|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8 주차 | **기간** | 8.15 ~ 8.21 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 유데미 Unreal Engine 5 C++ 멀티플레이어 강의 수강(섹션 2)  언리얼 IOCP 코드 분석 | | | | |

<상세 수행내용>

금주는 지난주와 마찬가지로 유데미에서 언리얼 c++ 멀티플레이어 섹션 2를 수강했습니다.

지난주에 콘솔창에 입력을 통해 접속해보았다면, 금주에는 UI를 통해 게임에 접속해 보았습니다.

위젯을 활용해 적용해봤으며, 해당 UI를 C++ 게임 인스턴스와 연동해 적용했습니다.

이를 위해 UWidget, SetInputMode(SetWidgetToFocus, SetLockMouseToViewportBehavior), UButton 등을 공식문서를 통해 찾아보며 공부했습니다.

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

자동 생성된 설명

스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

하늘, 구름, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | X | | |
| **해결방안** | X | | |
| **다음주차** | 9 | **다음기간** | 8.22 ~ 8.29 |
| **다음주 할일** | 언리얼 c++ 유데미 강의 수강(3)을 할 계획이지만, 도움이 되는 부분인지 의구심이 있어 확인해보고 결정하겠습니다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

교수님 노트북의 수리가 오래 걸려 31일 발표까지는 휴대폰을 통해 참여하도록 하겠습니다. 죄송합니다.

깃허브 커밋은 김준현 학생에게 작업일지를 보내 제 파일에 커밋을 부탁해 올리도록 하겠습니다.

부모님 노트북으로 차주부터 사용해 6주차 부터는 발표에 참여하도록 하겠습니다.