|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 2023.8.6~ 2023.8.13 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 유데미 강의 “Unreal Engine 5 C++ 개발자: C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기” 시청 완료  언리얼 전용 서버 구동해보기 | | | | |

<상세 수행내용>

PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 스크린샷, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
(강의 모두 시청 완료)  
1. 게임에서의 승패 조건을 판결하기 위한 코드 작성 및 타이머를 통해 재시작 하도록 작성  
2. UI를 통해 HP 등의 정보를 출력하고, C++코드상으로 UI를 변경하기(게임출력 -> 승/패출력)  
3. SpawnSoundAttached() 를 통해 사운드 액터를 소환하고 특정 컴퍼넌트에 붙여 소리가 따라가도록 설정 및 공간감 학습(언리얼엔진의 Sound Cue를 통한 사운드 관련 클래스 학습)

언리얼엔진 전용 서버(데디케이티드 서버) 구동 완료  
텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
가이드에 따라 서버를 구동하고 플레이는 해봤으나,   
서버에 대한 개념이 적어 이해가 되지 않아 좀 더 살펴볼 예정이다.  
  
계획수정)  
서버 구동을 위해 받은 프로젝트가 졸업작품을 작업할 때 많은 도움이 될 것 같아보여,   
해당 프로젝트의 분석이 필요함을 느꼈다.   
그렇기에 캐릭터와 Fps게임의 구조에 중점적으로 공부하도록 계획을 변경하였다.  
추가로 졸업작품에 활용할 PCG를 배우기 위한 기간을 마련했다.

수정된 계획에 대해선 “./0계획서/2019180031 여름방학 계획서(수정).docx” 에 작성하였다.

진행 상황 유튜브 링크: X

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 크게는 없으나, 개강까지의 시간이 얼마 남지 않아 남은 기간에 대한 부담감이 크게 느껴진다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 2023.8.14 ~ 2023.8.20 |
| **다음주 할일** | 에픽게임즈 제공 언리얼 샘플 프로젝트를 활용하여 Fps 게임의 캐릭터의 애니메이션 파악 및 게임 로직 파악 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |