|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 2.20 ~ 2.27 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 한 번씩 언리얼 클라이언트에서 recv가 되지 않던 현상 발견 후 해결  플레이어간 동기화 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

<유튜브 링크>

<https://youtu.be/3f9iUfu8WPQ>

이번주에는 플레이어간 동기화 작업을 수행해 봤습니다.

제작한 서버와 졸작 클라이언트간 동기화까지 진행하는 것을 목표로 했으나 실행 시 언리얼 에디터가 계속 종료되는 현상으로 인해 일단은 제작한 서버와 테스트 클라이언트에서 작업이 이루어지는지 확인했습니다.

<코드>

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 오류가 너무 많다. 언리얼에서 갑자기 빌드가 안된다. | | |
| **해결방안** | 언리얼 공부도 따로 해야할 것 같다. | | |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2.27~3.5 |
| **다음주 할일** | 동기화 작업 마무리 – 졸작 클라에서 완성(눈에 보이도록)  3월 계획표 업로드 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

동기화 패킷이 서버로부터 전달되면 queue에 플레이어 정보를 등록 후Playerinfo클래스를 통해 데이터를 저장했으며,

동기화 작업은 ACharacterBase\* SpawnCharacter를 통해 새로운 플레이어를 필드에 생성하도록 작업을 수행했습니다.