|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 2.13 ~ 2.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 클라이언트 iocp로 전환(완료)  서버 – 클라이언트 클래스에서 send recv 되도록 수정(완료)  인프런 언리얼 iocp 연동 강의를 통한 공부(동기화 작업)  언리얼 클라 – controller 클래스에서 move패킷 함수 및 동기화용 함수 생성 (진행 중) | | | | |

<상세 수행내용>

이번주에는 지난 번에 만든 clientinfo 클래스에서 send recv과 되도록 수정했습니다. 클라이언트 별로 아이디를 통해 구분해 recv && send 작업을 클라이언트별로 진행하기 위해 이러한 작업을 진행했습니다.

지난주에 이어 언리얼 클라이언트를 iocp 작업으로 전환하는 작업을 마무리해서 패킷이 잘 이동되는지 확인했습니다.

그 후 move packet struct를 생성해 동기화 작업을 진행 중에 있습니다.

현재는 playercontroller 클래스에서 movepacket을 send할 함수를 생성했으며, 동기화 용 함수를 제작해봤습니다.

<코드>

텍스트, 폰트, 스크린샷, 정보이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<동기화용 함수>

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

금주 clientinfo에서 send recv 전환 작업에서 3일가량 소모했으며, 현재 여러 문제들이 발생한 상황이라(서버가 시작과 동시에 종료되는 현상, 언리얼에서 recv가 한 번씩 안되는 경우 발생) 등등 현재 결과물이 보여지고 있지 않고 있는 상황입니다. 이번주에 이부분을 수정해 다음 발표 때 데모를 시연해 보도록 하는 것을 목표로 작업 진행하겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 여러 생각지 못한 오류들이 발생 중 | | |
| **해결방안** | 구조적으로 개발을 진행할 필요를 느낌 | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 2.20~2.27 |
| **다음주 할일** | 동기화 작업 – 졸작 클라에서 완성(눈에 보여지도록) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |