|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 12주차 | **기간** | 2025.01.01  ~2025.01.07 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 12주차: 클라이언트에서 데이터 받아서 캐릭터 생성하기 | | | | |

먼저, 플레이어를 식별하기 위하여 struct FCharacterState에 int32 PlayerID;를 추가한다.  
텍스트, 전자제품, 스크린샷, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

서버에서 send할 때 PlayerID를 소켓으로 할당하여 추가해주고,   
텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
서버 자기 자신은 -1로 임의로 설정한다.

캐릭터가 겹쳐서 생성이 안되던 문제를 여러 방면으로 시도해보았는데,   
가장 간단하게 해결하는 방법이   
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
이렇게 하면 캐릭터 생성이 된다. 이외에도

|  |  |
| --- | --- |
| AlwaysSpawn | : 충돌 여부와 관계없이 지정된 위치에 액터를 강제로 스폰합니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| AdjustIfPossibleButAlwaysSpawn | : 충돌이 있으면 위치를 조정하여 스폰하며, 조정이 불가능한 경우에도 스폰합니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| AdjustIfPossibleButDontSpawnIfColliding | : 충돌이 있으면 위치를 조정하지만, 충돌이 해결되지 않으면 스폰하지 않습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| DontSpawnIfColliding : | 지정된 위치에서 충돌이 발생하면 스폰하지 않습니다. |

위와 같은 옵션이 있다.



위 과정을 거치게 되면 정상적으로 캐릭터가 생성되고, 위 로그처럼 서버(id: -1)와 내가 보낸 값이 로그에 정상적으로 출력된다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 하지만 아직 클라이언트쪽에 캐릭터 애니메이션 블루프린트가 없어서 화면에 서버의 캐릭터가 그려지지는 않는다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 2025.01.08  ~2025.01.15 |
| **다음주 할 일** | 이전에 했던 블루프린트 만들어서 화면에 띄우는 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |