

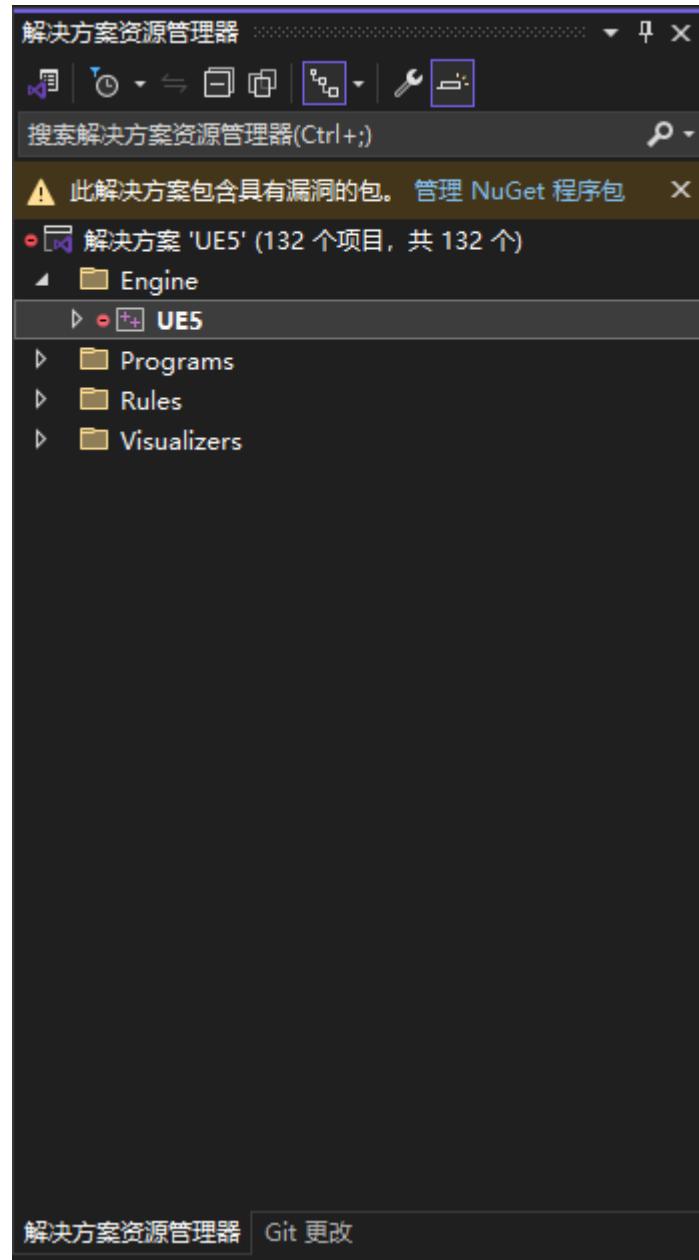
# 第一周作业笔记

## 1. 编译源码版UE5.4

注册EPIC账号并连携github账号后将UE5库clone到本地

运行Setup.bat下载依赖文件

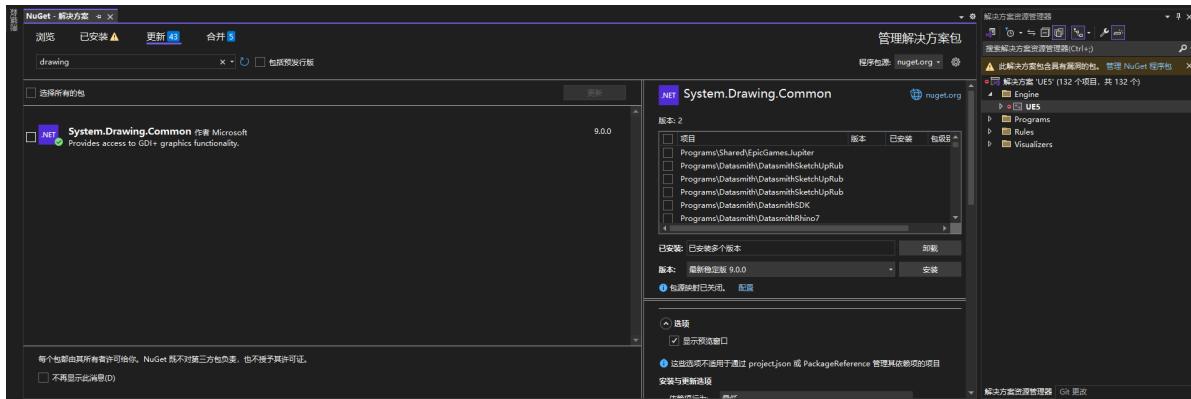
在VS2022中编译源码版UE5 (生成解决方案)



首次生成解决方案用时6h+ (综合电脑配置考虑, 此处应有提升解决速度的方法), 遇到两类报错, 以下为解决方法总结。

类型一:

错误形式的警告：包 "System.Drawing.Common" 4.7.0 具有已知的 严重 严重性漏洞，  
<https://github.com/advisories/GHSA-rxg9-xrhp-64gj>  
 错误形式的警告：包 "System.Drawing.Common" 4.7.0 具有已知的 严重 严重性漏洞，  
<https://github.com/advisories/GHSA-rxg9-xrhp-64gj>  
 错误形式的警告：包 "System.Text.RegularExpressions" 4.3.0 具有已知的 高 严重性漏洞，  
<https://github.com/advisories/GHSA-cmhx-cq75-c4mj>  
 (以下略)



通过管理NuGet程序包并更新对应的包可以解决一部分问题，但有一部分程序包无法更新，所以选择在报错的代码中添加

```
<WarningsNotAsErrors>NU1901,NU1902,NU1903,NU1904</WarningsNotAsErrors>
```

忽略高风险问题。

## 类型二：

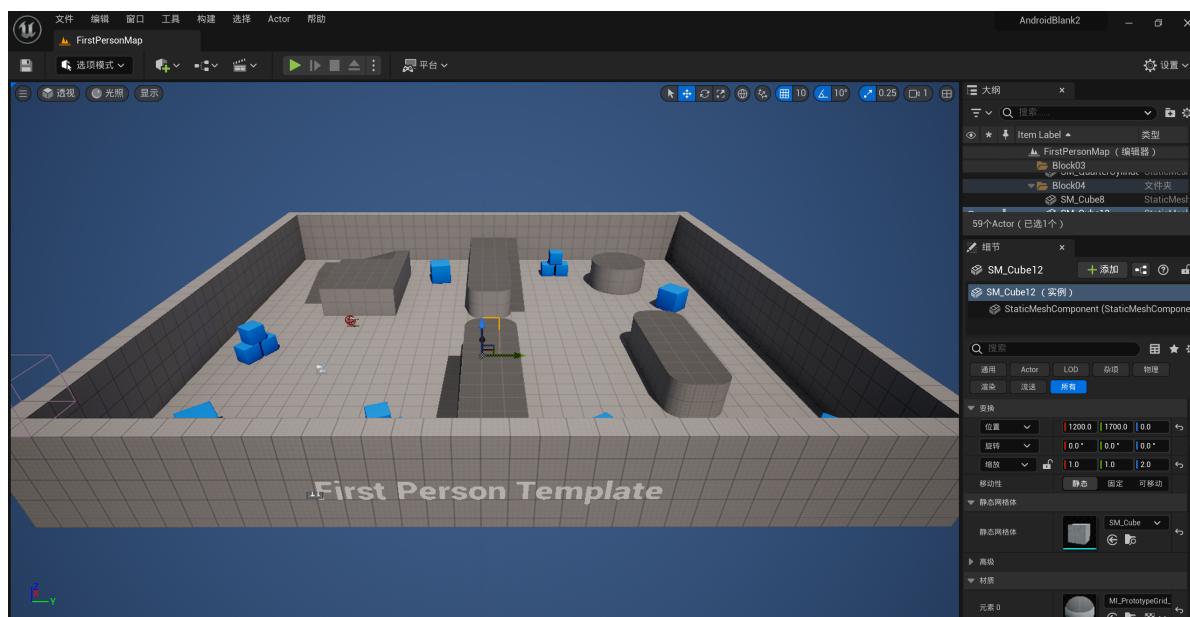
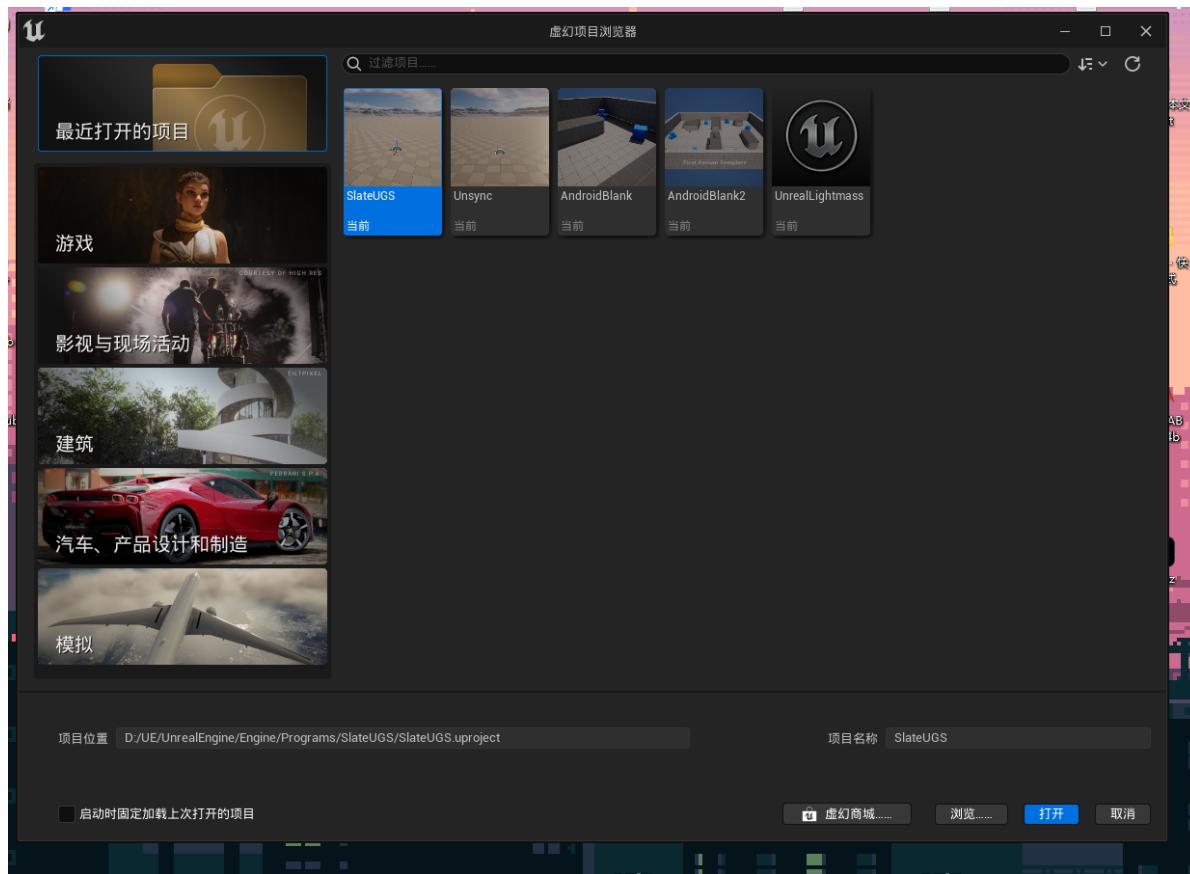
C4756 常量算法中溢出	UES	NNEQAUUnitTestOpUnary.cpp	209
C4756 常量算法中溢出	UES	LiveLinkClient.cpp	1711

通过求助同学和在UE官方论坛上查询资料，发现是 Windows SDK 版本过高导致INF常量不兼容从而导致溢出，根据官方论坛所述，可以通过修改源码中引用无限大常量的代码或修改 Windows SDK 版本来解决该报错，此处选择后者。

在下载 10.0.18362.0 版本的 Windows SDK 并使用后顺利解决了该报错。

解决以上两个报错后编译成功，能顺利运行UE5

```
08:03:44:907 8> 正在创建库 ..\Intermediate\Build\Win64\x64\UnrealEditor\Development\NaniteUtilities
\UnrealEditor-NaniteUtilities.suppressed.lib 和对象 ..\Intermediate\Build\Win64\x64\UnrealEditor\Development
\NaniteUtilities\UnrealEditor-NaniteUtilities.suppressed.exp
08:03:45:625 8>[6107/6112] Link [x64] UnrealEditor-AudioFormatADPCM.dll
08:03:45:694 8> 正在创建库 ..\Intermediate\Build\Win64\x64\UnrealEditor\Development\AudioFormatADPCM
\UnrealEditor-AudioFormatADPCM.suppressed.lib 和对象 ..\Intermediate\Build\Win64\x64\UnrealEditor
\Development\AudioFormatADPCM\UnrealEditor-AudioFormatADPCM.suppressed.exp
08:03:46:338 8>[6108/6112] Link [x64] UnrealEditor-NNEProfiling.dll
08:03:46:395 8> 正在创建库 ..\Plugins\Experimental\NNE\Intermediate\Build\Win64\x64\UnrealEditor
\Development\NNEProfiling\UnrealEditor-NNEProfiling.suppressed.lib 和对象 ..\Plugins\Experimental\NNE
\Intermediate\Build\Win64\x64\UnrealEditor\Development\NNEProfiling\UnrealEditor-NNEProfiling.suppressed.exp
08:03:46:778 8>[6109/6112] WriteMetadata ShaderCompileWorker.target
08:03:47:428 8>[6110/6112] WriteMetadata UnrealEditor.version
08:03:47:542 8>[6111/6112] cmd Executing post build script (PostBuild-1.bat)
08:03:47:606 8>Copying D:\UE\UnrealEngine\Engine\Binaries\Win64\ShaderCompileWorker.exe to D:\UE
\UnrealEngine\Engine\Binaries\Win64\XGEControlWorker.exe
08:03:47:975 8>[6112/6112] WriteMetadata UnrealEditor.target
08:03:48:045 8>Total time in Parallel executor: 21623.92 seconds
08:03:51:495 8>Total execution time: 22092.03 seconds
08:03:52:431 ===== 全部重新生成: 8 成功, 0 失败, 0 已跳过 =====
08:03:52:431 ===== 重新生成于 8:03 完成, 耗时 06:08:29.290 小时 =====
```



## 2. 编译并构建安装包，并在 Android 系统手机上运行

参考UE官方文档安装 Android Studio 及其对应的 SDK、NDK 并尝试将 First Person Template 打包为 APK 传输至 Android 系统手机。

打包过程中遇到以下报错为首的一系列错误，

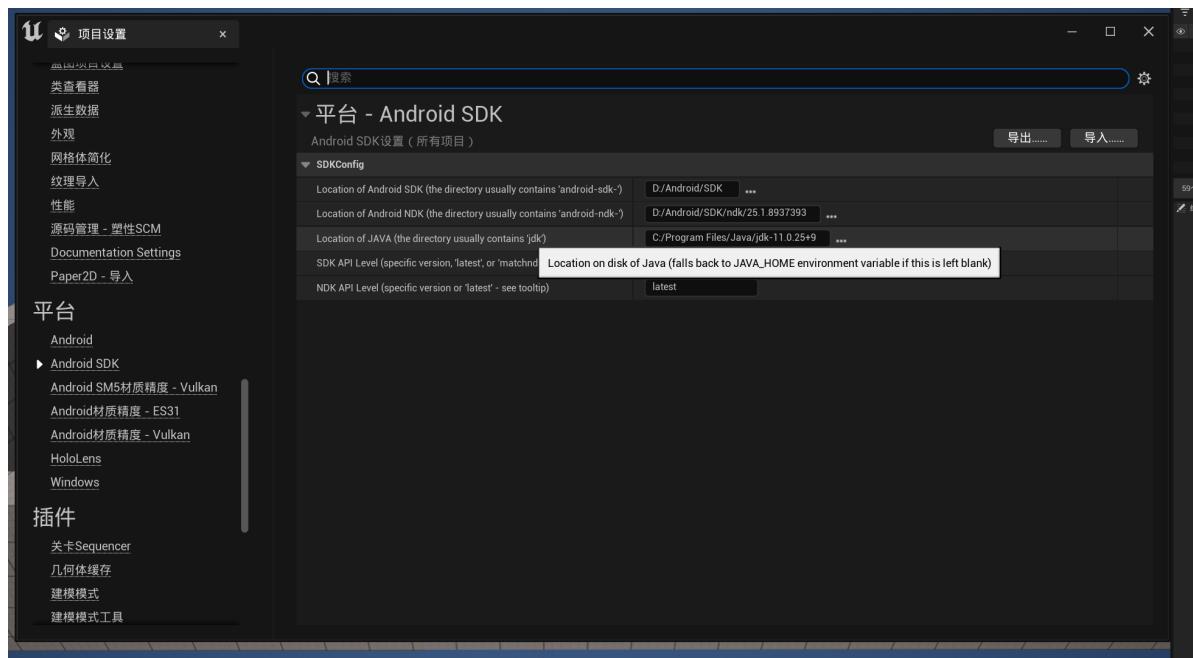
```
UATHelper: Packaging (Android (ASTC)): java.lang.NoClassDefFoundError: Could not initialize class org.codehaus.groovy.vmplugin.v7.Java7
```

通过查阅官方文档和咨询 ChatGPT，怀疑是由于 JAVA 版本不兼容所致。

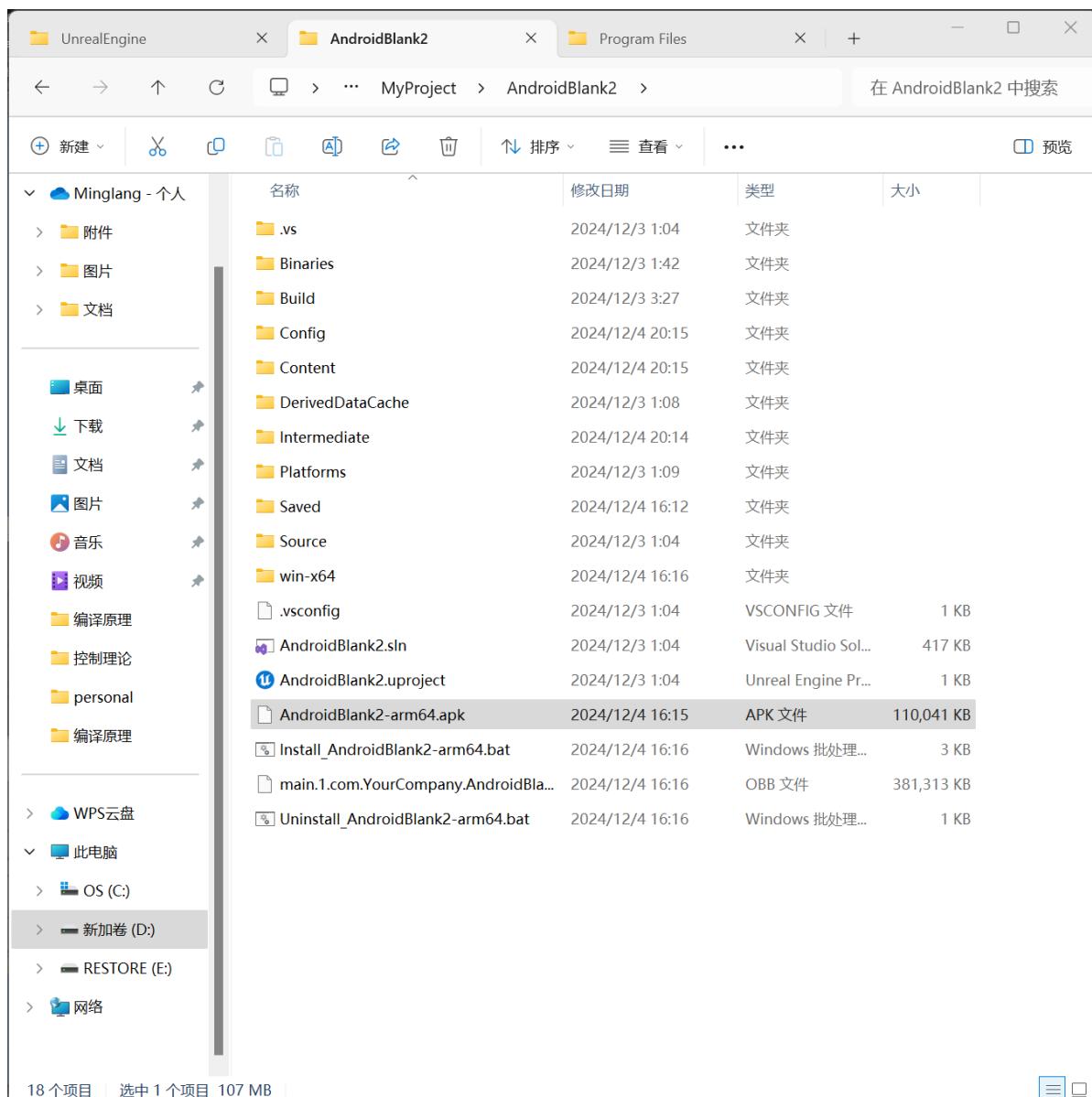
在“编辑——项目设置——平台——Android SDK”菜单中可以调整使用的版本。

首先尝试了现有的所有版本 jdk-21、jdk-23，均不奏效。

下载 jdk-11 并做尝试，成功打包 APK。



(也可以通过修改系统环境变量来设置版本，考虑到可能的其余 JAVA 使用场景故没有选择修改环境变量)



(此处有一个失误是没有单独创建一个 AndroidBuilds 文件夹，必不可活用于下次)

将手机设为开发者模式，顺利安装游戏程序并能在手机上运行。



DiDi



イープラス



Oopz



顺丰速运



ヨルシカ



航旅纵横



腾讯文档



• 番茄畅听音乐版



Z-Lib



LINE



AndroidBlade...



