|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 34주차 | **기간** | 2023.02.13~  2023.02.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 동기화 부족한 부분 해결  플레이어 접속 준비 | | | | |

<상세 수행내용>

동기화 부족한 부분 수정 완료 – 두 번째 클라부터 소켓이 이상하게 표시되거나 소켓이 같아지던 현상 수정

플레이어 접속 준비를 애니메이션 동기화를 제외하여 다 진행하였음

생각보다 서버보단 테스트용 클라이언트에서 오류가 많이 발생하여 시간 소요가 심했음.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

UFUNCTION에 인자로 BlueprintNativeEvent를 넣어주고 함수를 선언하고,

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

\_Implementation을 붙여서 정의를 하면, 언리얼의 블루프린트에서 이벤트 호출방식으로 함수를 실행할 수 있음. 이 방식으로 오류를 간접적으로 해결하여 진행 중.

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

하지만 이 방법도 알 수 없는 (디버깅이 안 되는) 오류가 생김. 계속 해서 해결방안을 찾을 예정.

진행 상황 유튜브 링크:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 35주차 | **다음기간** | 2023.02.20 ~  2023.02.26 |
| **다음주 할일** | 애니메이션 동기화 작업 완료 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |