|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 2024.11.19 ~2024.11.26 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 연결된 클라이언트 그리기 | | | | |

서버에 연결된 클라이언트를 서버 화면에 띄우는 작업을 이어서 진행했습니다.  
캐릭터에게 애니메이션을 주기 위해 애니메이션 블루프린트를 하나 만들었습니다.  
텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
스크린샷, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
bool ShouldMove 값에 따라서 idle과 running 상태가 정해집니다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
shouldmove를 주고받기 위해 상태 값을 캐릭터에게 추가해주고,   
텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
지난주의 SpawnOrUpdateClientCharacter함수를 수정해서 clientCharacter클래스를 불러와서  
텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
위치, 회전값과 애니메이션에 필요한 shouldMove를 찾아서 recv값을 전달해줍니다.

‘

지난주 결과물  
구름, 하늘, 스크린샷, 야외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
이번주 결과물 (idle상태)

구름, 하늘, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
  
  
  
  
이번주 결과물 (run상태)  
구름, 하늘, 스크린샷, 조각상이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

접속되면 idle상태의 애니메이션이 출력됩니다.

이동함을 입력받으면 run상태가 되어 뛰는 상태가 됩니다.

하지만 상태가 바뀌어 출력되는 애니메이션 상태만 바뀌었을뿐 뛰는 자세가 똑같이 이동만 된다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 애니메이션을 출력하는데 값이 더 필요하다. | | |
| **해결방안** | 아마도 애니메이션 블루프린트 설정이 필요할 것 같다. | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 2024.12.03  ~2024.12.10 |
| **다음주 할 일** | 화면에 보이는 캐릭터를 더 자세하게 그릴 수 있도록 한다. 프레임도 너무 떨어지는 느낌이 난다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |