|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 13 주차 | **기간** | 9.13~ 9.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 게임서버 강의 수강(복습) 2. 언리얼 클라이언트와 tcp 서버 연동(완료) | | | | |

<상세 수행내용>

지난주에 발생한 언리얼 클라이언트와 tcp 서버의 연동 문제를 해결했습니다.

#include "Windows/AllowWindowsPlatformTypes.h"

// include header with included Windows.h

#include "Windows/HideWindowsPlatformTypes.h"

이런식으로 Windows.h을 위의 두개의 헤더를 통해 랩핑해서 오류를 해결할 수 있었습니다. 타사의 라이브러리를 언리얼 엔진에 추가할 경우 이런 경우가 발생한다는 것을 알 수 있었습니다.

[타사 라이브러리를 언리얼 엔진에 통합하기 | 언리얼 엔진 5.0 문서 (unrealengine.com)](https://docs.unrealengine.com/5.0/ko/integrating-third-party-libraries-into-unreal-engine/)

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이렇게 tcp 서버와 언리얼 엔진 클라이언트 와 tcp 에코 서버를 연동해 받은 데이터를 에디터 창에 띄우는 것 까지 해봤습니다.

<아쉬운 점>

아쉬운 점 또한 존재하는데 제가 지난주에 발표한 FRunnable 클래스를 상속받아 스레드를 생성한 환경에서 언리얼 엔진 None 클래스를 사용해 작업을 진행했지만, None클래스를 언리얼 에디터 레벨 블루프린트의 beginplay에서 캐스팅 도중에 막힌 부분이 있어 일단 actor 클래스에서 스레드는 사용하지 않은 채 진행했습니다. 이 부분 다음 발표 전까지 해결해 보겠습니다.

마지막으로 이번주에도 게임서버 강의를 계속 수강했습니다. 다만 완벽히 이해하지 못한 부분이 있어 복습형태로 진행했습니다. 계획표 상에서 말씀드렸듯이 10월 17일 발표 전까지 완강할 수 있을 것 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 9.26 ~ 10.3 |
| **다음주 할일** | 게임서버 강의 수강  None클래스에서 FRunnable을 상속받아 멀티스레드 환경에서 연동해보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |