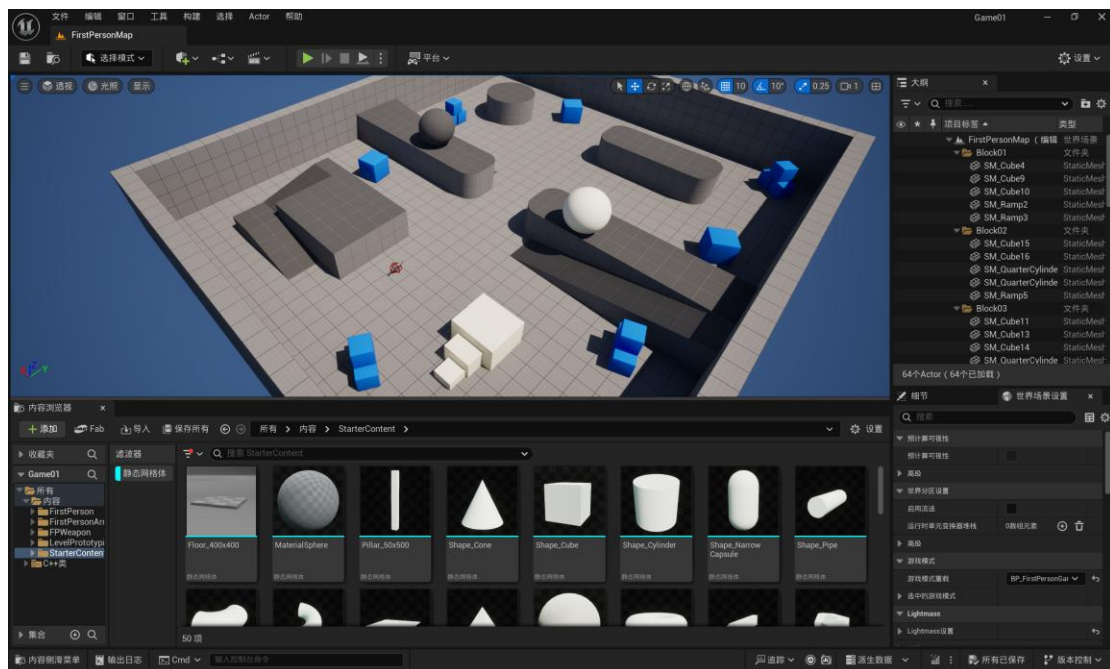


# 第一次作业

## 1. 场景构建

由于电脑空间有限，选择的是商城版本的 UE5.5，然后创建了一个第三人称游戏的 C++ 项目，创建完成后对场景进行了进一步的搭建，最终如下图所示。

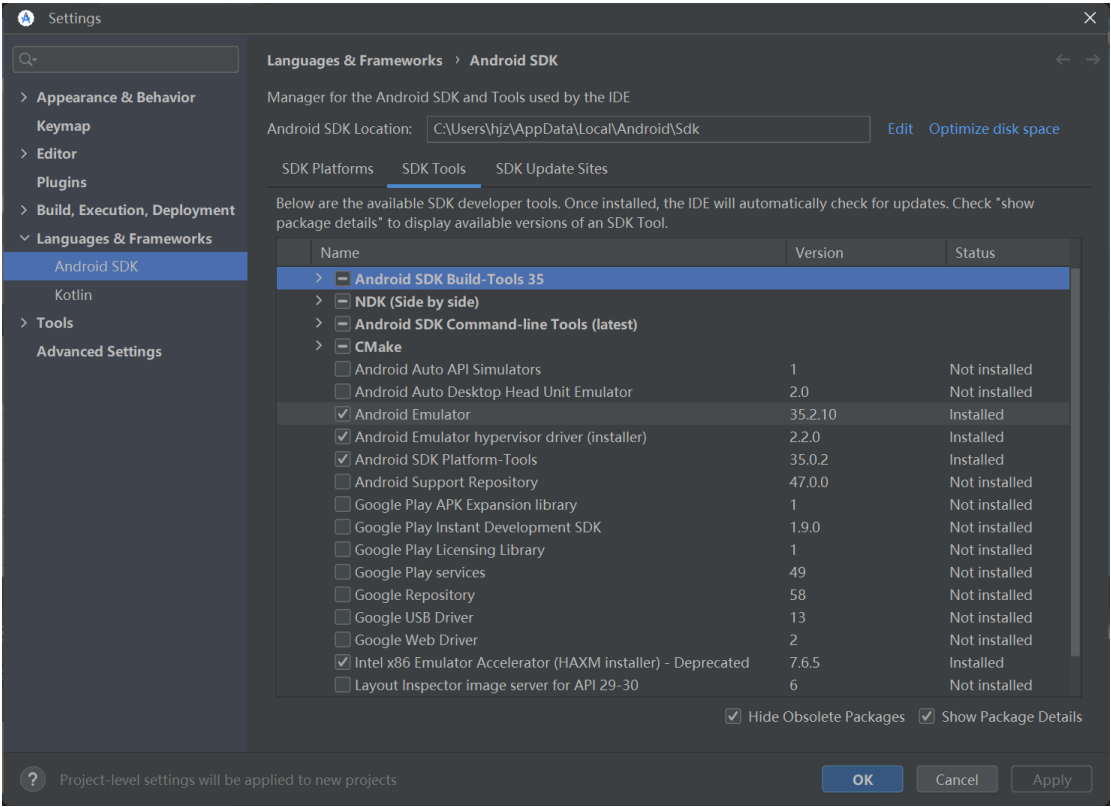


## 2. Android 打包

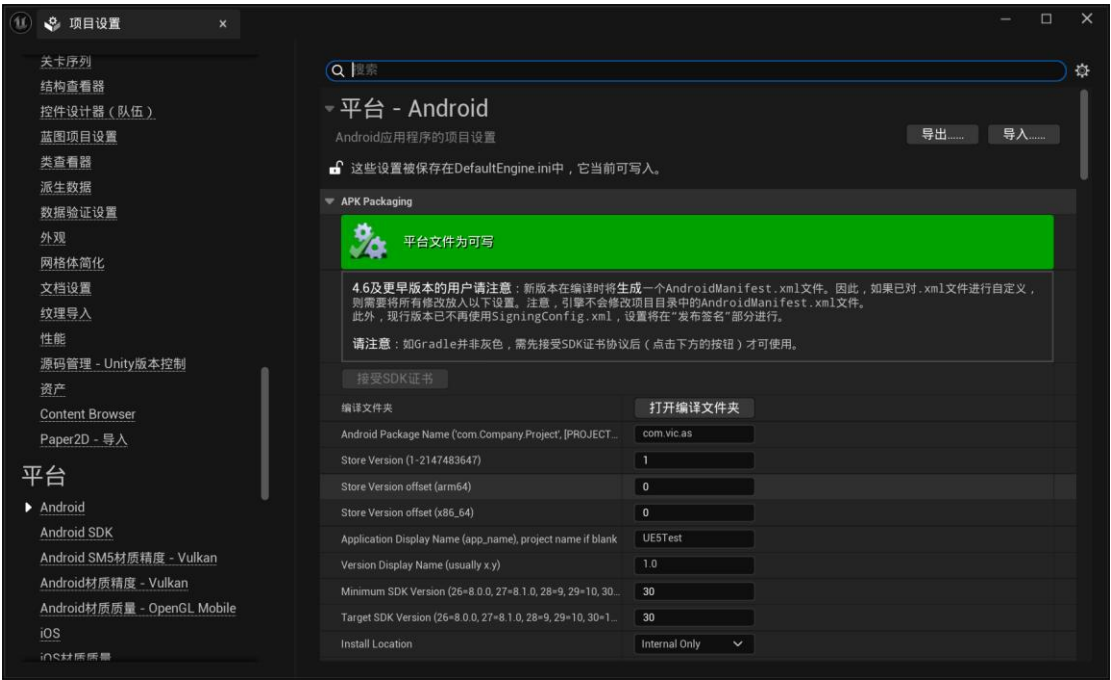
首先需要安装 SDK，如下所示：

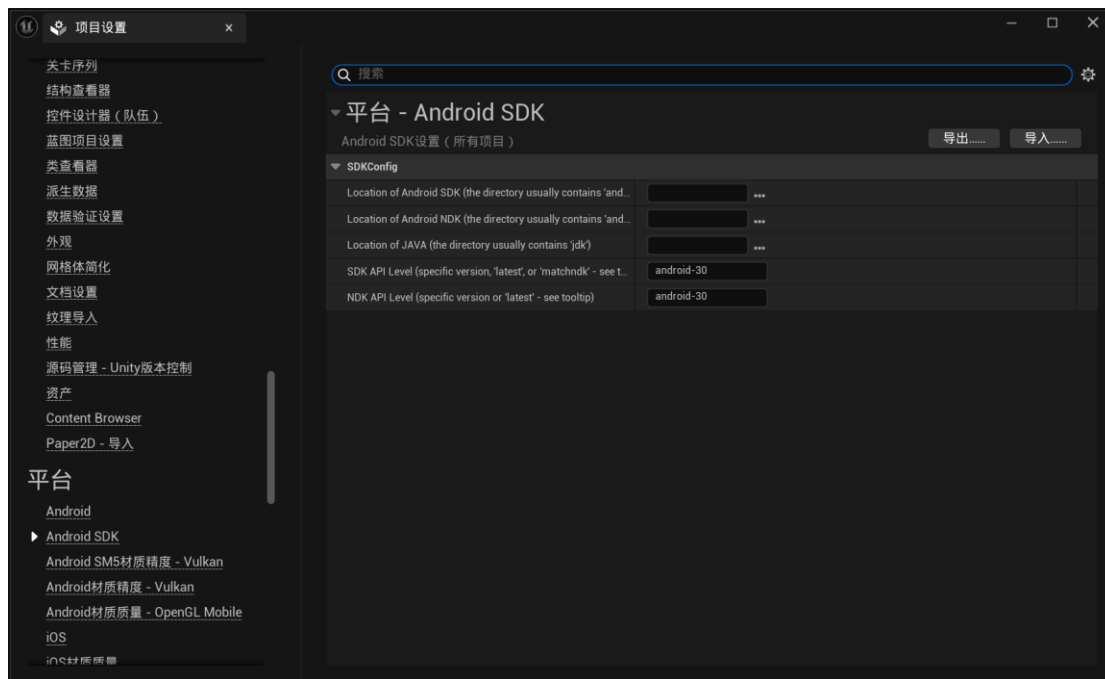


然后在 Android Studio 中挑选和安装所需要的组件

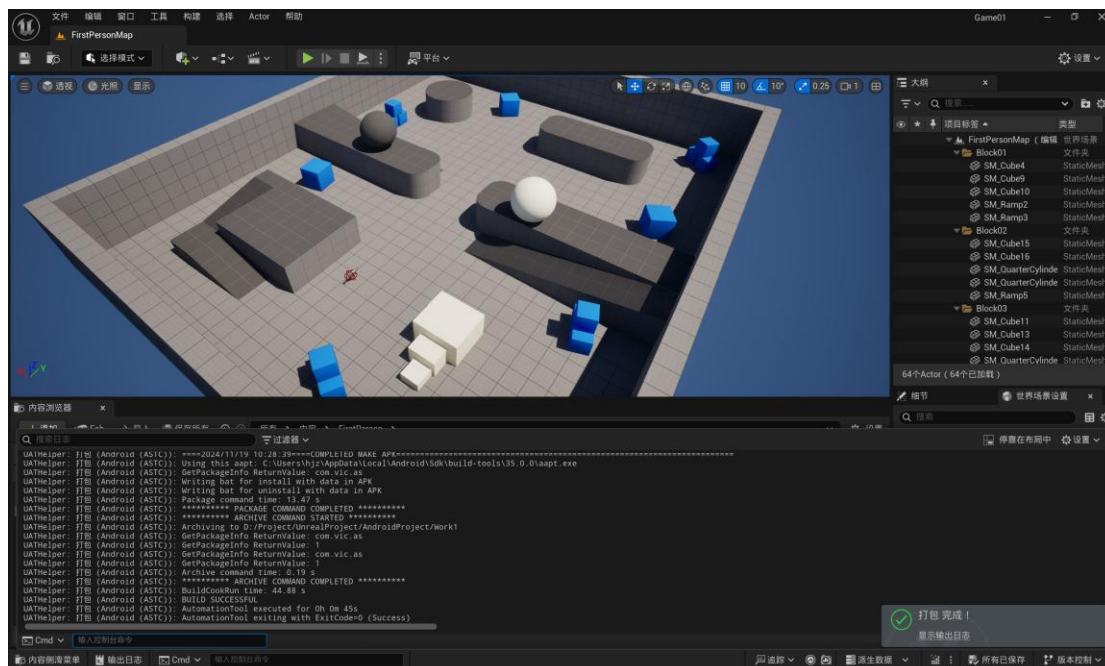


配置完成后重启电脑，再打开 UE 引擎进行打包的相关设置，如下图：





设置完成后，打包项目，成功截图如下：



将 apk 文件传输到安卓手机进行安装，运行游戏：

