|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 26주차 | **기간** | 2025.04.01 ~2025.04.07 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 26주차: | | | | |

이번주 한 일  
1. 캐릭터 삭제를 시도했지만 캐릭터 값을 받아오는데에 버그가 생김.  
평소와 같은 방법으로 값을 받아오려고 시도했지만 실패.  
bool bIsDead; float CurrentHealth, 또는 액터에서 캐릭터의 값을 받는게 아닌 캐릭터 내부에서 값을 받아오거나, BeginPlay에서 인스턴스를 저장하고 시작하는 등 여러가지 방법 시도했지만 전부 작동하지 않았음.  
  
2. 서버를 분리를 진행함.  
CultServer.target.cs 추가로 빌드타켓으로 서버를 추가하는 데디케이티드 방식을 사용해보려 했으나 빌드가 안됨. 찾아보니 서버 프로젝트에서 사용 불가능한 것들이 있는 듯 하여 아예 프로젝트를 분리해야하는 것 같아 아예 파일을 나누어 빌드하니 빌드는되는데 exe파일이 안생김. 그래서 아예 언리얼 기능을 포기하고 C++만으로 서버를 만들기로 결정.  
  
접속과 cultist의 업데이트까지는 정상적으로 작동함.  
텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
하늘, 스크린샷, 만화 영화, 사람이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
하지만 Cultist 캐릭터가 하나 더 생성되는 버그 발생.  
텍스트, 폰트, 스크린샷, 번호이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  
아마 서버에 접속이 가능한가 체크하고, 연결을 종료하고, 클라이언트 액터를 만들어서 다시 접속하는 과정에서 하나 더 생성되는 것 같음. 누군가가 접속하면 접속했다는 do\_send\_connection를 하는데, 그러면서 클라이언트를 spawn하는 것 같음.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 카메라 문제 여전 2. Cultist 캐릭터가 하나 더 생성되는 버그 | | |
| **해결방안** | do\_send\_disconnection을 수정해서 캐릭터를 삭제하게 하거나,  서버가 열려있는 것을 확인하는 로직을 바꿔야할 것 같음. | | |
| **다음주차** | 27주차 | **다음기간** | 2025.04.08 ~2025.04.14 |
| **다음주 할 일** | 버그 수정, 서버 작업 진행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |