|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 17주차 | **기간** | 2023.10.17 2023.10.23 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 시험 공부 및 과제, 프로젝트 준비 중점연구주제 관련 검색 및 언리얼 컨테이너 분석 | | | | |

<https://docs.unrealengine.com/5.0/ko/containers-in-unreal-engine/>

언리얼엔진의 컨테이너(TArray, TMap, TSet)의 구성에 대해 살펴보고,  
내부적으로 코드상 사용 방법을 살펴보았다.  
STL시간에 배운 것과 크게 다르진 않지만 기본적으로 언리얼엔진만의 자료구조여서 다른점을 공부해야했고,  
블루프린트로 구현해보면서 Array와 Map등의 자료구조를 많이 사용하여 공부할 필요성이 느껴져 읽었다.

중점 연구 주제는 런타임 중 StaticMesh를 조정하는 것을 생각중이며,  
게임 내에서 조화롭게 활용될 수 있는 방향을 생각중이다.  
유튜브 영상(<https://www.youtube.com/watch?v=Iu8FY-MMTiE>) 의 느낌처럼 버텍스 단위로 계산하여 런타임중 제거되도록 진행하며, 가능하다면 힘과 물체의 강도에 따라 크게/작게 부숴지도록 설정할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 공부, 과제, 프로젝트 준비와 개인적인 사정으로 실질적인 결과물은 못냈다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 18주차 | **다음기간** | 2023.10.24  2023.10.30 |
| **다음주 할일** | 시험 공부 및 프로젝트 준비 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |