|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.1.7~ 2021.1.13 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 네트워크 개념 학습, BP로 된 리슨 서버 적용 프로젝트 학습, 리플리케이션 연습, 졸작 매칭 방식 변경 상의 | | | | |

<상세 수행내용>

언리얼에서 제공하는 스타터 콘텐츠 프로젝트에서 bp기반의 서버 작동 로직을 학습할 수 있었다.

원래 기획에는 2인이서 게임을 하다가 1명이 죽을 경우 다른 게임을 새로 진행할 지 관전할 지 정할 수 있었지만 리슨서버를 적용할 경우 서버 플레이어가 죽는다면 방 자체가 깨지기 때문에 기획을 수정하여서 먼저 죽은 플레이어는 무조건 관전을 진행하도록 하였다. (발표자료 수정)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.1.14~ 2021.1.20 |
| **다음주 할일** | 리슨 서버 방식의 간단한 TPS 슈팅게임 만들기(서버에서 피격판정후 RepNotify, 발사체 리플리케이션 기능 등) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |