이름: 이윤석  
학번: 2019180031  
분야: 클라이언트  
휴대폰 번호: 010-5014-7723  
이메일 주소: kjggr123@gmail.com

개인별 일정 계획  
7월  
월간 계획: 언리얼엔진 C++ 배워보기(유데미 온라인 강의)  
 1주 ( 06/26 ~ 07/02 ) -> (상시 계획으로 수정)  
 언리얼엔진 공식 문서를 통해 모든 블루프린트 노드 확인 및   
 유튜브 채널(Mathew Wadstein)의 유튜브 영상 모두 시청  
   
 2주 ( 07/03 ~ 07/09 )  
 “유데미, [Unreal Engine 5 C++ 개발자]: C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기” 온라인 강의 수강  
 (~ 섹션 3, 섹션 4일부)   
 3주 ( 7/10 ~ 07/16 )  
 “유데미, [Unreal Engine 5 C++ 개발자]: C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기” 온라인 강의 수강  
 (~섹션 4)   
 언리얼 엔진 소스코드 빌드

--------------------------------------------------- 완료 ---------------------------------------------------  
이후 내용은 전부 수정 사항입니다.   
 4주 ( 7/17 ~ 07/ 23 )   
“유데미, [Unreal Engine 5 C++ 개발자]: C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기” 온라인 강의 수강  
(~섹션 6 일부)  
 5주 ( 7/24 ~ 07/ 30 )  
“유데미, [Unreal Engine 5 C++ 개발자]: C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기” 온라인 강의 수강  
(~섹션 7) 마무리  
  
8월   
월간 계획: 언리얼엔진 소스코드 분석 및 구조 탐색 후 언리얼 엔진에서 제공하는 프로젝트 관찰  
기간이 남을 경우 C++ 언리얼 엔진 책을 활용하여 공부   
 6주 ( 7/31 ~ 8/6 )  
 빌드한 언리얼 엔진 소스코드 분석 및 구조 파악  
  
 7주 ( 8/7 ~ 8/13)  
 에픽게임즈에서 제공하는 언리얼엔진 프로젝트 관찰하여 구조 및 로직 파악  
 8주 ( 8/14 ~ 8/20 )  
 강의 내용과 에픽게임즈 제공 프로젝트를 활용하여 언리얼 엔진 게임 프레임 워크 작성해보기   
 9주 ( 8/21 ~ 8/27 )  
 이전 주차 부족한 내용 보강 및  
 모두 달성했을 경우 [이득우의 언리얼 C++ 게임 개발의 정석, 이득우] 를 활용하여 공부 진행  
  
 10주 ( 개강 주차 )  
 9주차에 이어 진행