|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 14 주차 | **기간** | 9.26~ 10.03 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 게임서버 강의 수강(복습) 2. 언리얼에서 캐릭터 클래스 만들어 c++ tcp 서버에서 위치정보 받기 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 기본적으로 이번주 게임서버 강의 계속해서 수강했습니다.

Tcp 특성 상 모든 패킷이 한 번에 전송된다는 보장이 없어 생기는 문제들을 Recvbuffer와 sendbuffer를 만들어 패킷 전송부분에서 전체 패킷이 다 전송되었는지 packetHeader를 통해 체크해서 해결해봤습니다.

2. 캐릭터 클래스를 생성해 c++ tcp 서버와 연동해봤습니다. 지난 주 오류가 있었던 위치 정보가 업데이트 안되는 문제를 해결해봤습니다.

<결과물>

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

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 언리얼 Standalone 방식에서 클라이언트 2개를 켰을 시 상대 클라이언트의 위치 정보를 보여주도록 만들어 보고자 했지만 성공하지 못함 | | |
| **해결방안** | 좀더 강의를 보면서 protobuf 및 브로드캐스트 같은 것을 익힌 후 해결해 보도록 하겠다. | | |
| **다음주차** | 16주차 | **다음기간** | 10.10 ~ 10.17 |
| **다음주 할일** | C++ Iocp 강의 끝내기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |