|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2023.7.10 ~ 2023.7.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 소스코드 다운로드 및 실행  언리얼 Game Framework 분석 중 | | | | |

<상세 수행내용>

저번주에 안 됐던 언리얼 소스코드 다운로드 및 빌드에 성공하였고, 현재 내부 프레임워크를 분석 중

디버깅 모드로 한 줄 씩 보고 있지만 코드가 너무 방대해 이해하기 힘듦

조금이나마 이해하기 위해 언리얼 문서 중 ‘코딩 표준’(<https://docs.unrealengine.com/5.2/ko/epic-cplusplus-coding-standard-for-unreal-engine/>) 문서 정독과 언리얼의 전체적인 게임 구조를 설명해주는 유튜브 영상 (<https://www.youtube.com/watch?v=IaU2Hue-ApI&ab_channel=AlexForsythe>)

3회 시청

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

진행 상황 유튜브 링크:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 언리얼 내부 코드가 생각보다 훨씬 복잡하다 | | |
| **해결방안** | 언리얼의 문서와 유튜브를 최대한 참고하여 구조 이해하기 | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2023.7.17 ~ 2023.7.23 |
| **다음주 할일** | 최대한 매일 언리얼 코드 분석하기 (영상, 문서 구글링 포함)  (가능하면)게임엔진1의 비행기 실습을 코드로 만들어보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |