|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 18주차 | **기간** | 10.24~ 10.31 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 제작한 iocp모델을 활용해 언리얼 클라이언트 입장 | | | | |

<상세 수행내용>

스크린샷, PC 게임, 멀티미디어 소프트웨어, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

언리얼 클라이언트와 c++ iocp 서버를 활용해 클라이언트의 접속을 받아봤습니다.

클라이언트와의 연동 후 플레이어 입장까지 받아봤습니다.

<코드>

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

금주는 iocp 모델을 활용해 클라이언트의 접속과 입장을 받았으며, 추가적으로 서버 프레임워크 구축을 위해 기본적인 윈속함수들을 분리한 socketutils 클래스를 제작해봤습니다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** | . | | |
| **다음주차** | 19주차 | **다음기간** | 11.1 ~ 11.7 |
| **다음주 할일** | 지속적으로 서버 구축 시작 iocp 환경 구축  ++ 브로드캐스트를 통한 언리얼 클라이언트 플레이어 분리(시간된다면) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |