|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 1.16 ~ 1.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 클라이언트 수정  지난 주 안됐던 iocp클래스의 recv 부분 수정 후 언리얼 클라와 통신 | | | | |

<상세 수행내용>

텍스트, 스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

지난 주 안됐던 recv 부분을 수정했습니다. 그 후 언리얼 클라이언트 3개를 동시에 켜 접속을 진행해 봤습니다.

추가적으로 언리얼 클라이언트 소켓 클래스를 수정했습니다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

소켓 클래스에서 플레이어의 정보를 담는 클래스를 제작해봤습니다.

서버에서는 로비 클래스를 제작 중에 있습니다. Iocp클래스를 상속받아 진행 중입니다.

다음 주 본격적으로 패킷 프로토콜을 제작하면서 추가적으로 진행 예정입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 계절학기 중이라 미비했다. | | |
| **해결방안** | 이번주가 마지막이라 끝나는 즉시 빠르게 제작 진행하겠다. | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 1.23~30 |
| **다음주 할일** | 클라이언트 코드 분석 및  패킷 프로토콜 제작 및 processpacket함수를 제작해 우선 로그인 패킷을 보내 볼 예정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |