|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2024.08.28  ~2024.09.03 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | UE Parkour Tutorial Series #1 학습, 도서 '게임 프로그래밍 패턴' 1~2부학습 | | | | |

게임프로그래밍 패턴 1&2부 간략 요약  
업무 할당 - 코드파악 - 문게해결 코드 작성 - 코드정리 - 업무 할당으로 돌아가는 프로그래밍의 흐름에서 이 책의 목표는 코드를 쉽게 이해할 수 있는 깔끔한 구조, 실행 성능 최적화, 빠른 구현이라는 다소 상반될 수 있는 목표 아래에서 효율적인 코드구조로 위에서 말한 코드파악에 필요한 지식의 양을 줄이는 것이다.  
이를 위한 그동안 나왔던 패턴들과 유용한 패턴들을 알아보고 분류해본다.   
  
디자인 패턴 예시

- 프로토 타입 패턴 : 어떤 객체가 자기와 비슷한 객체를 스폰 할 수 있도록 하는 패턴  
 ex) Monster클래스 하위의 Ghost, Demon,,, / Spawner클래스를 상속시킨 Ghost\_Spawner ....  
-> Spawner클래스 내부의 Monster. Clone()함수로 객체를 스폰

이는 몬스터마다 스포너 클래스를 만들지 않아도 된다는 장점이 있지만, 결국 코드의 양에는 별반 차이가 없다.  
또한 요즘 게임엔진에서는 몬스터마다 클래스를 따로 만들지 않으므로 현실적이지도 않다.  
이것은 3부의 컴포넌트 혹은 타입객체로 모델링 하는 패턴을 배우고 다시 정리하도록 한다.  
  
- 데이터 모델링을 위한 프로토타입  
 게임 데이터 또한 규모가 일정 이상이 되면 코드와 비슷한 기능이 필요하다.  
몬스터와 아이템 속성을 파일 어딘가에 정의해야 한다고 할 때, 많이 사용하는 방법 중 하나가 JSON이다.   
여기에 프로토 타입을 이용하여 고블린 보병, 궁수, 마법사 등의 데이터를 만들 때  
 "이름" : "고블린 궁수",  
 "기본체력" : 20,  
 "최대체력" : 30,  
 ... 등과 작성할 필요 없이  
 "이름" : " 고블린 마법사"  
"프로토 타입":"고블린 보병"  
"마법" : .....  
등과 같이 중복을 제거하여 코드와 같은 기능을 할 수 있다.

파쿠르 기능을 구현하기 위한 강의중 #1 벽달리기 강의를 수강하였다.

벽을 달리기는 기능을 구현하며 raycast를 쏘는 방법, branch와 boolean값을 활용하는 법등을 배우며

최종적으로는 파쿠르기능을 구현할 수 있도록 한다.

플레이 영상  
https://youtu.be/mtnH83X7BmU

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 2024.09.04 ~ 2024.09.10 |
| **다음주 할일** | UE Parkour Tutorial Series 완강, 게임 프로그래밍 패턴 도서 내용 정리 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |