|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 49주차 | **기간** | 2023.05.29~  2023.06.04 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 전투 애니메이션 및 시스템 동기화 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주 계획

* ~~중점연구 AWS 로비서버 올려두기~~

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Windows에 파일을 연결하기 위해선 SSH가 아닌 RDP 클라이언트를 써야하고, 이 방법은 파일 업/다운로드라는 개념보다 네트워크 파일을 쓰는 개념이라서 Windows 2022 Core Base OS에서 GUI를 쓰기위해 Windows 2022 Base로 바꾸었음.

네트워크 파일로 이용하여 실행과 게임서버를 연결하는 것은 성공했으나 AWS 로비서버에 접속하는 부분에서 문제가 생기는 중.

* 패키징 미니맵 아이콘 수정

에디터에서 발생하지 않은 에러가 발생하여 확인 불가.

LogWindows: Error: appError called: Assertion failed: IsInGameThread()

[File:C:\Github\UnrealEngine\Engine\Source\Runtime\CoreUObject\Public\UObject\StrongObjectPtr.h] [Line: 27]

TStrongObjectPtr can only be created on the game thread otherwise it may introduce threading issues with Grbage Collector

현재 예상되는 부분으론 창문파괴를 위해 만든 AWindowGeometryCollection에서 TArray<UObject\*>를 사용중인데 UObject\*에 관한 에러로 추측

* ~~Alt 키 관련 버그 수정~~

플레이어가 직접 조종하는 Controller와 다른 클라이언트에 붙을 Controller를 AIController로 분리하여 해결 완료

* 서버 애니메이션 동기화 관련 딜레이 확인 및 보완

+) ~~창문 파괴 액터 코드에서 블루프린트로 롤백~~

진행 상황 유튜브 링크:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 50주차 | **다음기간** | 2023.06.05 ~  2023.06.11 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |