|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 11주차 | **기간** | 2024.02.27~ 2024.03.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - dummy client 이동 동기화 구현  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | | | |

<상세 수행내용>

우선 저번주에 해결하지 못했던 GetWorld가 nullptr값을 출력하면서 다운되는 현상을 해결하였다. 처음에는 World 생성 전에 너무 빨리 GetWorld를 호출해서 그렇다고 생각했지만, 진짜 문제는 FRunnable 스레드에서 메인 게임 스레드에서 사용되는 함수를 호출했기 때문이었다. Unreal에서는 다른 스레드는 메인 게임 스레드에서 실행되는 Unreal Engine의 게임플레이 프레임워크와는 직접적인 상호작용이 제한된다고 한다.

이를 해결하기 위해 FRunnable 스레드에서 recv 받은 PlayerData를 Queue에 넣고, 이를 다른 메인 게임 스레드에서 꺼내서 사용하는 방식을 채택했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이 방식을 사용했더니 프로그램이 실행 중 다운되는 일이 없어지고 정상적으로 동기화가 이루어진걸 확인할 수 있었다. 추가적으로 OtherCharacter가 처음에는 투명하게 보여 모델링과 애니메이션을 연동하는 작업도 진행하였다. 애니메이션의 경우 OtherCharacter의 움직임이 있을 때 달리는 모션을 출력할 수 있게 구현하였다.

<https://youtu.be/Fb5YHegmomE>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 1주차 | **다음기간** | 2024.03.06~2024.03.12 |
| **다음주 할일** | - 클라이언트 세션 관리 기능 구현  - UE5 & IOCP 서버 연동 강의 수강 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |