|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4 주차 | **기간** | 7.18~ 7.24 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 클라이언트 서버 연동 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주차에서는 클라이언트와 서버를 연동해 플레이어를 분리 해보는 작업을 실시했습니다.

Iocp 기반으로 클라이언트와 서버 연동을 했으며, 클라이언트 접속, 플레이어를 분리하는 것까지 완료했습니다.

이번 주차에 노트북 충전 고장으로 인해 노트북 사용 시간의 부족으로 코드 분석에 미흡한 부분이 많습니다. 차후 수리 후 코드 분석 진행하도록 하겠습니다.

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

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제 점 정리** |  | | |
| **해결방안** | X | | |
| **다음주차** | 5 | **다음기간** | 7.25 ~ 7.31 |
| **다음주 할일** | 차주 할일 및 8월 계획표 등 노트북의 대략적인 수리 기간 파악 후 빠른 시일 내에 업로드 하겠습니다.  금주 노트북 수리가 어려울 시  언리얼 c++ 관련 영상을 통한 공부(오브젝트)  네트워크 게임프로그래밍 교재 및 게임서버 교과서를 통한 공부를 실시하겠습니다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

<참고자료> 인프런 강의를 통한 클라이언트, 서버 코어(게임서버 엔진 부분) 제작 및 도움

교수님 금일 저번 메일로 통해 말씀드린 것과 같이 노트북 수리로 인해 발표가 힘들 것 같습니다.

휴대폰을 통한 화상회의에는 참석하도록 하겠습니다.