* 客户端通知服务器

像客户端的主玩家采用的是客户端是位移每个TICK里面像服务器发送

Character绑定Entity的时候AServerCharacter::OnBindToEntity会通知初始化Character的组件InitCharacterComponent，玩家PlayerCharacter会初始化InitPosSyncComponent创建一个角色同步移动位置组件UPosSyncComponent用来向服务器发送同步主角当前移动位置

UPosSyncComponent组件是继承UActorComponent，在组件TickComponent里面调用KBE插件的Entity::UpdateVolatileDataToServer(const FVector& pos, const FVector& dir)去向服务器更新坐标和朝向

* 服务器通知客户端

Character绑定Entity的时候会创建一个UFilterActorComponent组件并注册组件初始化，

UAvatarFilterActorComponent::TickComponent组件Tick会通知-》mFilter.output(time);平滑处理数据-》owner\_->Pos(resultVehicleID, resultPosition, resultDirection, resultVelocity);通知组件更新位置-》获取entity的位置和朝向并通过SetActorLocationAndRotation更新Actor的位置和朝向