|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 14 주차 | **기간** | 9.26~ 10.03 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 게임서버 강의 수강(복습) 2. 언리얼 기본 Thirdperson 캐릭터 c++ tcp 서버에서 위치정보 받기 3. FRunnable 사용해 스레드 생성 후 서버 연동해보기 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 기본적으로 이번주 게임서버 강의 계속해서 수강했습니다. 아직까지도 iocp의 동작원리에 대해 정확히 이해하지 못한 부분이 존재해 이 부분 시간 많이 투자해 이해했습니다. 추가적으로 강의를 통해 서버 코어 라이브러리를 제작해 봤는데(iocpcore, session등등) 졸업작품에서도 이 부분 중 여러 부분 사용할 수 있을 것 같습니다.
2. 언리얼 기본 Thirdperson 캐릭터의 위치정보를 c++ tcp 서버 recv부분을 수정해 받아봤습니다.

<결과물>

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

자동 생성된 설명

1. FRunnable 클래스를 상속받아 지난 주 실행하지 못한 부분을 게임모드 클래스에서 클라이언트 소켓을 호출해 해결했습니다. 다만 언리얼 실행 부분 문제가 있어 다시 설치하는 부분에 유실되어 파일이 켜지지 않아 결과물을 첨부하진 못할 것 같습니다. 결과물은 지난 주 TCP 서버 연동했을 때와 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 2번 작업중  TICK에서 캐릭터가 움직일 시 업데이트 위치 정보를 계속해서 나타나게 하고 싶었지만, 렉이 심하게 걸려 일단 접속위치 정도만 받았습니다. | | |
| **해결방안** | 믹스아모에서 캐릭터를 하나 받아 캐릭터클래스를 생성 후 진행해보겠습니다. | | |
| **다음주차** | 15주차 | **다음기간** | 10.4 ~ 10.11 |
| **다음주 할일** | 게임서버 강의 수강(jobqueue) ~17일 전까지 완강예정  믹스아모 캐릭터를 받아 위치정보 업데이트 하기 + 추가적으로 고민해보고 여러 모델들 활용해 서버에 연동해보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

C++서버는 기본적으로 여러 개의 클라이언트 받아야 하기 때문에 iocp를 활용할 예정이지만 클라이언트는 사실 하나의 서버와 연동하면 되기에 클라이언트 소켓에서도 iocp를 활용해야하는 의문이 있어 고민해보겠습니다.

토,일,월 가족여행 및 화요일 대구에서 학교로 올라오는 부분으로 인해 작업일지를 늦게올렸습니다.

죄송합니다.