|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2024.12.03  ~2024.12.10 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 연결된 클라이언트 그리기 | | | | |

서버에 연결된 클라이언트를 서버 화면에 띄우는 작업을 이어서 진행했습니다.  
  
  
스크린샷, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
bool isFalling 값을 추가해 jumping 상태가 되는 것을 추가했습니다. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

캐릭터의 값들을 추가해주고  
  
지난주의 SpawnOrUpdateClientCharacter함수를 수정해서 clientCharacter클래스를 불러와서.  
velocity, groundspeed, falling을 추가로 받습니다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

결과물 (jump 상태)  
구름, 하늘, 조각상, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

지난주에 있던 애니메이션이 상태만 바뀌던 문제는 그 문제가 아닌 다른 문제였다.  
문제는 애니메이션은 정상적으로 플레이 되지만 한바퀴만 출력된다.  
제대로된 출력을 위해 transition rule이나, 애니메이션 에셋의 루프 옵션도 켜보고, 디버깅으로 animInstance에서 제대로 업데이트 되고 있는지도 확인했지만 여전히 한번만 출력된다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 애니메이션이 한 번만 출력된다. 하지만 어디서 기인하는 문제인지 찾지 못했다. 문제인 부분이라도 알면 고칠 수 있겠지만, 아무리 찾아봐도 잘 모르겠다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2024.12.03  ~2024.12.10 |
| **다음주 할 일** | 코드를 싹 갈아 엎어볼까 싶다. 혹은 언리얼에서 제공해주는 캐릭터클래스를 쓸 것 같다. 사실 이미 시도해봤지만, 애니메이션 클래스에 있는 변수에 값을 전부 갱신해줬지만 상태가 변하지는 못했다. 단순히 상태만 주는것으로는 상태를 변하게 하는게 안되는 듯싶다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |