|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 21주차 | **기간** | 2025.02.26  ~2025.03.02 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 21주차: 졸작프로젝트로 이식하기 | | | | |

이번주는 동기화 작업 마무리 하고 졸작 프로젝트로 서버 이식을 진행했습니다.  
먼저 동기화가 조금씩 다른 이유는 클라에서 오브젝트를 recv했을때에만 업데이트 했기 때문에, recv 이후에 물체에 남아있는 힘이 물체를 계속 움직이면, 서버에서 보낸 값과 달라지기 때문이었습니다. 그래서 따로 TMap<int32, FTransform> LastReceivedTransform; 를 사용하여 recv한 값을 기억하고, 이 값을 토대로 지속적으로 물체를 업데이트 하도록 하였습니다.  
  
문제 수정 이후 서버 자체는 이식이 잘 됐는데, 여러가지 버그가 발생해서 수정했습니다.  
1. 서버를 생성해야하는지, 클라를 생성해야하는지 선택하는 과정에서 서버에 접속시도했던 소켓이 서버의 클라 목록에 남아있던 버그 해결  
텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
스크린샷, 텍스트, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
send할 때 전송 오류가 나면 그 소켓의 연결을 끊어버림.  
  
2. 서버 한명과 클라이언트 한명이 접속했을 때, 카메라가 이상하게 부여됨.  
접속한 순서 + 1로 부여되던 것 같음.   
로그 확인 결과 플레이어와 게임 컨트롤러간의 문제는 아닌 것 같아서 BeginPlay에서 카메라가 본인 캐릭터를 강제적으로 바라보도록 설정함.  
텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
  
제대로된 해결책이 아닌 것 같아 다음주도 계속 찾아 볼 예정입니다.  
  
프로그래머스 1단계 진행중입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 카메라 할당 문제 해결하기. 현재는 서버 캐릭터만 할당을 수정했음. | | |
| **해결방안** | 클라에서도 카메라 할당을 수정하고, 이외의 문제 발생 위치를 찾아봐야함 | | |
| **다음주차** | 22주차 | **다음기간** | 2025.03.03 ~2025.03.09 |
| **다음주 할 일** | 카메라 문제 고치기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |