|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2024.02.20~ 2024.02.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - dummy client 이동 동기화 구현  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | | | |

<상세 수행내용>

현재 서버와 클라이언트 간의 데이터 송수신은 원활히 일어나고 있는 것으로 확인이 된 상태이다. 이제 동기화를 하기 위해 OtherCharacter 클래스를 만들고, GameMode 클래스에 UpdateOtherPlayer함수를 만들었다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Playerid와 위치정보를 받아서 업데이트 하거나 해당 playerid의 캐릭터가 없다면 스폰하도록 설계해보았다. 하지만 현재 updateotherplayer 함수를 호출하면 에러가 발생하고 있다. 이 부분의 수정이 필요할 듯 보인다. 원인을 찾아본 결과 GetWorld()의 값이 nullptr이 나오는데, 이러한 현상이 발생하는 이유는 World가 완전히 생성되기 전에 GetWorld()를 호출하기 때문이라고 한다. 실행 타이밍을 조정하도록 해야겠다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 2024.02.27~2024.03.04 |
| **다음주 할일** | - dummy client 이동 동기화 구현  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |