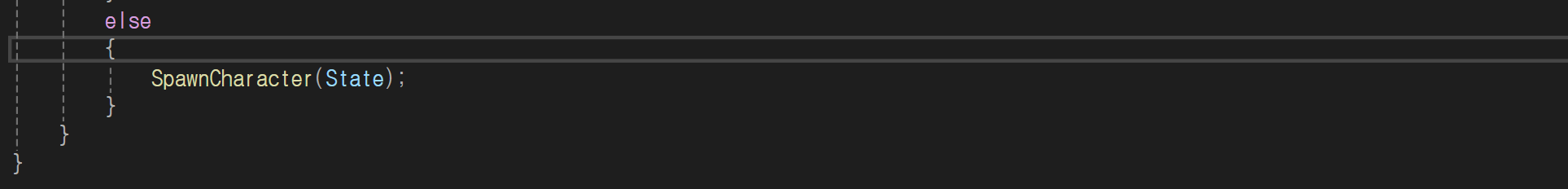
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 16주차 | **기간** | 2025.01.22  ~2025.01.28 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 16주차: 여러명의 클라이언트를 화면에 띄우기 | | | | |

클라이언트에서 크게 바뀐 부분으로는 원래는 SpawnOrUpdate 함수로 한번에 관리하던 것을 Spawn과 Update를 나누었습니다.

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 운영 체제이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
  
  
텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
데이터를 recv할때는 캐릭터 숫자만큼 받도록 바꾸어서 여러명도 가능하도록 하였습니다.  
  
서버에서 크게 바뀐 것은 TArray<FCharacterState> AllCharacterStates;를 사용하여 클라이언트와 서버 캐릭터를 따로 send하던 것을 모든 캐릭터들의 데이터를 한번에 send하도록 했습니다.  
  
프로그래머스 1단계 문제 풀이중입니다.  
텍스트, 스크린샷, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | . | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 17주차 | **다음기간** | 2025.01.29  ~2025.02.04 |
| **다음주 할 일** | 서버 졸작 프로젝트로 이식하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |