



1주차 (2023.09.11)

환경 세팅

Lyra 데모 확인

환경 세팅

▼ 자세히

✓ UE5 Source Code Setup

- UE5.1 기반
- Setup 순서 (Github 기반):

1. UnrealEngine의 5.1 Clone 진행

```
git clone --branch 5.1 https://github.com/EpicGames/UnrealEngine.git
```

2. 자신의 Github repository 생성
3. Remote branch를 생성한 repo로 origin 세팅

```
# git remote rename to main
git remote rename origin main

# link other repo url
git remote add main {URL}
```

- 참고로, git remote rename origin main을 진행하면 아래와 같다:

```
tkdgu@hsh6679-h MINGW64 /e/LyraClone (5.1)
$ git remote rename origin main
Renaming remote references: 100% (71/71), done.

tkdgu@hsh6679-h MINGW64 /e/LyraClone (5.1)
$ git remote add origin https://github.com/haiker4070/HakUnrealEngine.git

tkdgu@hsh6679-h MINGW64 /e/LyraClone (5.1)
$ git remote -v
main      https://github.com/EpicGames/UnrealEngine.git (fetch)
main      https://github.com/EpicGames/UnrealEngine.git (push)
origin    https://github.com/haiker4070/HakUnrealEngine.git (fetch)
origin    https://github.com/haiker4070/HakUnrealEngine.git (push)
```

- 기존 UnrealEngine에서 Clone한 Remote는 main으로 변경되고, origin은 우리가 새로 설정할 브랜치로 변경된다



참고로 필자의 경우, **SSH를 쓰고 있기에**, 위의 git url이 아닌 `git@github.com:haiker4070/HakUnrealEngine.git` 이다.



로컬에 Git 멀티 계정 세팅

이어서, 기존 remote의 main을 없애버리자:

```
# remove UnrealEngine's remote branch
git remote rm main
```

그리고, 새로 origin의 이름을 main으로 변경하면서, 해당 repo에 push 하자:

```
git branch -m main
git push -u origin main
```

참고로 필자의 경우, fork가 아닌 직접 repo에 UnrealEngine을 올리는 방식이라, 아래와 같은 에러를 겪었다:

- **Git error: "remote: fatal: pack exceeds maximum allowed size (2.00 GiB)"**
- 이를 해결하기 위해, 아래를 참고하여, push를 나누어하는 sh를 활용하였다:

Git error: "remote: fatal: pack exceeds maximum allowed size (2.00 GiB)" - DevOpsSchool.com
 Error Solution Step 1 – First add and Commit in Smaller chunk Optional – add and Commit in Smaller chunk
 Step 2 – shell script to push in chunk of...
<https://www.devopsschool.com/blog/git-error-remote-fatal-pack-exceeds-maximum-allowed-size-2-00-gib/>

4. LyraClone으로 branch를 따고, remote branch도 설정해주자:

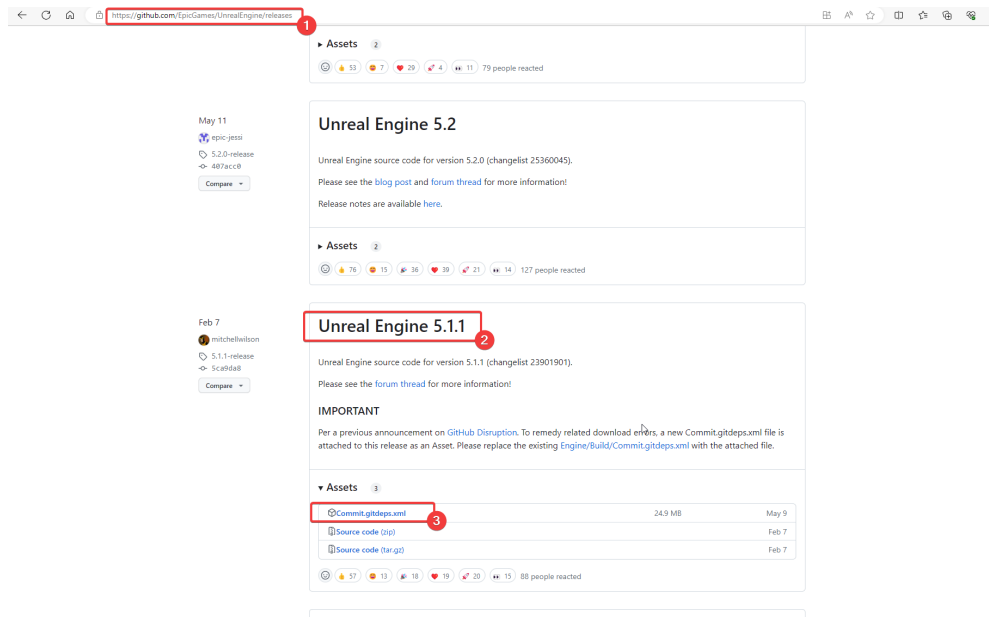
```
# git branch 생성
git switch -c LyraClone

# local branch와 remote branch 생성 및 연결
git push -u origin LyraClone
```

✓ Lyra의 Project를 UE5의 프로젝트로 구성

✓ LyraClone branch에서 Setup.bat와 GenerateProjectFiles.bat 실행을 통해 컴파일 준비

- 해당 과정에서 `Commit.gitdeps.xml` 에 업데이트가 필요하다:
 - 과거, Epic Games에서 CDN이 망가진 이후, 해당 파일이 업데이트가 되었다:



✓ UE5.sln 컴파일 및 프로젝트 생성

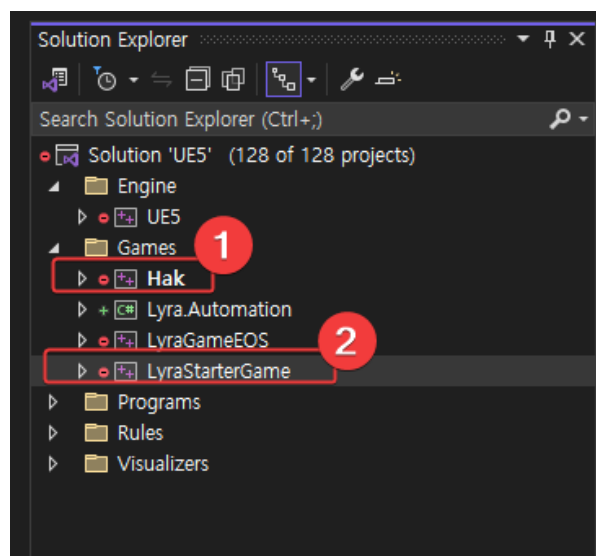
✓ 이름은 Hak 로 결정

- C++
- /Games/ 경로에 세팅

✓ Lyra 프로젝트 세팅

- /Games/ 경로에 세팅

여기까지 진행하면, 아래와 같이 LyraStarterGame과 Hak(여러분의 프로젝트)이 UE5.sln 파일에 나타나게 된다:



✓ Default.uprojectdirs 원리 이해

간단한 UnrealEngine 맛보기로, 디버깅 진행

- UnrealBuildTool

GenerateProjectFiles.bat

- Debug Arguments:

```
-ProjectFiles
```

- 해당 주석을 활용하여, 디버깅 진행:

```
// 2023.09.11 - LyraClone - UnrealBuildTool
```

Lyra 데모 확인

▼ 자세히

- ☒ Lyra와 게임 플레이 간단한 확인
 - Control 모드로 진행
- ☒ 첫번째 Clone 대상인, `DefaultEditorOverview` 맵 확인