

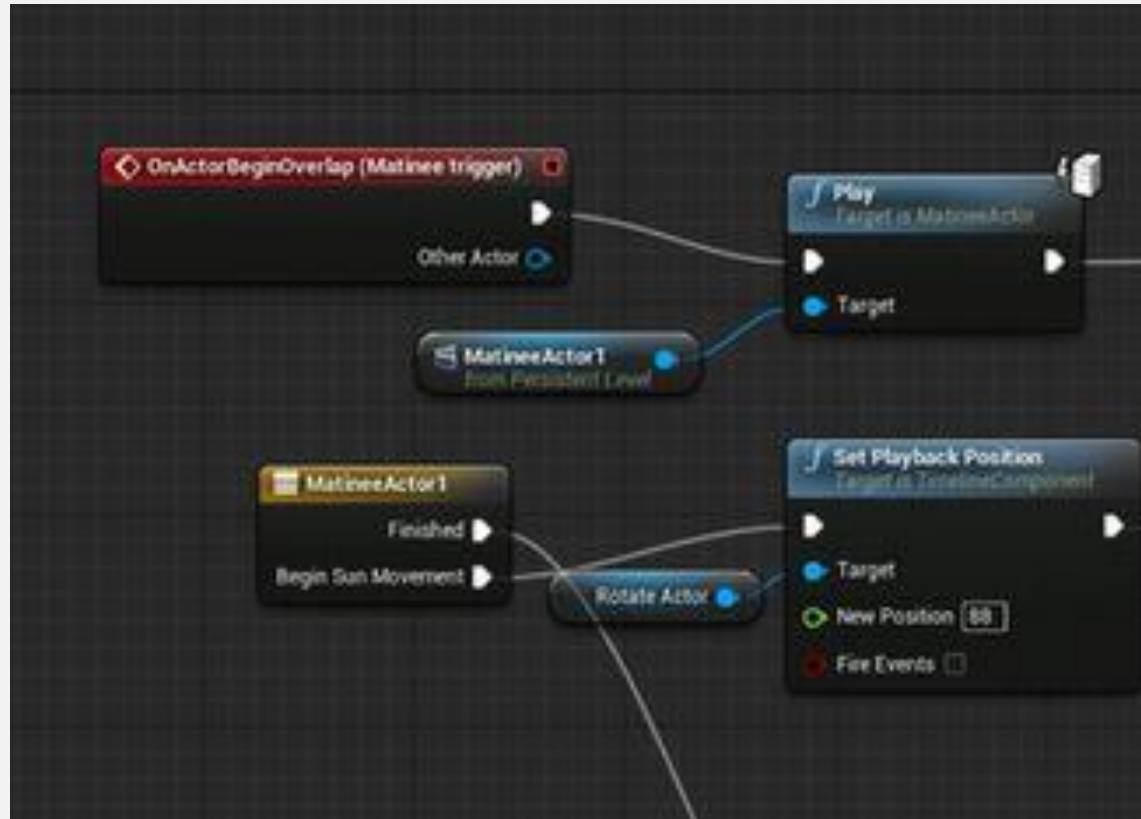
게임 엔진 프로그래밍

LAB2. Level Blueprint



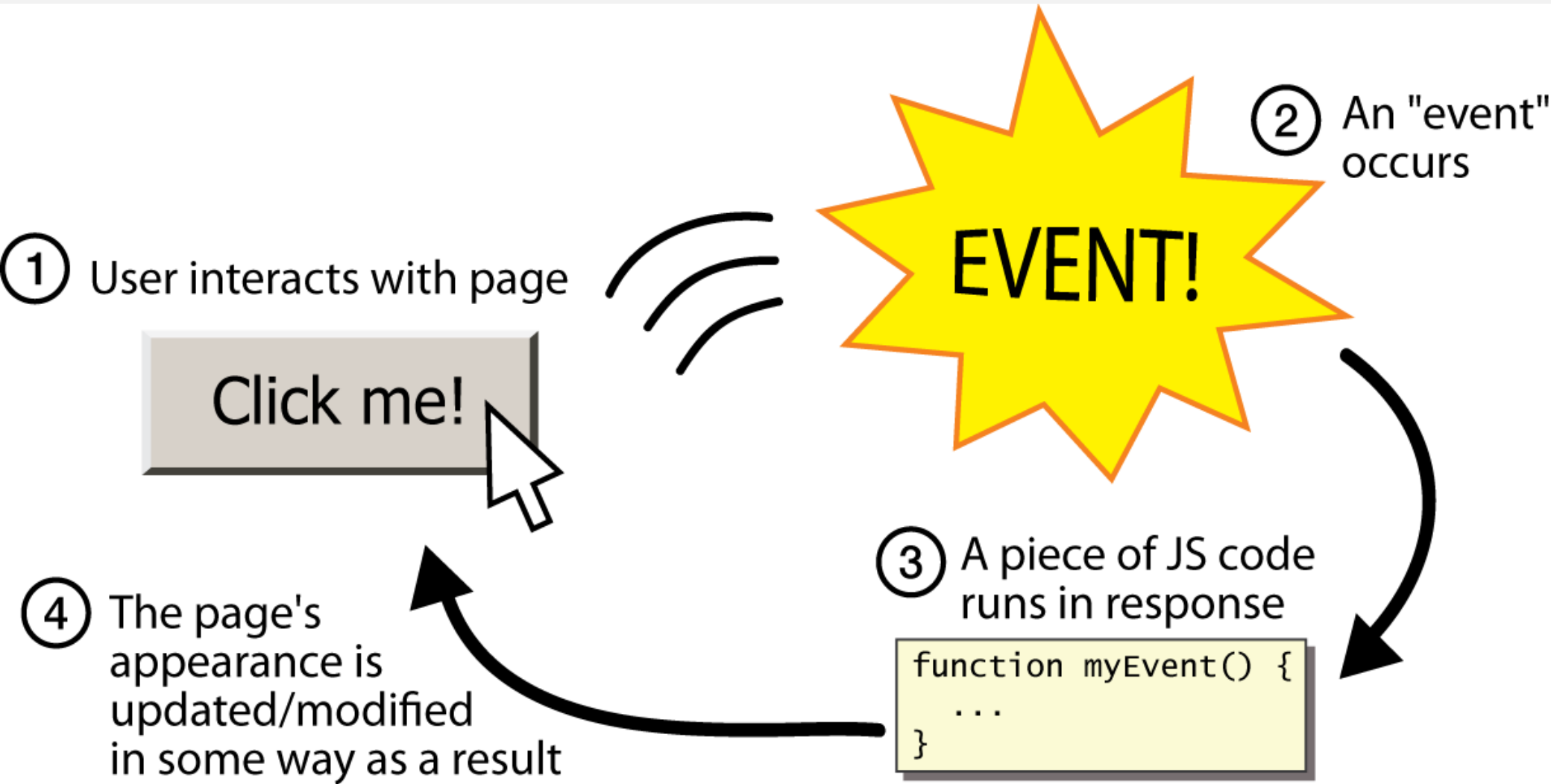
Blueprint

- Visual Scripting System - C++ 대신 그림으로!
- 노드 기반
- 결국은 객체를 표현하는 방법
 - 객체 = 속성 + 액션
- 유형
 - Level Blueprint
 - 현재 레벨의 액터 조작
 - Class Blueprint
 - 상호 작용형 애셋을 만들기 위한 객체 개발

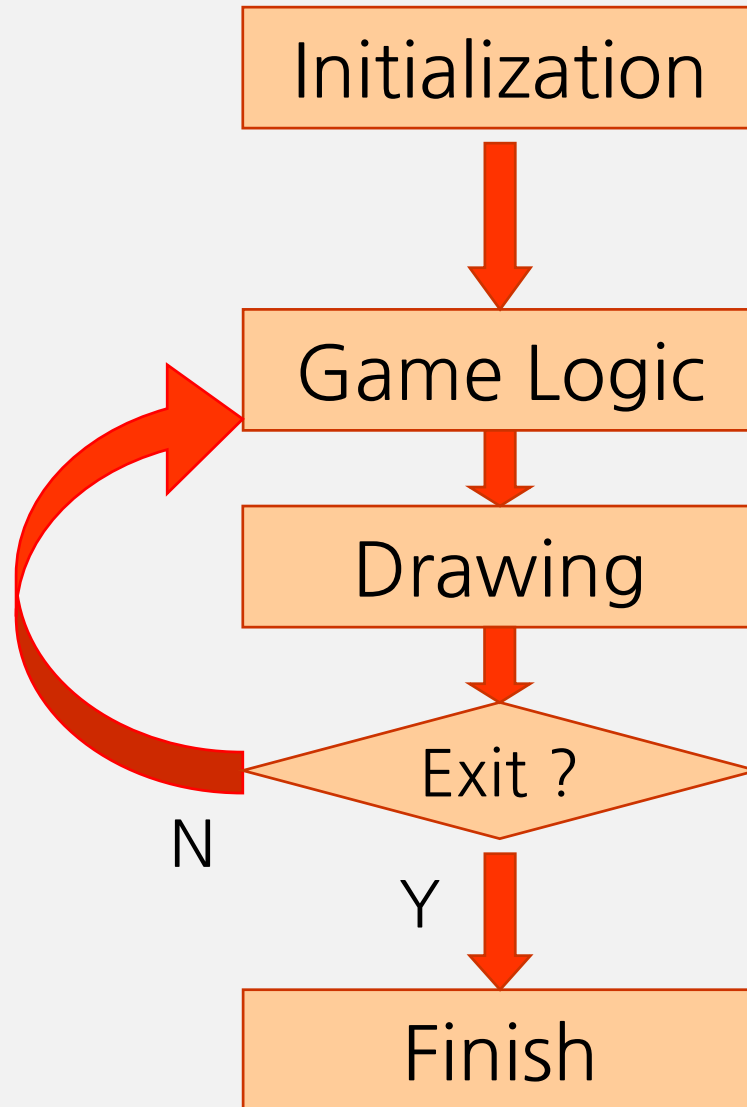


Event Driven Programming

- 이벤트(Event) - 상태의 변화
- 이벤트가 발생했을 때, 그에 따른 액션을 수행.



일반적인 기본 게임 루프



Level Blueprint Event

