|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2023.7.3~ 2023.7.9 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임 프로그래밍 패턴 학습, 블루프린트 시작 | | | | |

<상세 수행내용>

게임 프로그래밍 패턴 교재를 이용한 학습

원래 이번 주차는 언리얼 엔진 교재를 이용해서 블루프린트 사용 방법 등을 숙지하는 주차가 되어야 했으나, 해당 교재가 예정 배송일보다 늦게 도착해서 우선은 가지고 있는 게임 프로그래밍 패턴 책을 보기로 했다. 해당 교재는 C++ 11이전의 코드를 예시 코드로 보여주면서 여러 디자인 패턴을 보여주는데, 이후에 유용하게 쓰일 것 같다 생각하는 부분들은 다음과 같았다.

12챕터에서는 상위 클래스에서 상속받는 하위 클래스에 대한 이야기를 다뤘다. 상위 클래스가 관여하는 일이 너무 많아지게 되면 외부 요인으로 인해 상위 클래스가 깨질 위험이 높아지고 만든 이후의 관리도 어려워진다는 내용이었다. 이런 상황에서는 상위 클래스는 하위클래스에게 추상적인 샌드박스 메서드 및 하위클래스에게 제공할 기능 몇 가지만 제공하여 하위 클래스와 과하게 커플링 되지 않도록 해야 한다.

하위 클래스가 너무 많아지는 경우에 대해서는 다음 챕터인 13챕터에서 타입을 소개하면서 대처하는 방법을 다뤘다. 하위클래스가 너무 많아지는 경우, 타입 클래스를 따로 만들고 객체를 생성할 때 타입 객체를 레퍼런스로 받아와 생성하게 함으로서 하위 클래스를 따로 만들지 않고도 여러 하위 클래스가 존재하는 것과 비슷한 효과를 낼 수 있다.

14챕터는 클래스를 컴포넌트 단위로 나누어 만드는 내용을 다뤘다. 클래스 안에서 직접 기능을 가지는 것 보다는 분야별로 필요한 컴포넌트를 여러 개 만들고 클래스는 이 컴포넌트의 컨테이너 역할만 하게 하는 것이 중복 코드의 발생을 박고 이후 코드의 수정 단계에서 좀 더 편리하게 될 것이라는 내용이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 교재가 도착하면 블루프린트를 시작한다는 게, 교재자 너무 늦게 도착하게 되어 블루프린트를 거의 시작도 못했다. | | |
| **해결방안** | 3주차에 블루프린트 학습에 시간을 좀 더 쓰도록 한다 | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2023.7.10 ~ 2023.7.16 |
| **다음주 할일** | 구입한 교재를 이용해 언리얼 엔진의 블루프린트 사용법을 숙지하고, 간단한 게임 등을 만들어 보며 숙달한다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |