1. **실행 시, 발생하는 Blueprint Error Message를 고쳐주세요.**
   1.   
      * 에러 메시지 발생 이유
        1. 해당 에러는 싱글 플레이 기반의 StandAlone 프로젝트를 멀티 플레이(ListenServer) 모드로 실행하면서 서버 측 플레이어 컨트롤러가 위젯을 생성 및 할당 시도하고 None에 접근하여 발생한 문제입니다.
        2. 멀티 플레이 환경에서는 클라이언트에서만 위젯을 생성 및 표시해야 하기 때문에, 서버에서 위젯에 접근하려고 하면 해당 위젯은 존재하지 않으므로 접근 시 None에 접근하여 문제가 발생합니다.
        3. 플레이어 컨트롤러는 서버에서 각 유저의 컨트롤러가 생성되고 클라이언트에 복제되는 구조로, 멀티플레이의 경우 해당 플레이어 컨트롤러가 로컬 컨트롤러인지 체크 후 처리해야 합니다.
      * 수정 방향
        1. A에서 설명한 내용에 따라, 플레이어 컨트롤러 내부에서 위젯을 사용하는 로직에 IsLocalController() 함수를 사용하여 로컬 플레이어 컨트롤러만 위젯에 접근하도록 처리하려고 했습니다.
        2. 그러나 확인 결과, 에러 메시지와 별개로 리슨 서버로 실행중인 클라이언트에만 HUD가 표시되는 문제 확인했습니다.
        3. 따라서 에러 메시지 수정과 함께 모든 유저의 화면에 HUD가 출력되도록 함께 수정하는 것을 목표로 설정했습니다.
      * 고친 결과
        1. 스크린샷, 텍스트, 전자제품, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           에러 메시지 발생했던 CreateHUD() 함수가 OnPossess() 함수 내부에서 호출되는 것을 확인했습니다.  
           멀티 플레이 환경일 경우 OnPossess() 함수는 서버에서만 실행되기 때문에, 위젯을 생성하는 CrateHUD() 함수를 호출하면 리슨 서버로 실행중인 클라이언트가 아닐 경우 에러 메시지가 출력되고, HUD도 표시되지 않습니다.
        2. 텍스트, 스크린샷, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. PC 게임, 스크린샷, 비디오 게임 소프트웨어, 전략 비디오 게임이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           CreateHUD() 호출 시점은 플레이어 컨트롤러가 빙의 이후 처리되는 것이 적절하다고 판단했기 때문에, 해당 함수가 소유중인 클라이언트에서만 호출 되도록 RPC 함수로 수정하여 문제를 해결했습니다.
   2.   
      * 에러 메시지 발생 이유
        1. 스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           GetPlayerControllerBP() 함수 내부에서 GameMode를 가져온 후, 해당 게임 모드에서 플레이어 컨트롤러가 유효한지 확인하고 그 결과에 따라 분기 처리를 하는 로직이 존재합니다.
        2. 그러나 멀티 플레이 환경에서는 클라이언트는 GameMode가 생성되지 않기 때문에, 클라이언트에서 해당 함수를 호출할 경우 유효하지 않은 GameMode를 통해 PlayerController에 접근하여 발생하는 오류입니다.
      * 수정 방향
        1. GameMode가 유효하지 않은 상황에서는 접근을 피하고, 분기 조건을 통해 적절한 PlayerController를 반환하도록 수정하는 것을 목표로 설정했습니다.
      * 고친 결과
        1. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 폰트이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

GameMode가 유효하고 GameMode 내의 PlayerContoller가 모두 유효할 경우 해당 PlayerContoller를 반환하고,  
아닐 경우 0번 인덱스의 PlayerContoller를 반환하도록 수정했습니다.

* 1.   
     + 에러 메시지 발생 이유
       1. 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          JumpSectionNS::Receive\_NotifyTick() 함수 내부에서 GetGameMode() 함수를 호출하고 있으며, 해당 프로젝트를 멀티 플레이(ListenServer) 모드로 실행하는 경우 Receive\_NotifyTick() 함수가 서버와 클라이언트 모두 호출됩니다.
       2. 멀티 플레이 환경에서는 GameMode 인스턴스가 서버에만 존재하며 클라이언트에서는 유효하지 않기 때문에 클라이언트에서 GetGameMode() 호출할 경우 None이 반환되고, 이 상태에서 접근을 시도하면 에러가 발생합니다.
     + 수정 방향
       1. Receive\_NotifyTick() 함수의 동작을 확인한 결과, 해당 함수 내부에서 조건 체크 후 호출되는 BP\_PlayerCharacter::JumpSectionForCombo() 함수가 서버와 클라이언트들에 모두 실행되어야 함을 파악했습니다.
       2. 함수 호출 조건 체크는 서버와 클라이언트 둘 다 각각 실행할 경우 디싱크가 발생할 수 있으므로, 서버에서만 조건 체크하고 JumpSectionForCombo() 함수는 서버와 클라이언트 모두 실행되게 하는 것으로 목표를 설정했습니다.
     + 고친 결과
       1. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          Receive\_NotifyTick() 함수가 서버에서만 로직이 동작하도록 예외 처리를 했고, 해당 함수 내부에서 호출되는 JumpSectionForCombo() 함수가 서버와 클라이언트들에 모두 실행되도록 멀티캐스트 RPC 함수로 변경했습니다.
  2.   
     + 에러 메시지 발생 이유
       1. 스크린샷이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          BP\_PlayerController의 Tick()에서 GetGameModeBP() 를 호출하는데, 클라이언트의 경우 GameMode가 Null이기 때문에 유효하지 않아서 발생하는 문제입니다.
     + 수정 방향
       1. Tick()에서 GetGameModeBP()를 호출해서 AutoBattleMode 인지 확인하고, 아니라면 캐릭터의 방향과 위치를 갱신해 주는 로직을 실행하는 것이 확인되어, 서버와 클라이언트 정상 실행되어야 하는 코드인 것으로 확인되었습니다.
       2. GameMode 통하지 않고, 클라이언트와 서버에서 AutoBattleMode를 확인하도록 수정하는 것으로 목표를 설정했습니다.
     + 고친 결과
       1. 텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          BP\_GameState에 서버-클라이언트 동기화되는 리플리케이션 변수 R\_bAutoBattleMode를 추가하고, BP\_GameMode의 ToggleAutoBattleMode() 함수 내부에서 BP\_GameState의 R\_bAutoBattleMode 값을 변경된 bAutoBattleMode 값으로 세팅하여 클라이언트에서도 AutoBattleMode를 확인할 수 있도록 했습니다.  
          문제가 발생한 BP\_PlayerController의 Tick()에서 BP\_GameState의 R\_bAutoBattleMode 값으로 AutoBattleMode를 확인하게 하여 서버와 클라이언트 모두 정상 동작하도록 수정했습니다.
  3.   
     + 에러 메시지 발생 이유
       1. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          BP\_EnemyCharacter가 파괴되면 생성되는 BP\_SoulItem의 BeginPlay()에 GetPlayerControllerBP가 호출되고 있는데, 클라이언트의 경우 해당 PlayerController의 PlayerCharacter가 유효하지 않아서 발생하는 오류입니다.
     + 수정 방향
       1. GetPlayerContollerBP() 호출 시, 해당 아이템을 습득한 유저가 아닌 해당 함수가 호출된 클라이언트의 PlayerContoller가 반환되므로, 실제 해당 아이템을 습득한 유저의 PlayerController 가 필요함을 파악했습니다.
       2. 텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          위 MoveToPlayer 로직 실행 완료 시 호출되는 FinishCollectItem() 함수에도 GetPlaterControllerBP()를 호출하고 있고, 이를 활용해 AddSouls() 호출하여 점수를 추가하고 있기 때문에 해당 로직은 서버에서만 동작하고, 아이템을 획득할 유저의 PlayerController를 사용하는 것으로 목표를 설정했습니다.
     + 고친 결과
       1. 텍스트, 스크린샷, 폰트, 멀티미디어이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          적 캐릭터가 사망 시 사망 유발자 캐릭터를 캐싱하도록 하고, SoulItem 생성 시 Instigator에 해당 캐릭터를 세팅했습니다.
       2. 스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          SoulItem의 BeginPlay()에서 Instigator가 유효하지 않다면 바로 FinishCollectItem() 호출, 유효하다면 Instigator를 향해 SoulItem이 이동하도록 수정했습니다.
       3. 스크린샷, 텍스트, 멀티미디어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.FinishCollectItem()에서 Instigator이 유효하다면 해당 유저에게 AddSouls() 호출하도록 함께 수정했습니다.
  4.   
       
       
     + 에러 메시지 발생 이유
       1. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          BP\_PlayerController는 OnPossess()에서 PlayerCharacter를 세팅하는데, OnPossess()는 서버에서만 호출되기 때문에 클라이언트에서는 PlayerCharacter가 유효하지 않아서 발생하는 문제입니다.
     + 수정 방향
       1. 확인 결과 PlayerCharacter가 OnPossesse() 이후 세팅되는 것이 적절하다고 판단했고, PlayerCharacter가 서버와 클라이언트 모두 세팅될 수 있도록 하는 것으로 목표를 설정했습니다.
     + 고친 결과
       1. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          PlayerCharacter를 리플리케이티드 변수로 변경하여 서버에서 세팅된 값이 클라이언트에 동기화 되도록 수정했습니다.
       2. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어, 전자제품이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 텍스트, 스크린샷, 전자제품이(가) 표시된 사진

          AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          추가로, 게임 시작 시 호출되는 이벤트 시점에 아직 PlayerCharacter가 동기화되지 않는 문제 발생하여, 해당되는 이벤트들에 딜레이를 주어 UpdateButton이 PlayerCharacter가 동기화된 후 호출되도록 수정했습니다. 해당 작업은 임시이며, 실무에서는 PlayerCharacter가 동기화되었음이 보장된 후 처리해야 합니다.

1. **GA\_PlayerAxeMelee 어빌리티가 마우스 클릭 때부터 적을 때려서 데미지를 입히는 과정을 문서로 기술해 주세요. 확인 과정에서 왜 Client에서는 좌클릭 시 공격을 안하고, 우클릭 시 제자리에서 구르기만 하고 있는지 이유를 설명해 주세요.**
   1. GA\_PlayerAxeMelee 어빌리티가 마우스 클릭 때부터 적을 때려서 데미지를 입히는 과정  
      * 키 세팅 및 입력 액션
        1. 텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           프로젝트 세팅 – 입력 – 바인딩 – 액션 매핑에 NormalAttack 액션이 왼쪽 마우스 버튼 클릭에 바인딩 되어있습니다.  
           해당 NormalAttack 액션은 플레이어 캐릭터인 BP\_PlayerCharacter의 NormalAttack() 이벤트에 바인딩 되어 있어서 마우스 좌 클릭 시 DoMeleeAttack() 함수가 호출됩니다.
      * 어빌리티 실행
        1. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 전자제품이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           DoMeleeAttack() 함수 호출 시, 어빌리티를 사용할 수 있는 경우 이미 Melee를 사용하고 있다면 콤보를 진행시키고, 첫 공격이라면 현재 장착중인 무기 아이템의 어빌리티를 실행합니다. 해당 문서에서는 첫 공격에 대해서만 작성합니다.
        2. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 라인이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 폰트이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           ActivateAbilitiesWithItemSlot()가 호출되면 AbilitySystemComponent에 해당 아이템의 어빌리티 활성화 시도를 요청합니다.  
           캐릭터에 기본 장착된 무기 아이템은 Weapon\_Axe 이며, 해당 아이템에 세팅된 어빌리티는 GA\_PlayerAxeMelee이고, 해당 GA에 세팅된 MontageToPlaye는 AM\_Attack\_Axe 입니다.
        3. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           GA\_PlayerAxeMelee 어빌리티는 실행 시 부모 클래스인 GA\_MeleeBase에서 MontageToPlay에 세팅된 몽타주를 재생합니다.  
           만약 기본 무기인 Weapon\_Axe 를 장착하고 있다면, 마우스 좌클릭 시 AM\_Attack\_Axe 몽타주가 재생되는 구조입니다.
        4. 텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

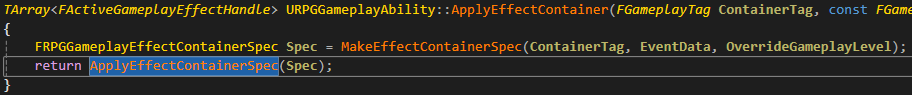
           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 텍스트, 스크린샷, 폰트, 멀티미디어이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.   
           AM\_Attack\_Axe 의 각 콤보 섹션에는 WeaponAttackNS 노티파이 스테이트가 배치되어 있습니다.  
           해당 노티파이 스테이트가 실행되면, 디테일에 세팅한 값을 매개변수로 EventBeginWeaponAttack() 가 호출됩니다.  
           해당 노티파이 스테이트의 EventTag는 Event.Montage.Shared.WeaponHit 으로 세팅되어 있습니다.
        5. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어, 폰트이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           EventBeginWeaponAttack() 가 호출되면 캡슐 콜리전이 활성화 되고, 해당 콜리전에 오버랩 이벤트가 발생하면 WeaponAttackNS 에 세팅했던 AttackEventTag인 Event.Montage.Shared.WeaponHit 태그와 Instigator와 Target이 세팅된 Payload를 매개변수로 하는 SendGameplayEventToActor() 가 호출되어 해당 태그의 이벤트가 실행됩니다.
      * 이펙트 적용  
        1. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           Event.Montage.Shared.WeaponHit 태그 이벤트가 실행되면, 공격 몽타주가 재생되었던 GA\_MeleeBase의 PlayMontageAndWaitForEvent() 이벤트의 EventReceived 에 연결된 ApplyEffectContainer() 함수가 호출됩니다.  
           여기서 EventData는 SendGameplayEventToActor() 에 매개변수로 넘겨준 Payload 값 입니다.
        2.  텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           ApplyEffectContainer()가 호출되면 타깃에게 적절한 게임플레이 이펙트가 적용됩니다.
        3. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.   
           이 때 타깃에게 적용되는 이펙트는 GA\_PlayerAxeMelee의 디테일에서 세팅한 Event.Montage.Shared.WeaponHit 태그 키 값의 GE\_PlayerAxeMelee 입니다.
        4. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다. 텍스트, 스크린샷, 폰트, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

           AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
           GE\_PlayerAxeMelee 에 세팅된 Executions의 CalulationClass는 RPGDamageExecution 으로, 세팅된 AttackDamage 값을 기반으로 데미지를 계산하고 타깃의 Health 어트리뷰트를 감소합니다.  
           Health 어트리뷰트가 변경되면 BP\_EnemyCharacter 의 OnHealthChanged() 이벤트가 호출되고, 체력을 모두 소진하면 죽음 로직이 실행됩니다.
      * 요약
        1. 마우스 좌클릭 시, 캐릭터에 장착된 무기 아이템에 설정된 어빌리티가 실행됩니다.
        2. 기본 무기인 Weapon\_Axe의 경우 GA\_PlayerAxeMelee 어빌리티가 활성화됩니다.
        3. GA\_PlayerAxeMelee 어빌리티 실행 시 공격 몽타주와 노티파이 스테이트가 재생됩니다.
        4. 공격이 적에게 적중 시 GE\_PlayerAxeMelee 이펙트가 타깃에게 적용되어 타깃의 Health 어트리뷰트가 감소하는 구조입니다.
2. **Client에서는 좌클릭 시 공격을 안하고, 우클릭 시 제자리에서 구르기만 하고 있는지 이유**
   1. 좌클릭 공격을 안하는 이유
      * 텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

        AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
          
        좌클릭 시 장착된 무기 아이템에 설정된 어빌리티가 실행되기 위해서 ARPGCharacterBase::ActivateAbilitiesWithItemSlot() 함수가 호출되는데, 클라이언트의 경우 SlottedAbilities 가 비어있어서 핸들을 찾기 못해 어빌리티가 실행되지 못하여 좌클릭 시 공격을 하지 못하는 문제가 발생합니다.  
        SlottedAbilities는 ARPGCharacterBase::PossessedBy() 함수에서 AddStartupGameplayAbilities() 함수가 호출되어 세팅되는데, 서버에서만 PossessedBy() 함수가 호출되기 때문에 클라이언트에서는 SlottedAbilities가 비어있습니다.
   2. 우클릭 시 제자리에서 구르기만 하고 있는 이유
      * 텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

        AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
        우클릭 시 AM\_Rolling 애님 몽타주가 실행되며, 해당 몽타주에 포함된 애니메이션 Dodge\_Small\_Forward\_Roll에는 Enable Root Motion 옵션이 활성화되어 있어, 애니메이션 재생과 함께 캐릭터 위치가 이동됩니다.  
        그러나 클라이언트에서는 애니메이션만 로컬에서 실행되며, 루트모션 기반 위치 이동은 서버에서만 반영되기 때문에, 위치 동기화가 이루어지지 않아 캐릭터가 제자리에 머문 채 구르는 애니메이션만 재생되는 문제가 발생합니다.

GA\_PlayerAxeMelee 가 동작하는 모든 관련 기능, Gameplay Effect, Cue, Gameplay Tag들을 CPP로 재작업해 주세요.

* + - Gameplay Ability
      1. GA\_PlayerAxeMelee의 부모 클래스인 UGA\_MeleeBase를 UGA\_MeleeBase\_CPP로 재작업 후, GA\_PlayerAxeMelee의 부모 클래스를 UGA\_MeleeBase\_CPP로 교체했습니다.

1. **Client부분도 문제없이 공격, 구르기, In Game UI가 뜨도록 고쳐주세요.**
   1. 공격 가능하도록 수정
      * 텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

        AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
        DoMeleeAttack()을 서버 RPC 함수로 변경하여 서버에서 공격 로직이 실행되도록 수정했습니다.
   2. 구르기 가능하도록 수정
      * 텍스트, 스크린샷, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진

        AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

        AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
        우클릭 시 호출되는 구르기 함수 DoRoll을 서버 RPC 함수로 변경하여 서버에서 구르기 가능 여부 체크 및 로직이 실행되도록 하고, 해당 함수 로직 끝에서 호출되는 PlayAnimMontage() 함수를 PlayMontage\_Multicat() 멀티캐스트 RPC 함수로 래핑하여 멀티캐스트로 호출해서 서버와 클라이언트 모두 애니메이션이 재생되도록 했습니다.
      * 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

        AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.  
        구르기 이동이 동작하지 않는 핵심 문제인 루트 모션 세팅은 BP\_Character 클래스의 BeginPlay() 함수에서 클라이언트에서는 구르기 모션만 재생, 서버에서는 루트모션을 이용한 위치 이동이 반영되도록 했습니다.
   3. In Game UI 출력되도록 수정
      * 1. 1.A 에러 작업하면서 함께 수정되었습니다.
2. **추가: 과제 진행중 링크에 대해서 공부하신 내용이 있다면 대해 정리해주세요 -** [**https://github.com/tranek/GASDocumentation**](https://github.com/tranek/GASDocumentation)
   1. GAS
      * 게임에서 흔히 볼 수 있는 유형의 능력과 속성을 구축하기 위한 매우 유연한 프레임워크 입니다.
      * 주요 클래스
        1. Gameplay Ability : 스킬, 구르기, 공격 등 직접 실행 가능한 능력
        2. Gameplay Effect : 버프, 디버프, 체력 감소 등 상태 변경 효과
        3. Gameplay Cue : 이펙트 사운드 등 효과
        4. Attribute : 체력, 마나, 공격력 등 수치 정보
        5. Gameplay Tag : 게임플레이 분류용 태그
        6. AbilitySystemComponent : 해당 컴포넌트가 액터에 붙어있어야 GAS를 사용할 수 있습니다.
      * 동작 흐름
        1. Ability 발동 요청
        2. AbilitySystemComponent가 Ability를 실행
        3. 어떤 조건이 충족되면 (히트 등) Effect 적용
        4. Attribute 가 변경되거나, Cue가 실행
      * 사용 예시
        1. 근접 공격 : Ability 몽타주 실행 -> Effect로 데미지 적용 -> Cue로 공격 파티클 혹은 사운드 재생