서버 만들기 | | | | |

액터 클래스를 부모로 갖는 C++클래스를 새로 만들어 서버를 열어보았다.  
윈도우에서의 스레드와 같은 역할을 하는 AsyncTask가 있어 해당 함수로 작업을 했다.

액터의 작동 순서는 다음과 같다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
1. 게임이 시작되어 BeginPlay()가 호출되면 InitializeServer()함수를 호출한다.  
포트 번호는 임의로 7777을 할당했다.

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
2. InitializeServer() 함수에서는, 먼저 윈속을 초기화하고, 서버의 소켓을 열고   
소켓 바인딩과 함께 listen()을 시작한다.

3. 이 작업이 성공하면 AcceptClientAsync()함수로 비동기적으로 클라이언트들의 접속을 Accept하도록 했다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
실행결과  
텍스트, 폰트, 스크린샷, 블랙이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
정상적으로 accept하도록 하는 비동기 함수가 작동하고, 아직 클라이언트 코드가 없기 때문에  
telnet으로 임의로 접속을 해보면  
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
위와같이 정상적으로 접속은 되는 것 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 처음으로 언리얼에서 c++ 클래스를 만들다보니 비쥬얼 스튜디오 설정이나 언리얼 에디터 관련 에디터의 먹통이나 빌드 문제 등 여러가지 문제가 많았다. | | |
| **해결방안** | 언리얼 에디터가 켜진 상태에서 비쥬얼 스튜디오 빌드를 하면 빌드가 불가능하다. 찾아보니 언리얼 에디터에서 실시간으로 코드를 적용하는 무슨 기능이 있는데 해당 기능때문이라고 한다. 그 기능을 끄는 방법은 찾지 못해서 에디터를 끄고 빌드를 해야한다. | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2024.11.12  ~2024.11.19 |
| **다음주 할 일** | 클라이언트 코드 만들어서 서버에 접속시키기. 가능하면 화면에 두 클라이언트를 띄우는 것 까지. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |