|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2024.11.19  ~2024.11.26 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 만든 서버로 클라이언트 연결하기 | | | | |

지난 주차에 액터 클래스를 부모로 갖는 C++클래스를 새로 만들어 서버를 열어보았다.

그 서버에 연동하여 클라이언트를 연결하는 과정을 진행했다.

클라이언트 액터의 작동 순서는 다음과 같다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
1. 게임이 시작되어 BeginPlay()가 호출되면 ServerIP와 ServerPort를 인자로 ConnectToServer 함수를 호출한다. 이 인자들은 추후 입력을 받을 수 있게 할 예정이다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
2. ConnectToServer() 함수에서는 인자로 받은 서버 IP와 소켓 번호로 서버에 connect를 시도한다.

3. 이 작업이 성공하면 ReceiveData()함수로 비동기적으로 작업을 시작할 수 있다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

간단한 recv와 send할 함수를 만들었지만 직접적인 데이터 주고받기는 해보지 않았다.

// 서버 스샷

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
// 클라이언트 스샷  
  
위와같이 정상적으로 접속은 되는 것 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 지금은 서버에 연결만 되었을뿐 화면에 서로가 보이지 않는다. | | |
| **해결방안** | 연결된 서버로 데이터를 주고받으며 그 내용을 화면에 출력한다. | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 2024.11.19  ~2024.11.26 |
| **다음주 할 일** | 화면에 클라이언트가 서로 보일 수 있게 한다.  가능하다면 간단한 충돌처리까지 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |