|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 36주차 | **기간** | 2023.02.27~  2023.03.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 플레이어 애니메이션 동기화 작업 완료 | | | | |

<상세 수행내용>

저번주 설명이 부족한 부분을 가져와봄. 언리얼 포럼에서 가져온 글.

텍스트, 전자제품, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이처럼 언리얼의 게임 스레드에서만 실행해야하는 코드가 있으며, 이를 사용자의 스레드에서 실행하려고 시도하면 Assert 오류를 낸다는 내용이다. 예시는 렌더링 스레드라고 적혀있는데 나의 경우는 FRunnable로 만든 송수신용 스레드에서 gamemode 함수를 실행하려고 하여 오류가 난 것이다.

이동과 점프 관련한 애니메이션의 동기화 작업이 완료되었음. 기본적으로 제공해주는 BP\_ThridPerson의 애니메이션은 플레이어의 속도에 따라서 결정되기 때문에 외부에서 speed 값을 정해주어 동기화를 하는 방식으로 진행하였음. 하지만 이동 관련한 애니메이션 전용이므로 현 재 상태에 맞는 애니메이션을 출력하는 방식으로 리펙토링 할 예정.

진행 상황 유튜브 링크: <https://youtu.be/kLr6olLjOvQ>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 37주차 | **다음기간** | 2023.03.06 ~  2023.03.12 |
| **다음주 할일** | 애니메이션 동기화 작업 리펙토링  매치메이킹 or 방 관리 고안 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |