|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2023.7.10~ 2023.7.16 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 유데미 강의 “Unreal Engine 5 C++ 개발자: C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기” 시청(섹션4),  언리얼 엔진 소스코드 빌드 | | | | |

<상세 수행내용>  
강의를 통해 언리얼엔진에서 C++을 활용하여 실습해보기  
스크린샷, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
[그랩과 물리작용을 활용한 간단 퍼즐 게임 C++로 제작]  
공부 내용 요약)  
1. 블루프린트에서 호출 가능한 C++ 함수 제작을 통해 일부 기능은 블루프린트에서도 활용  
2. PhysicsHandle 컴퍼넌트와 Line Trace 기능을 활용하여 특정 오브젝트를 잡고 이동시키는 등의 언리얼엔진에서 제공하는 물리 작용 및 충돌 활용  
3. 루멘 라이팅을 활용하여 라이팅에 대한 공부  
4. TriggerBox를 상속한 C++ 클래스를 만들어 태그를 확인하는 등의 기능을 하는 클래스를 제작  
4-1. 언리얼 엔진의 컨테이너인 TArray를 활용 및 범위기반 for문 활용  
5. C++에서 Cast하여 포인터에 대한 정보를 가져오는 등  
외의 자세하게 적은 내용을 [이윤석/3주차(0710~0716)/3주차 공부내용.txt]에 메모하였습니다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

[언리얼 엔진 소스코드 빌드 완료]  
  
계획 변경 사항)  
강의의 한 섹션 당 강의 시간이 8시간 ~ 12시간인 것을 보고 2주간의 계획으로 잡았으나,  
강의의 내용을 따라하며 할 경우 3~4배의 시간이 걸려 생각보다 많이 진행하지 못했다.  
하지만 섹션4까지 들어보면서, 기본적인 C++ 개념에서부터 언리얼엔진에서 주의해야 할 점 까지 상세하게 알려주는데, 계획을 지켜야 한다고 넘기면서 보다가는 제대로 배워가지 못할 것 같아 방학기간의 계획을 전면 수정하였습니다.  
수정된 계획은 “이윤석/0계획서/”2019180031 여름방학 계획서.docx” 에 정리하였습니다.

진행 상황 유튜브 링크: X

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 강의의 내용이 많아 계획을 따라가기 힘들다 | | |
| **해결방안** | 계획을 전면 수정하였다. | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2023.7.17 ~ 2023.7.23 |
| **다음주 할일** | “유데미, [Unreal Engine 5 C++ 개발자] : C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기” 온라인 강의 (~섹션6 일부) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |