|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 24주차 | **기간** | 2023.12.05 ~2023.12.11 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 엔진 소스 코드 분석해보기 도전 | | | | |

충돌체크 부분에서 기능을 추가하고 싶기에, 언리얼 엔진 커스텀 하는 방법에 대해 찾아봐야하고,  
또한 충돌체크 부분의 소스 코드가 어디에 해당하는지 찾아야하지만, 관련 자료를 찾기 힘들었다.  
  
그래서 그냥 게임 루프의 처음부터 한단계씩 따라 들어가보는 마음으로 game loop 를 찾으려 했으나, 찾기 힘들었고,  
<https://forums.unrealengine.com/t/how-does-the-game-loop-actually-work/90508>

해당 포럼 글을 토대로

텍스트, 전자제품, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

GEngineLoop.Tick() 을 통해 내부로 들어갔으나 너무 길고 복잡해 파악하기는 힘들었고,  
텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

추가적인 코드를 통해 bDoingActorTicks 라는 변수를 검색해보니 LevelTick.cpp의

void UWorld::Tick( ELevelTick TickType, float DeltaSeconds )

를 찾을 수 있었다.

해당 부분을 파악 하는 것 까지 이번주에 진행을 해보았으며, 아직 콜리젼과 관련된 부분을 찾진 못해서 콜리젼 부분에 대한 소스 파일을 직접 찾기보단 자료를 찾는 것이 더 빠르다고 생각해 해당 부분을 찾아볼 예정이다. (혹은 cloth data 쪽에 있을 수 있으니 해당부분으로 찾아볼 예정이다.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 엔진을 커스텀 하기 위한 공부가 자료 찾기도 힘들고 난이도도 있어 접근하는 방식을 바꿔야 할 것 같다.  또한 시험기간으로 인해 거의 작업하지 못했다. | | |
| **해결방안** | 자료를 좀 더 찾아보고. Cloth data의 충돌체크는 다르게 돌아가는지 cloth data의 c++ 코드를 찾아볼 예정이다 | | |
| **다음주차** | 25주차 | **다음기간** | 2023.12.12 ~2023.12.18 |
| **다음주 할일** | 엔진 소스코드 파악 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |