

2023.10.17(수) 과제

설명

1. 마켓플레이스에서 아래 무료 콘텐츠들 구매 및 그를 통한 프로젝트 생성
 - Factory Environment Collection - Denys Rutkovskyi
2. Factory Environment Collection으로 생성된 프로젝트 실행 후 둘러보기
3. 아래 무료 콘텐츠 구매 후 Factory Environment Collection으로 생성된 프로젝트에 추가
 - Paragon: Kwang - Epic Games
4. 생성된 프로젝트 재실행 후 Paragon : Kwang 콘텐츠 찾아보기
5. 관심 있는 무료 콘텐츠 각자 하나씩 구매 후 실행 해보기

2023.10.18(목) 과제 - 1

설명

과제는 강의용으로 생성한 Git Repository에 확인할 수 있도록 작업하시기 바랍니다!

1. 신규 Material 생성
2. 아무 색상 지정
3. 신규 Actor Blueprint 생성
4. 생성된 Actor Blueprint에 Static Mesh component 추가
5. 추가된 Static Mesh Component에 아무 Mesh 설정
6. Boolean 변수 추가
7. Construction 호출 시,
Boolean 변수가 True 일 경우 새로 생성한 Material을 사용
Boolean 변수가 False 일 경우, 기존 Mesh의 Material을 사용
하는 기능 구현
8. Material 변경 될 때마다 변경되었다는 PrintString 출력

2023.10.18(목) 과제 - 2

설명

8. 생성한 Actor Blueprint의 초기 Transform 값을 기준으로
매 Tick에서 position x값을 1씩 수정해서 -1000 ~ +1000을 왔다갔다 하는 기능 구현
2. 최소값(-1000)/최대값(+1000)에 도달할 때마다 PrintString 출력

2023.10.19(금) 과제 - 1

설명

1. 인풋 바인딩 설정
2. 신규 폰 생성
3. Static Mesh Component 추가 후 아무 Mesh 설정
4. Camera Component 추가
5. 바인딩한 인풋 키로 액터 상하좌우/점프 이동 구현
 - 점프 Pressed 시, AddWorldOffset Z 값 +
 - 점프 Released 시, AddWorldOffset Z 값 -
6. 바인딩한 인풋 키로 카메라 상하좌우 회전 구현

레벨에 생성한 폰 배치 후 테스트를 하기 위해 배치된 폰을 Possess 하길 바랍니다.

2023.10.19(금) 과제 - 2

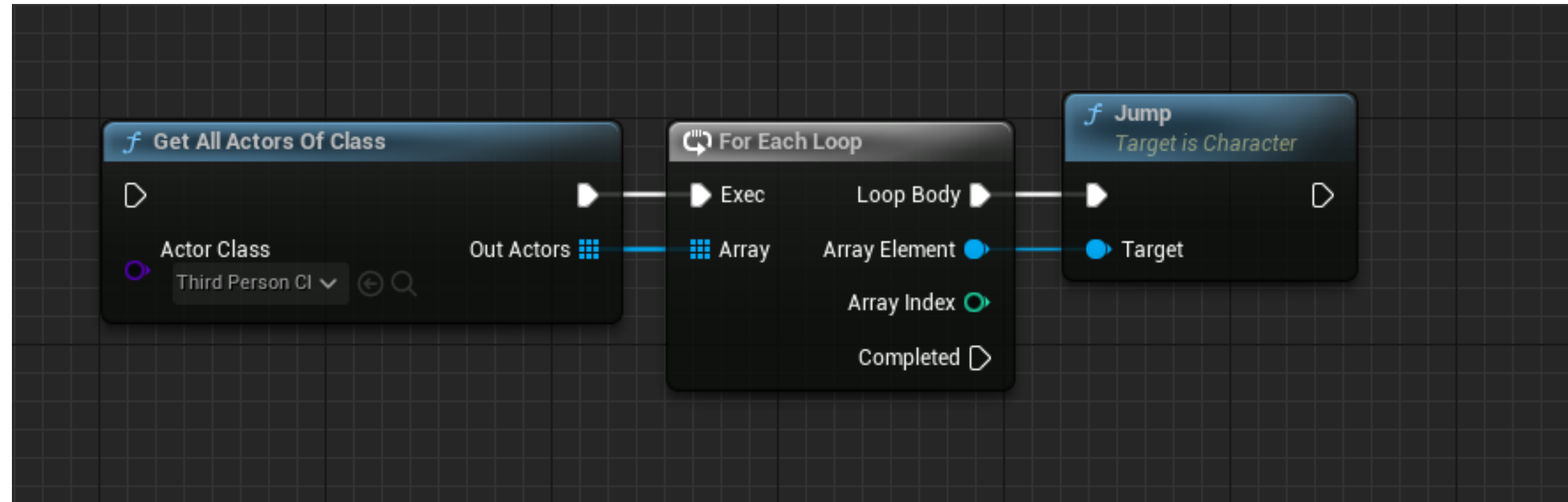
설명

1. 생성된 폰 블루프린트의 Static Mesh Component에 Collision 체크 활성화
2. 생성된 폰 블루프린트에 게임 점수에 해당하는 integer 형 변수 추가
3. 해당 Integer 형 변수에 인스턴스 편집 기능 활성화
4. 어제 2번 과제를 통해 만든 왔다갔다하는 Actor Blueprint의 Static Mesh Component에 Collision 체크 활성화
5. 생성한 폰 블루프린트와 2번과제를 통해 만든 Actor Blueprint 간의 Overlap 시 이벤트 발생하도록 Collision 채널 설정
6. 생성된 폰 블루프린트에서 Overlap 이벤트 발생 시 게임점수를 1점 씩 상승 시키도록 구현

2023.10.25(수) 과제 - 1

설명

1. 신규 위젯 블루프린트 생성
2. 생성된 위젯 블루프린트의 우측 하단에 버튼 추가
3. 버튼에 텍스트 “Material” 추가
4. 버튼 클릭 시, 최초 생성했던 Actor Blueprint를 “GetAllActrosOfClass” Node를 통해서 검색 후, Bool 변수 값을 변경하면서 Material 변경이 되도록 구현
5. 해당 위젯이 게임 플레이 시 화면 상 나타나도록 구현하고, 해당 버튼을 통해 기능이 의도한대로 작동하는지 확인



2023.10.25(수) 과제 - 2

설명

1. 1번 과제에서 생성한 위젯 블루프린트의 좌측 상단에 텍스트필드 추가
2. 폰 블루프린트에서 변수로 들고 있는 게임 점수를 해당 위젯 블루프린트의 텍스트필드에서 실시간으로 반영되도록 구현

2023.10.25(수) 과제 - 2

설명

1. 1번 과제에서 생성한 위젯 블루프린트의 좌측 상단에 텍스트필드 추가
2. 폰 블루프린트에서 변수로 들고 있는 게임 점수를 해당 위젯 블루프린트의 텍스트필드에서 실시간으로 반영되도록 구현

2023.10.26(목) 과제 - 1

설명

1. 생성한 위젯 블루프린트에 좌측 하단에 버튼 추가
2. 두번째 버튼 클릭 시, 최초 생성했던 Actor Blueprint의 Tick에서 움직이는 기능을 토글할 수 있도록 구현
3. 생성했던 Actor blueprint의 Tick에서 움직이는 기능을 Bool 변수 값으로 On/Off 할 수 있도록 변수 추가 및 구현
4. 위젯 블루프린트 두번째 버튼의 텍스트는 Actor Blueprint의 Tick에서 움직이는 기능의 상태에 따라 보이도록 추가 및 구현
 - a. 동작 중이라면 “Stop”이라고 표시
 - b. 정지 중이라면 “Move”라고 표시할 수 있도록 표시

2023.10.26(목) 과제 - 2

설명

1. 신규 Game Mode 생성 (Game Mode Base X)
2. 신규 Game Mode의 Default Pawn Class로 이전 과제에서 생성한 Pawn 설정
3. 신규 HUD 생성
4. 신규 Game Mode의 Default HUD class로 신규 생성한 HUD 설정
5. **기존 Pawn의 BeginPlay에서 작성한 Widget 관련 생성 및 뷰포트 추가 코드를 HUD로 위치 변경**
6. 기존 Level 내의 Player Start 및 AutoPossessed 되어있던 배치 Pawn 삭제 후,
새로운 Player Start Level 내에 배치
7. 이후 기존과 동일하게 정상 작동하는지 실행하면서 확인