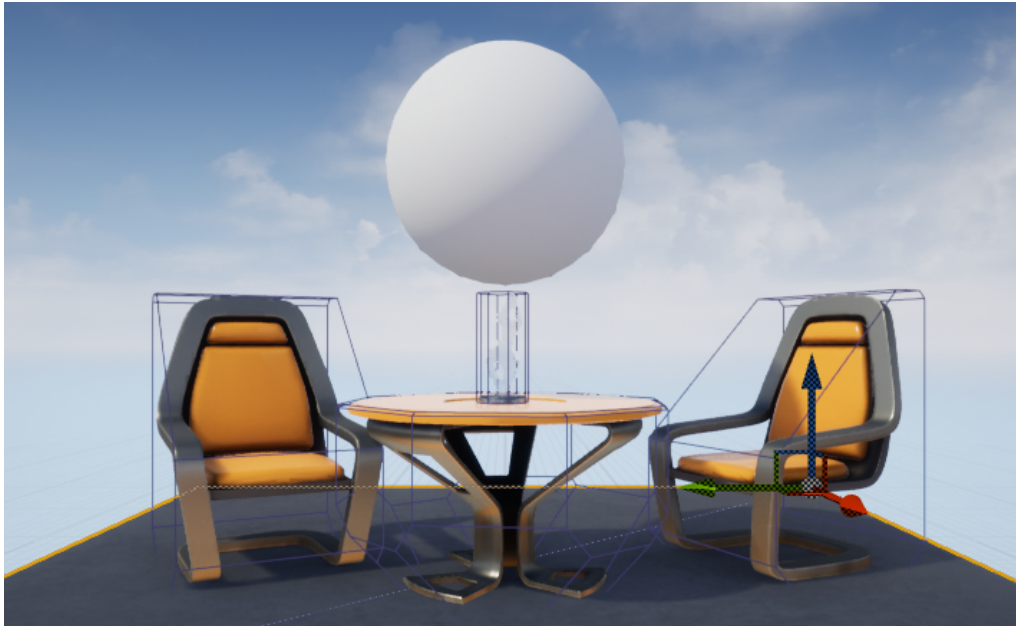


프로젝트 만들어보기

<https://docs.unrealengine.com/4.27/ko/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/CPPProgrammingQuickStart/>
참조

▼ 결과물

- 뚱뚱 떠있는 거 같은 효과의 물체 만들(위아래로 움직임)



• 주요 코드 부분

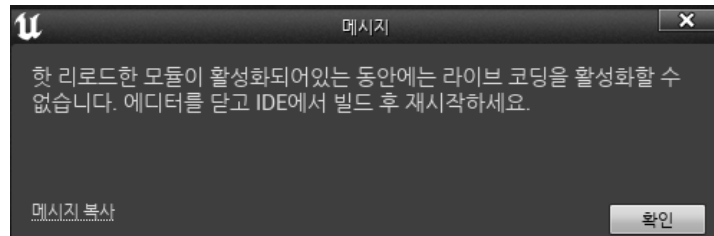
```
void AFirstActor::Tick(float DeltaTime)
{
    Super::Tick(DeltaTime);
    FVector NewLocation = GetActorLocation();
    float DeltaHeight = (FMath::Sin(RunningTime + DeltaTime) - FMath::Sin(RunningTime));
    NewLocation.Z += DeltaHeight * 20.0f; //Scale our height by a factor of 20
    RunningTime += DeltaTime;
    SetActorLocation(NewLocation);
}
```

▼ 생긴 오류들

- C++ 클래스 안 만들어짐
→ Visual Studio installer에서 사용할 버전에 C++ 코딩을 위한 것들 설치해줌 (해결)
- 비주얼 스튜디오 로드가 매우 느림 (지장이 큼)
 - 코드를 눌러서 열면 열리긴 하는데 정말 오래 걸림
 - cmd창이 뜸
 - 열려도 솔루션 탐색기에 뜨는 게 없음, 그 파일 1개만 열림

→ 결국 탐색기로 일일이 열 (이러면 빨리 열리긴 함) (**해결x**)

- 컴파일 안 됨
 - 솔루션 탐색기가 안 되다 보니 비주얼 스튜디오 안에서 빌드는 불가능
 - 다른 방법인 언리얼 툴 자체에서 컴파일



<이러고 안 됨>

→ 라이브 코딩이라는 핫 리로드를 해결하기 위한 4.22? 부터 생긴 기능인데
그게 안 된다는 거였음, 라이브 코딩 끄음 (**해결**)

- 그냥 언리얼5로 다시 설치하고 해볼 예정 이 환경이면 개발하기가 너무 힘들 것 같음