|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 2023.8.14 ~ 2023.8.20 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 모든 강의 영상 시청 완료 | | | | |

<상세 수행내용>

언리얼 온라인 강의의 마지막 섹션을 다 들었음.

졸업작품과 비슷한 장르인 FPS를 C++로 만들어보며 추후에 도움이 많이 될 것으로 예상함.

이동, 사격, 데미지, Ai 행동트리 등등을 배웠음.

텍스트, 스크린샷, 번호, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

특히 추후에 빠르게 볼 수 있게 Github으로 저장하면서 변경점들을 저장해두었음.

하지만 결국 언리얼4 기준 강의라 Inhanced Input을 쓰지 않았다.

진행 상황 유튜브 링크:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | Inhanced Input을 쓰지 않음 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 2023.8.21 ~ 2023.8.27 |
| **다음주 할일** | 언리얼4 방식으로 구현된 Input을 Inhanced Input으로 바꿔보기.  게임엔진1 실습2 제작하기  온라인 강좌 중 언리얼 멀티게임 제작 시청해보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |