|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2023.7.24 ~ 2023.7.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 C++로 게임엔진 수업 때 진행한 실습 제작  언리얼 강의 영상 한 챕터 시청 | | | | |

<상세 수행내용>

온라인 강좌를 들으며 C++코드로 Mover, Grabber 컴포넌트 제작, Physics Handle을 이용하여 물건 잡기, 디버깅용 로그 출력 등등을 따라하며 블루프린트가 아닌 C++에 익숙해지는 중

또한 게임엔진1의 첫 번째 실습인 비행기 조작 게임을 C++로 제작해 봄

직접 Pawn에 Static mesh 컴포넌트도 넣어보고 Input mapping까지 완료하였음.

하지만 매 로딩마다 Input mapping을 지정해줘야 한다는 점. 라이브 코딩으로 인식해주기 전에 내가 만든 폰이 로딩이 안된다는 점 해결해야 할 것이 많음.

진행 상황 유튜브 링크:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 블루프린트로 만들어 본거와 달리 여기저기 버그가 많이 발생함 | | |
| **해결방안** | 구글링을 통해 현재 진행중인 문제점을 처리 | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2023.7.31 ~ 2023.8.6 |
| **다음주 할일** | 유튜브나 강의영상 하나 구독하여 매일 2시간이상 시청하기  게임엔진1의 비행기 실습 제작 중 발생한 버그들 해결하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |