移动设计的多个方向：

移动：

1. 创世3 的移动。
   1. 主玩家使用 AddMovementInput 来移动，并将位置数据发给服务器。
   2. 模拟玩家根据服务器发来的位置数据，使用SetActorLocationAndRotation 来移动，自己进行平滑计算。
2. Client demo的移动：
   1. 主玩家使用 AddMovementInput 来移动，并将位置数据发给服务器。
   2. 模拟玩家根据服务器发来的位置数据，计算出朝向后，也是使用AddMovementInput来移动，使用虚幻自身的平滑计算。
3. 打算实现的移动方式：
   1. 主玩家使用 AddMovementInput 来移动，并将虚幻移动模拟数据发送给服务器。
   2. 模拟玩家根据服务器发过来的虚幻移动模拟数据进行移动模拟。

跳跃：

1. 创世3 的跳跃：
   1. 主玩家使用虚幻的跳跃机制进行跳跃，并将位置数据发给服务器，同时还将跳跃的状态数据发给服务器。
   2. 模拟玩家根据服务器发来的位置数据，使用SetActorLocationAndRotation来进行移动，自己进行平滑计算，另外根据服务器发过来的跳跃状态等数据改变动画表现。（当前版本没有修改模拟玩家的重力系数，表现可能有点问题）
2. Client demo的跳跃（目前还没有制作，预想会是这样）：
   1. 主玩家使用虚幻的跳跃机制进行跳跃，并将位置数据发给服务器，同时还将跳跃的状态数据发给服务器，另外还需要一个跳跃的初速度给服务器。
   2. 模拟玩家的水平位置移动保持移动的处理方式，而在垂直方向的移动，根据服务器发过来的跳跃速度，在本地激活跳跃。
3. 打算实现的移动方式：
   1. 主玩家使用虚幻的跳跃机制进行跳跃，并将虚幻模拟客户端需要的一些数据都发给服务器。
   2. 模拟玩家从服务器接收到模拟数据，接着在本地模拟表现。