|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12 주차 | **기간** | 9.13~ 9.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 게임서버 강의 시청을 통한 공부 2. 언리얼 클라이언트와 c++ tcp/ip 프로토콜 연동(미완) | | | | |

<상세 수행내용>

금주에는 지난주와 마찬가지로 게임서버 강의를 시청하며 iocp모델에 대해 공부했습니다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

iocp모델을 기반으로 비동기 입출력을 통한 서버를 간단히 제작해봤습니다.

Thread = FRunnableThread::Create(this, TEXT("쓰레드 이름 설정"));

언리얼에서는 std::Thread는 사용할 수 가 없다.

보통 데이터를 주고 받는 통신에서 쓰레드를 많이 활용하는데, 언리얼에서는 쓰레드를 활용하고 싶다면 FRunnable이란 class를 상속받으면 된다.

bool MultiThread::Init() // 초기화

uint32 MultiThread::Run() // 쓰레드가 실행 해야하는 동작이 들어가는 코드

(iocp면 handle = CreateIoCompletionPort(INVALID\_HANDLE\_VALUE, NULL, NULL, 0):

CreateIoCompletionPort 함수를 사용하여 I/O 완료 포트 (IOCP)를 생성하고 핸들을 설정할 수 있다).

void MultiThread::Stop() // 스레드 중지

두 번째로 언리얼 엔진에서 간단히 더미 클라이언트를 제작해 만들었던 tcp 기반의 서버와 연동을 해보려 했습니다. 서버 쪽과 클라이언트 부분에서 코드 부분에서는 문제가 없지만 계속 링크 오류가 계속 떠 확인해보니 언리얼 엔진에서 윈속의 함수들을 포함하고 있는 "ws2\_32.lib" 라이브러리를 찾지 못해서 발생한 문제가 생겨서 수정 중에 있습니다. 차주 발표 전까지 해결해보겠습니다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 언리얼 클라이언트와 서버 연동 간 링크 오류 해결x  여러 방법을 토대로 build.cs에 ws2.lib을 추가해보는 등 시도해봤지만 해결 x | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 13주차 | **다음기간** | 9.20 ~ 9.27 |
| **다음주 할일** | 게임서버 강의 수강  언리얼 클라이언트와 tcp 서버 연동(완료) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |