

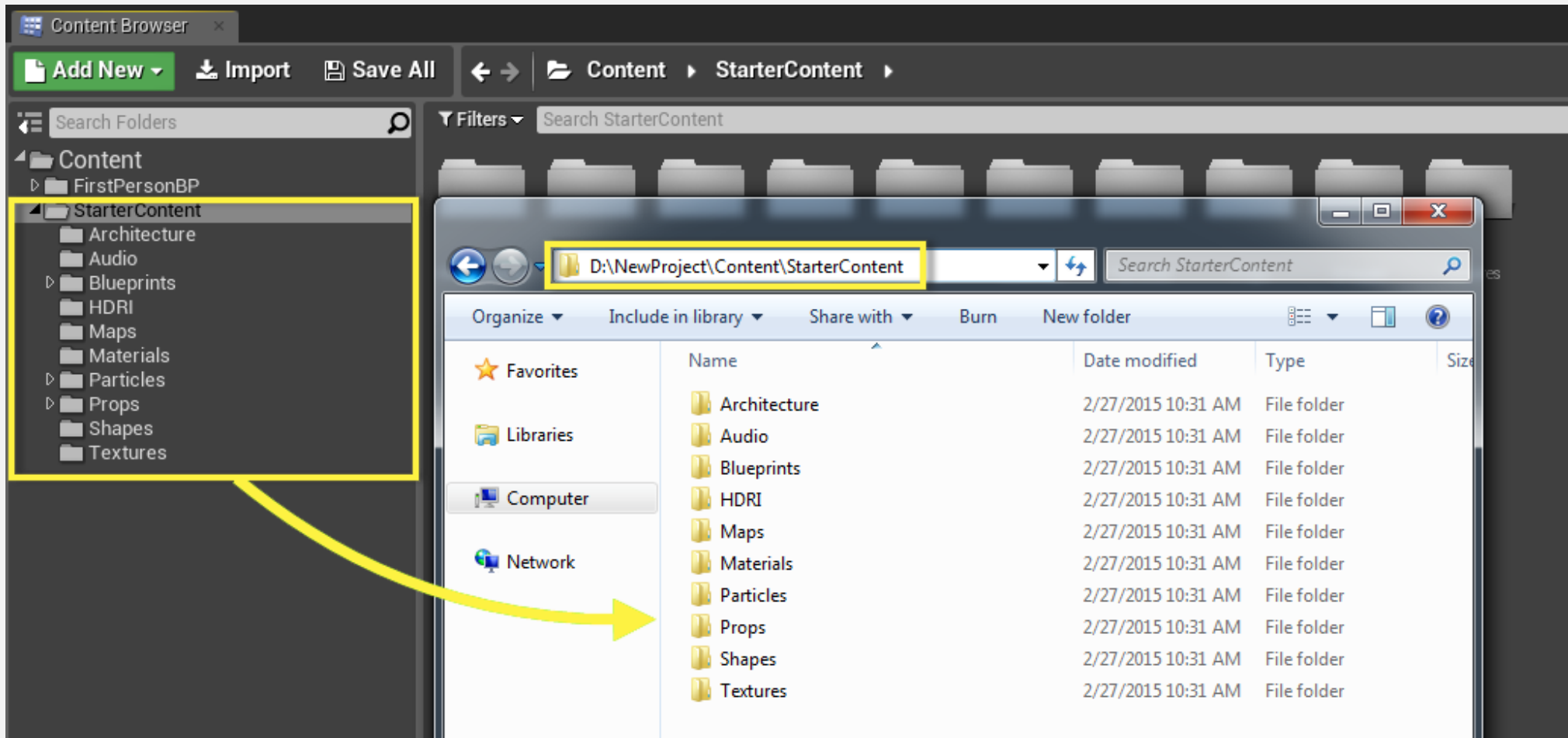
게임 엔진 프로그래밍

LAB4. Character Movement



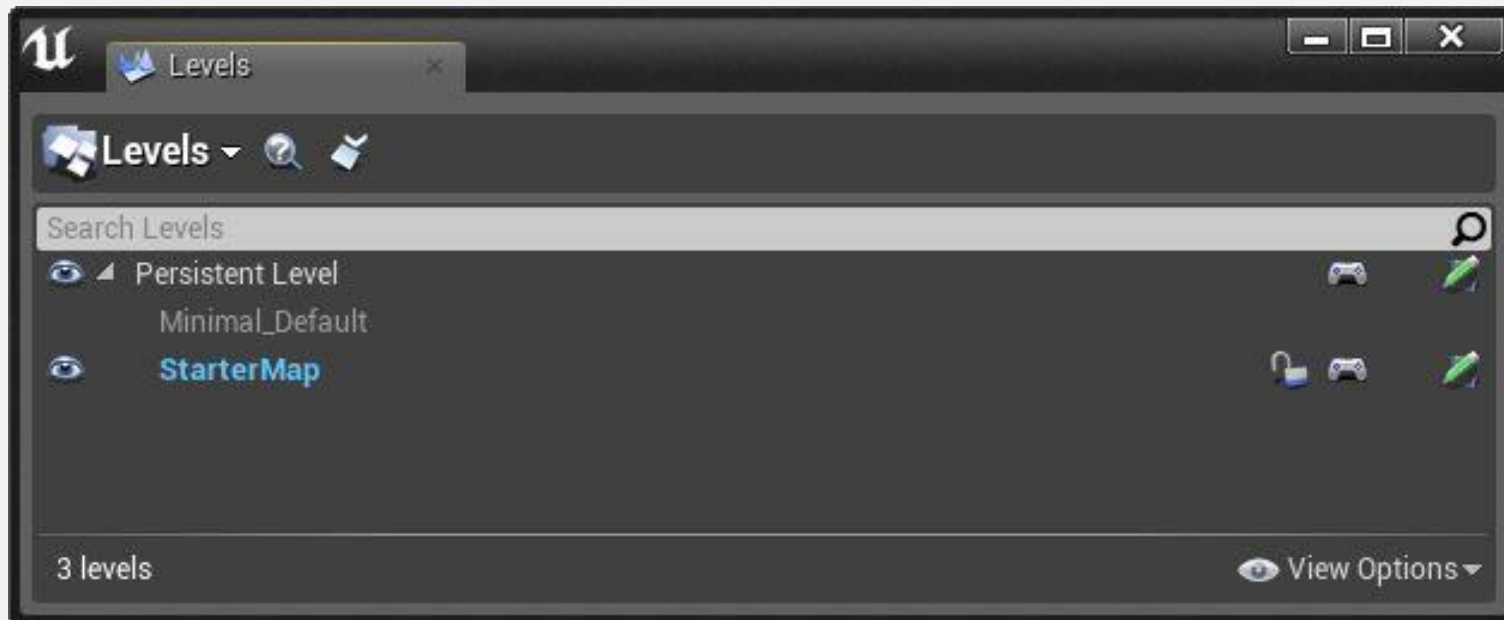
Project (프로젝트)

- 각각의 게임을 이루는 콘텐츠와 코드의 집합, 디스크 상의 디렉토리와 일치
- 핵심 파일은 .uproject : 레퍼런스 파일



World

- 로딩이 되는 레벨을 모두 포함하는 집합.
- 레벨을 스트리밍하거나, 동적 액터 등을 생성함.



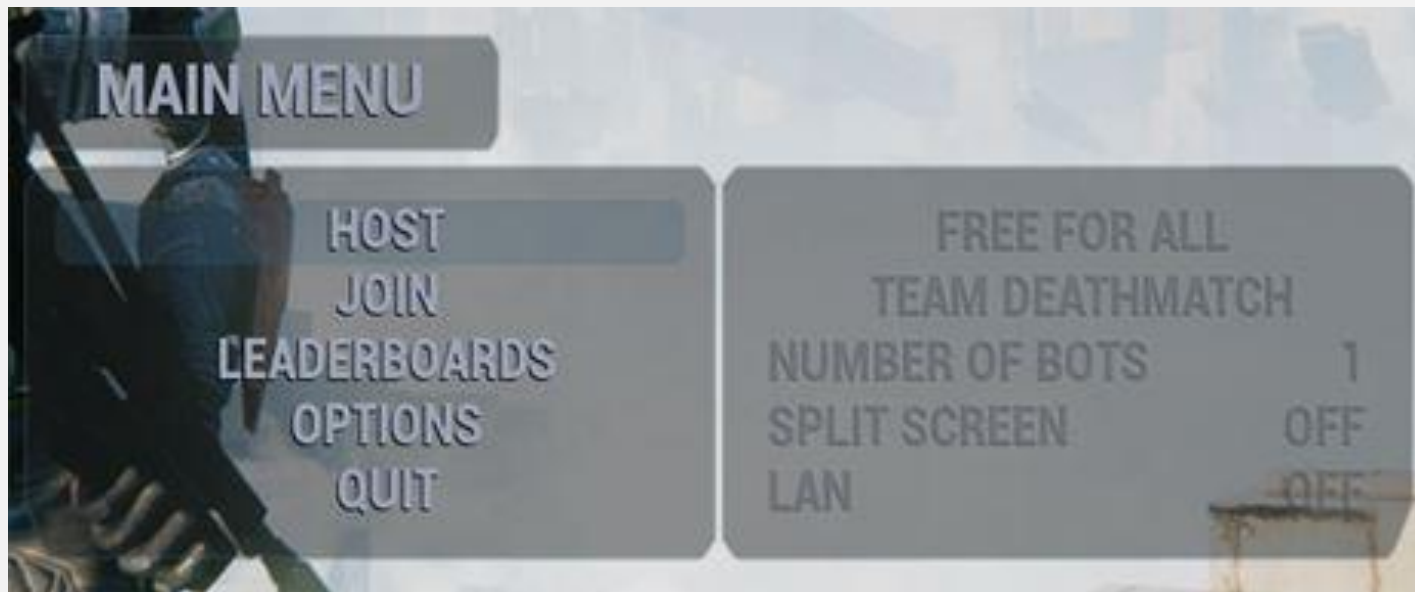
Level

- 게임 플레이가 진행되는 사용자 영역
- 레벨 안에 액터를 배치하고, 트랜스폼을 적용하고 속성을 편집하여 레벨을 생성 확인 변경함.
- .umap 파일로 저장되며, "맵 " 이라고도 불림.



GameModes

- 플레이 중인 게임의 규칙 설정을 담당.
- 규칙: 플레이어의 게임 참가 방식, 게임 일시 정지 가능 여부, 레벨 전환, 승리 조건과 같은 게임 전용 작동 방식 등.
- 프로젝트 설정에서 기본 게임 모드 설정이 가능. 레벨 단위로 설정도 가능.
- 레벨당 단 하나의 게임 모드만 존재할 수 있음.
- 멀티플레이어 게임에서 게임 모드는 서버에서만 존재.
- 규칙은 리플리케이션을 통해 접속된 각 클라이언트에 전송

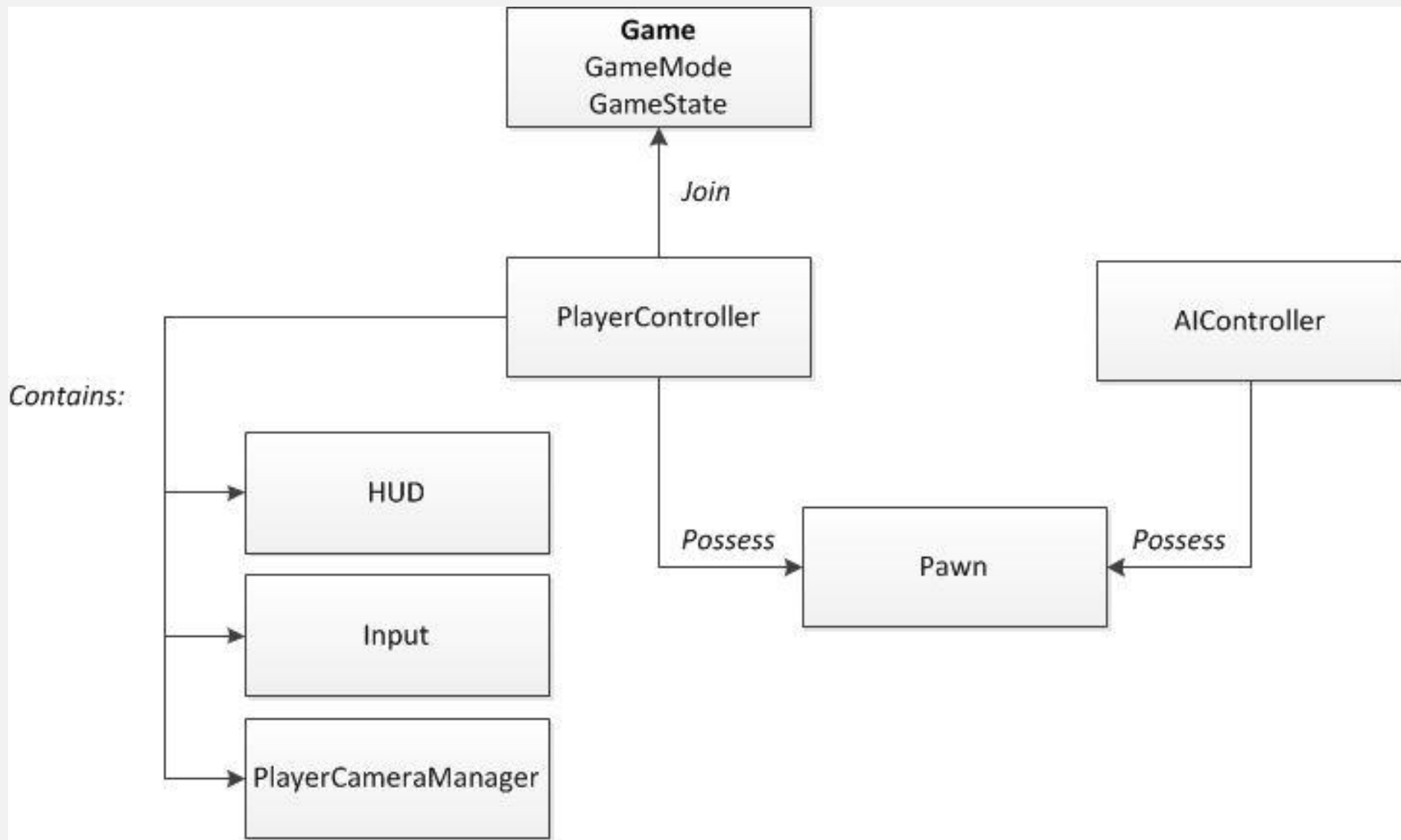


GameState

- 게임의 모든 클라이언트에게 복제하고자 하는 정보가 담겨 있음.
- 접속된 모두에 대한 “게임의 상태”
- 종종 게임 점수, 경기 시작 여부, 월드의 플레이어의 수에 따라 스폰시킬 수 있는 AI 수, 기타 게임 관련 정보도 포함.



Framework Class Relationships

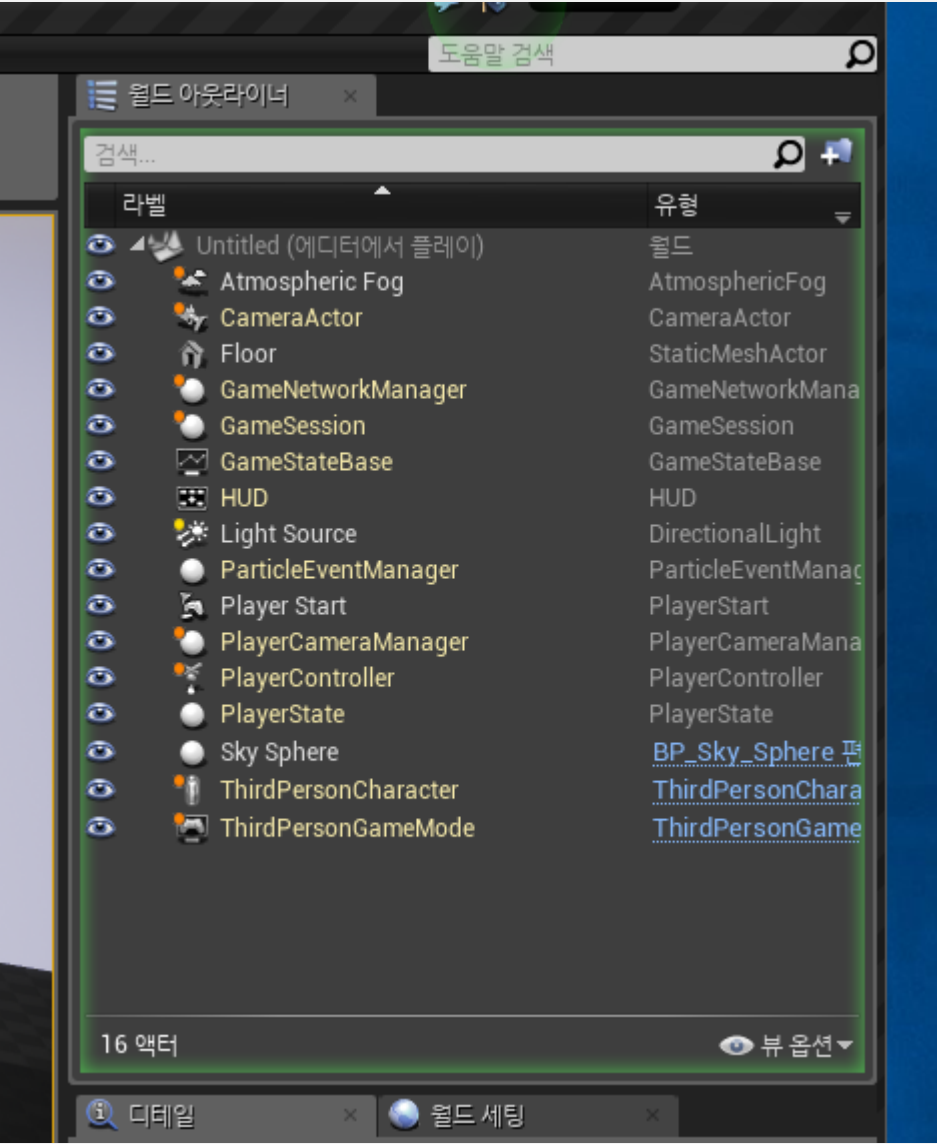


마우스 클릭없이 곧바로 에디터 상에서 실행

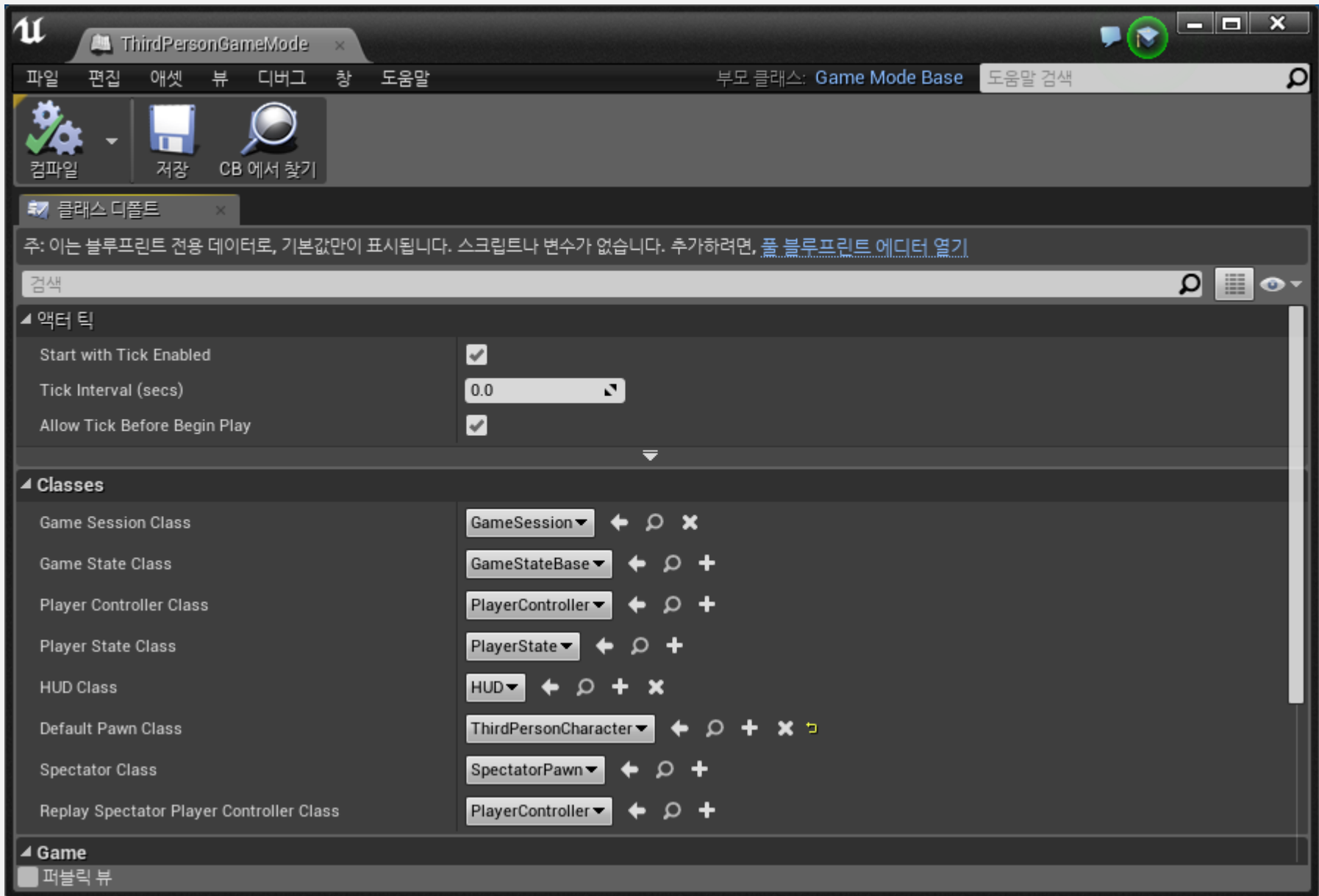


액터를 움직이는 방법

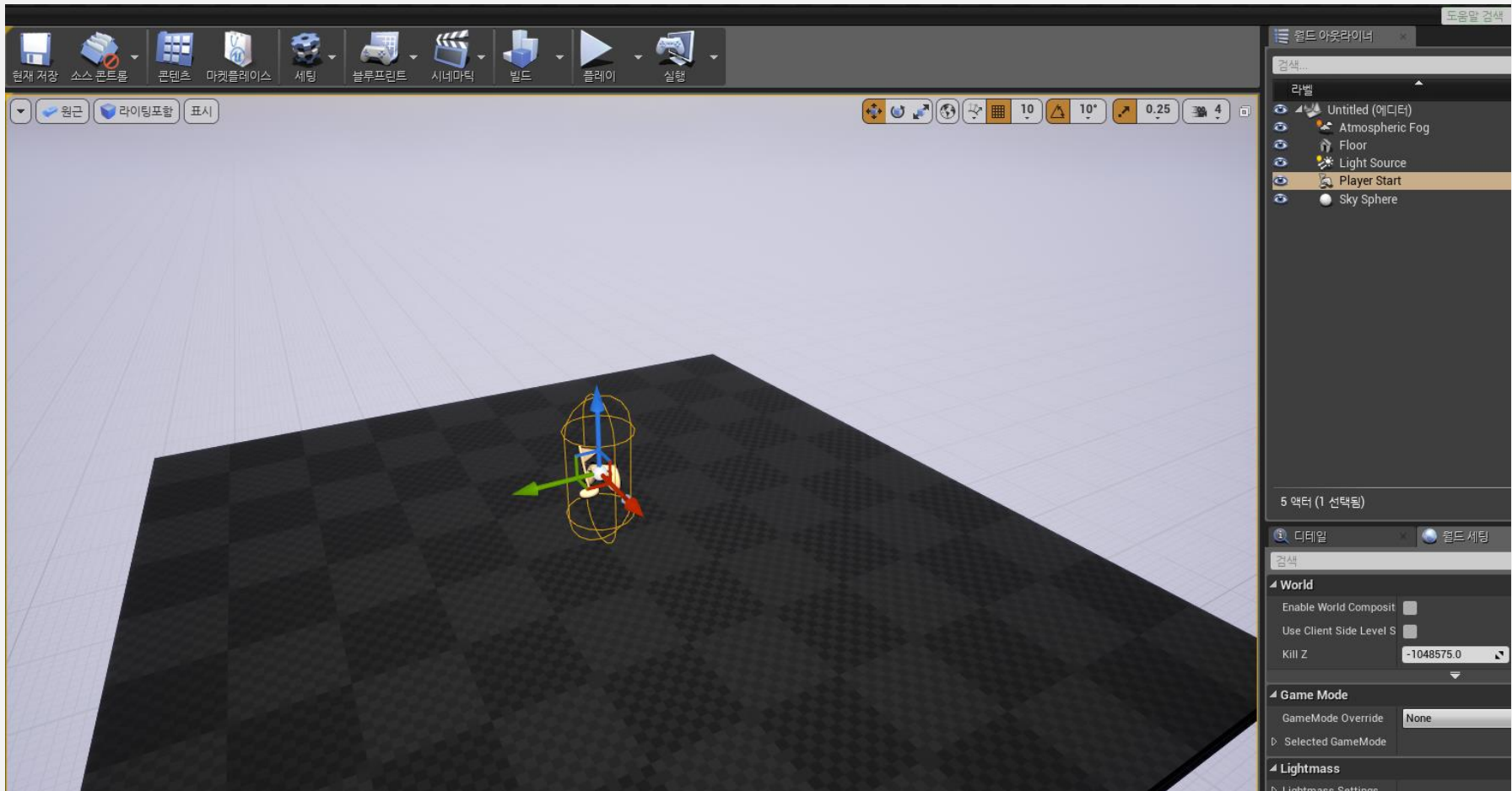
- 좌표를 매 프레임마다 변경해서 움직이기
- 이동 컴포넌트에 파라미터를 전달해서 움직이기
- 시퀀서로 결정한 좌표를 변경해서 움직이기
- 물리 엔진을 사용해서 움직이기



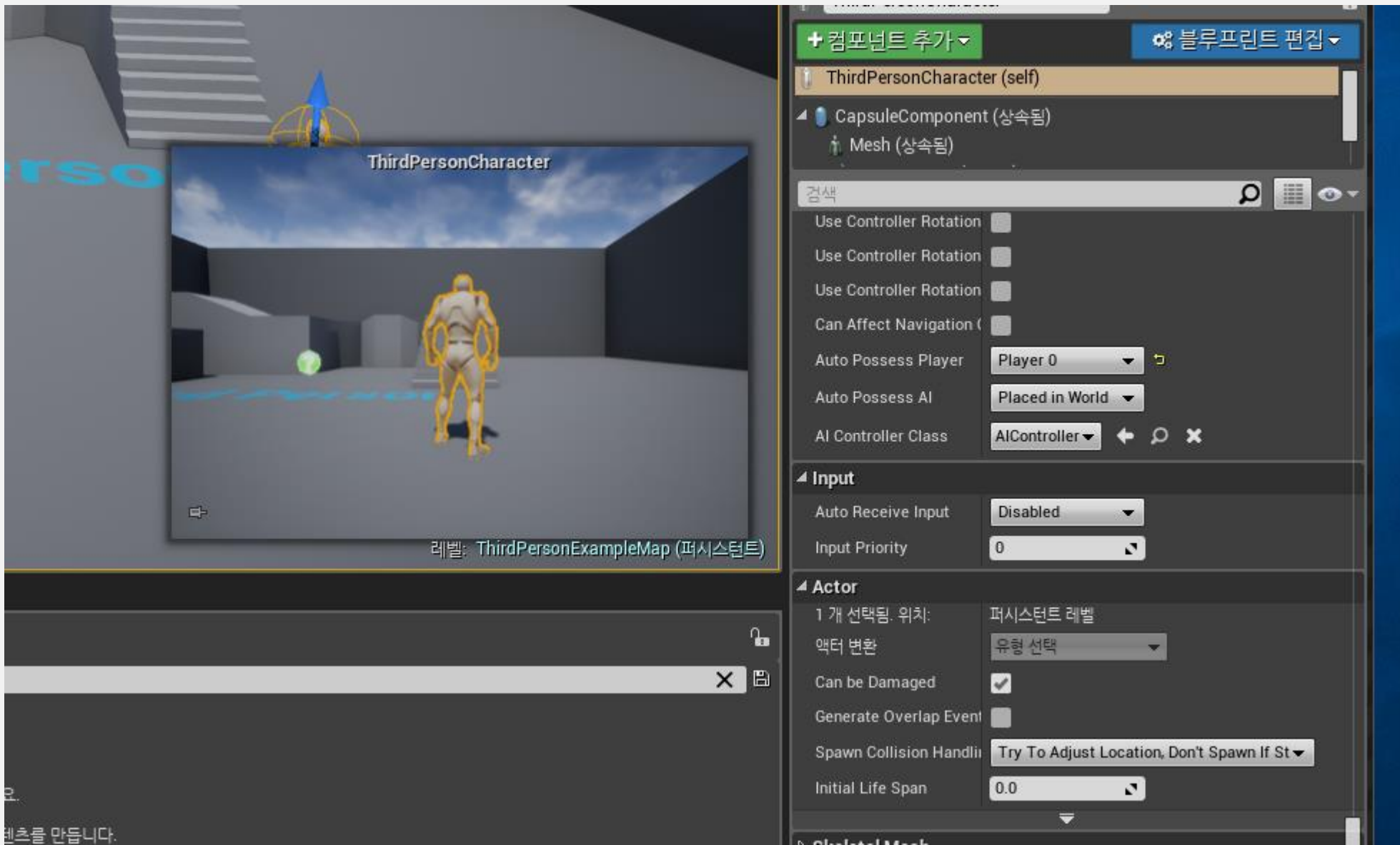
ThirdPersonGameMode



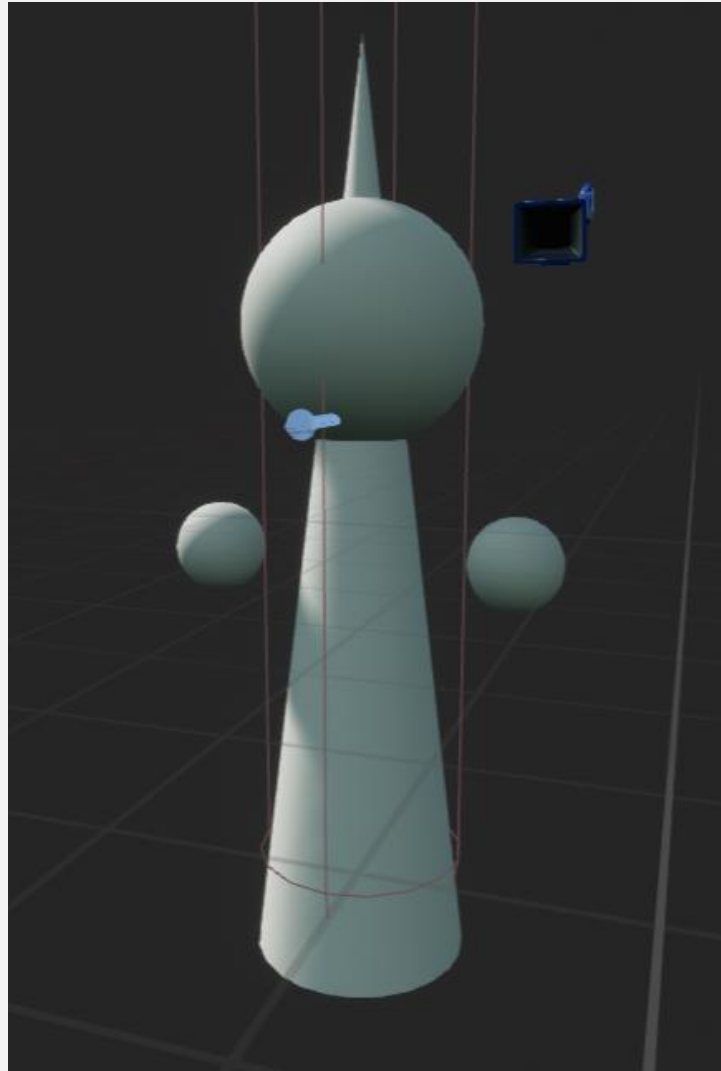
PlayerStart 에서 DefaultPawn 이 생성



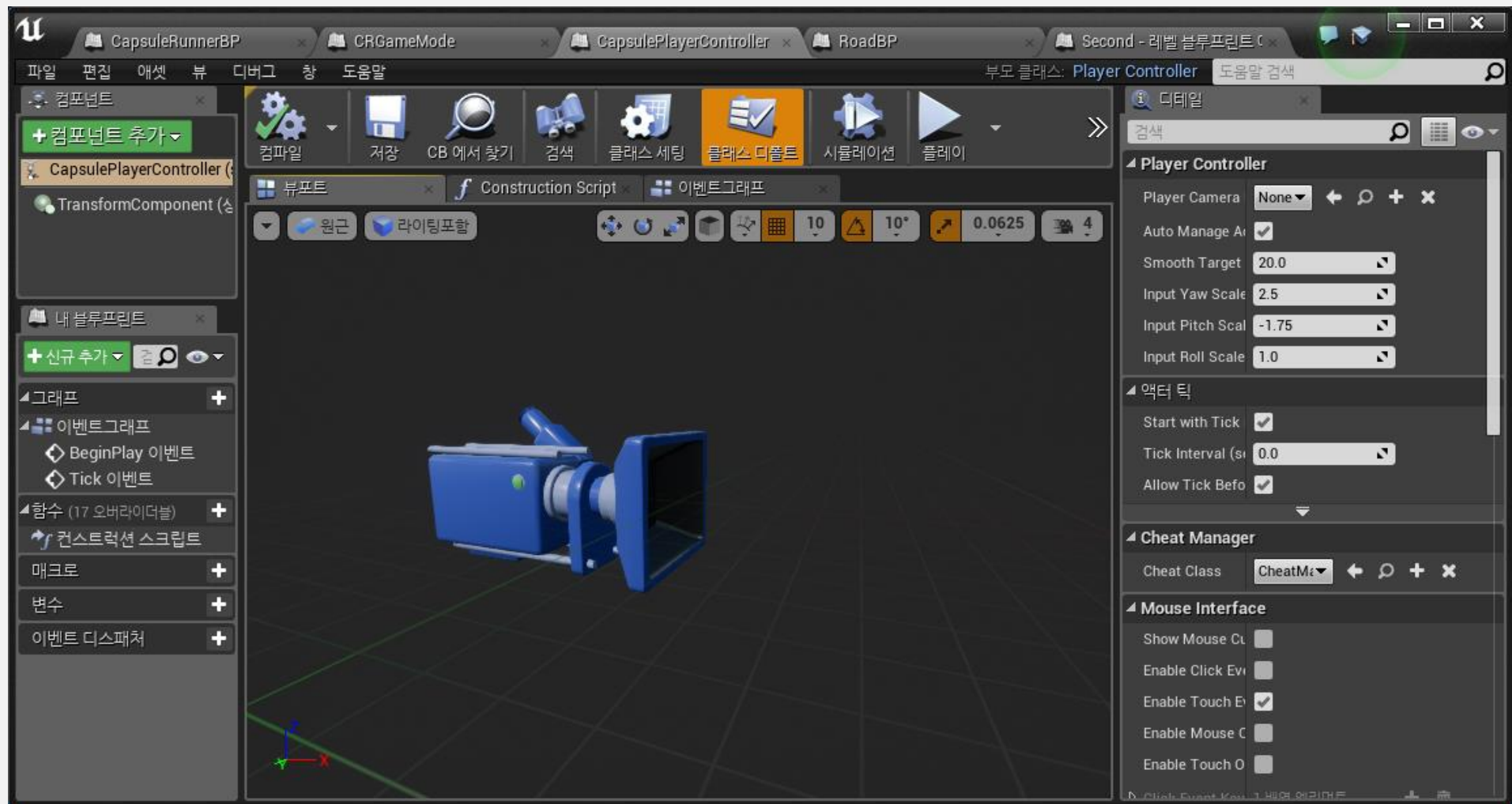
Auto Possess Player



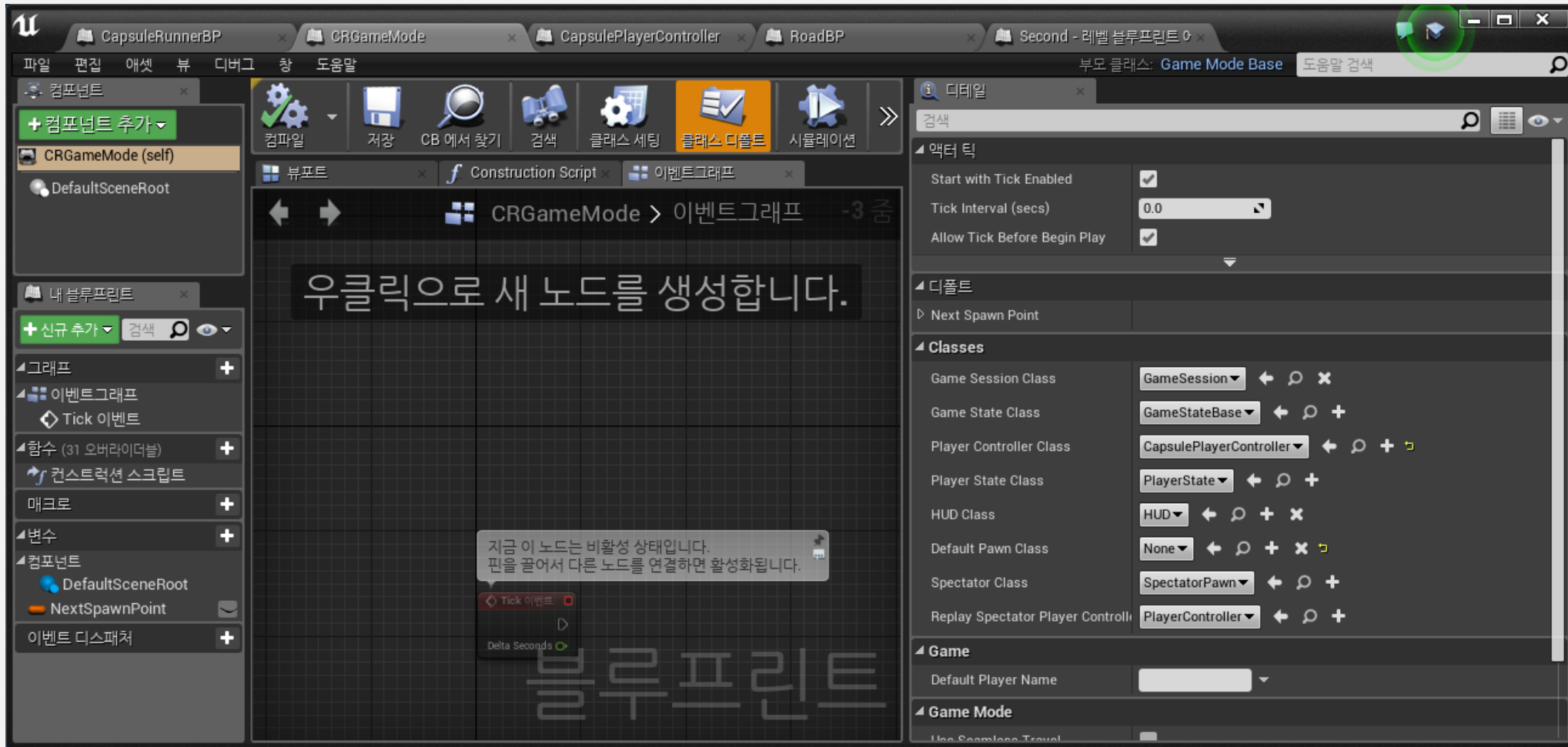
CapsuleRunner Blueprint



CapsulePlayerController



CRGameMode



프로젝트 맵 & 모드

프로젝트 설정

모든 세팅

프로젝트

▶ 맵 & 모드

무비

설명

지원 플랫폼

타겟 하드웨어

패키징

GameplayTags

GameplayTags Developer

엔진

게임플레이 디버거

내비게이션 메시

내비게이션 시스템

슬레이트 세팅

애니메이션

일반 세팅

입력

검색

프로젝트 - 맵 & 모드

기본 맵, 게임 모드, 기타 맵 관련 세팅입니다.

디폴트로 설정

익스포트...

임포트...

디폴트로 리셋

이 세팅은 DefaultEngine.ini 에 저장되었으며, 현재 쓰기가 가능합니다.

Default Modes

Default GameMode

CRGameMode

Selected GameMode

Default Maps

Editor Startup Map

Minimal_Default

Game Default Map

Minimal_Default

Local Multiplayer

Use Splitscreen

Two Player Splitscreen Layout

Horizontal

Three Player Splitscreen Layout

Favor Top

Skip Assigning Gamepad to Player 1

Game Instance

Game Instance Class

GameInstance

입력 설정

프로젝트 세팅

모든 세팅

프로젝트

맵 & 모드

무비

설명

지원 플랫폼

타겟 하드웨어

패키징

GameplayTags

GameplayTags Developer

엔진

게임플레이 디버거

내비게이션 메시

내비게이션 시스템

슬레이트 세팅

애니메이션

일반 세팅

입력

검색

엔진 - 입력

기본 입력 동작 및 축 설정이 포함된 입력 세팅입니다.

디폴트로 설정 익스포트... 임포트... 디폴트로 리셋

이 세팅은 DefaultInput.ini 에 저장되었으며, 현재 쓰기가 가능합니다.

Bindings

액션 및 축 매핑은 입력 동작과 그것을 실행하는 키 사이에 간접 층을 삽입하는 방식으로, 입력 동작에 대한 키와 축 매핑을 편하게 할 수 있는 방법을 제공합니다. 액션 매핑은 키를 누르고 떼는 것, 축 매핑은 연속된 범위 입력에 대해서 매핑이 가능합니다.

Action Mappings +

Axis Mappings +

MoveLeftRight + X

A Scale 1.0 X

D Scale -1.0 X

왼쪽 Scale 1.0 X

오른쪽 Scale -1.0 X

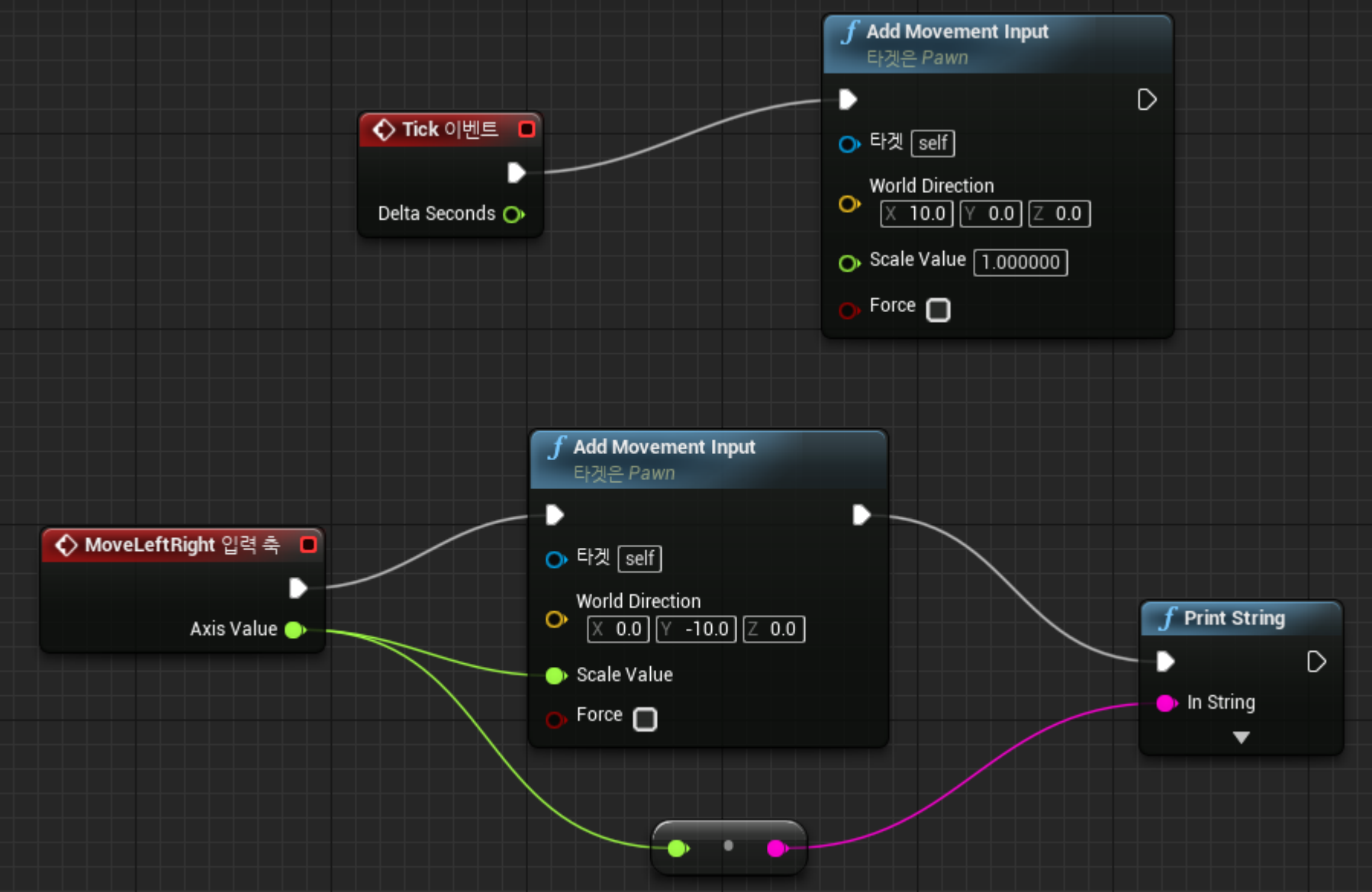
Mouse Properties

Use Mouse for Touch

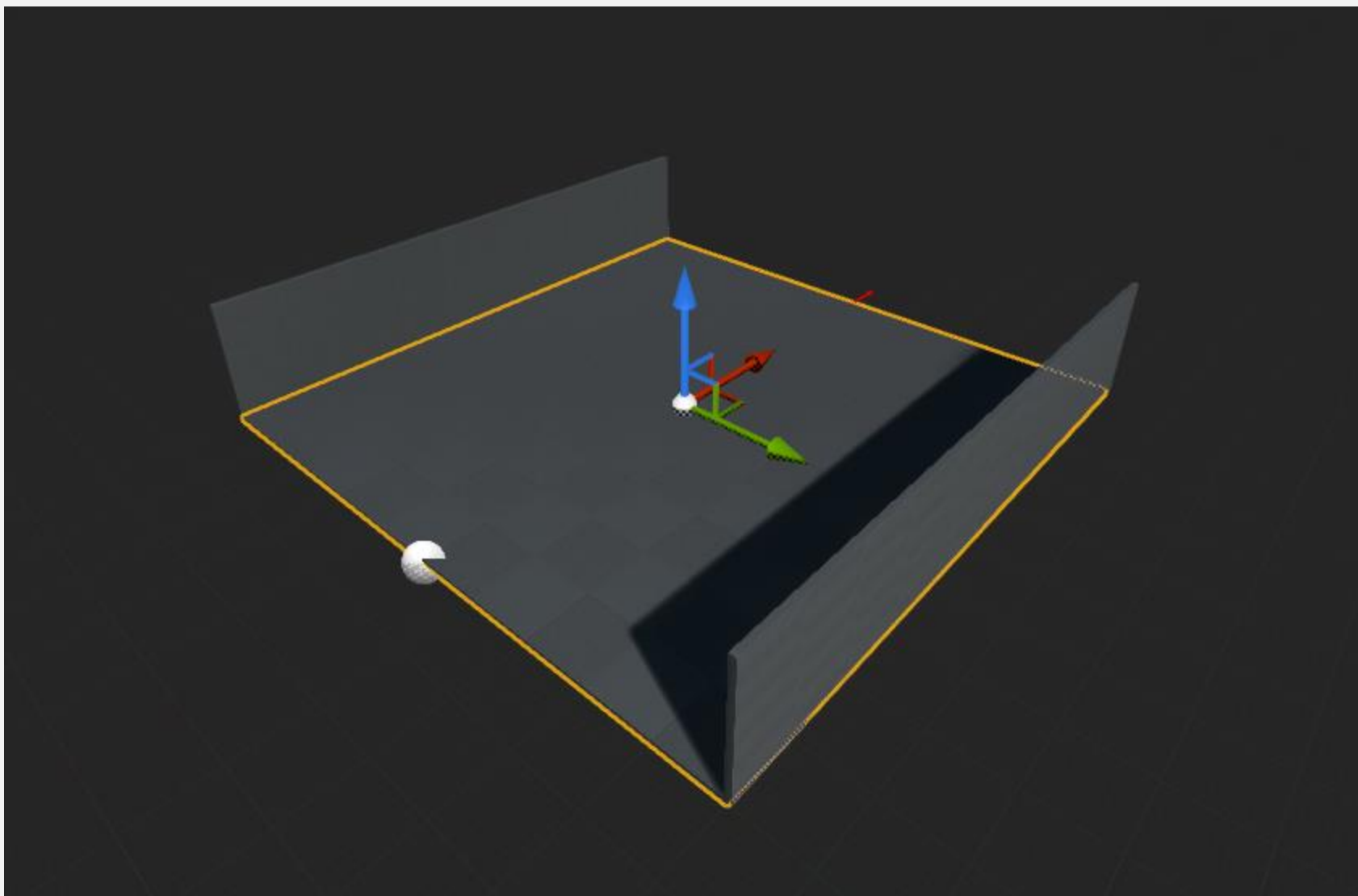
Viewport Properties

게임 엔진 Copyleft By 이대현

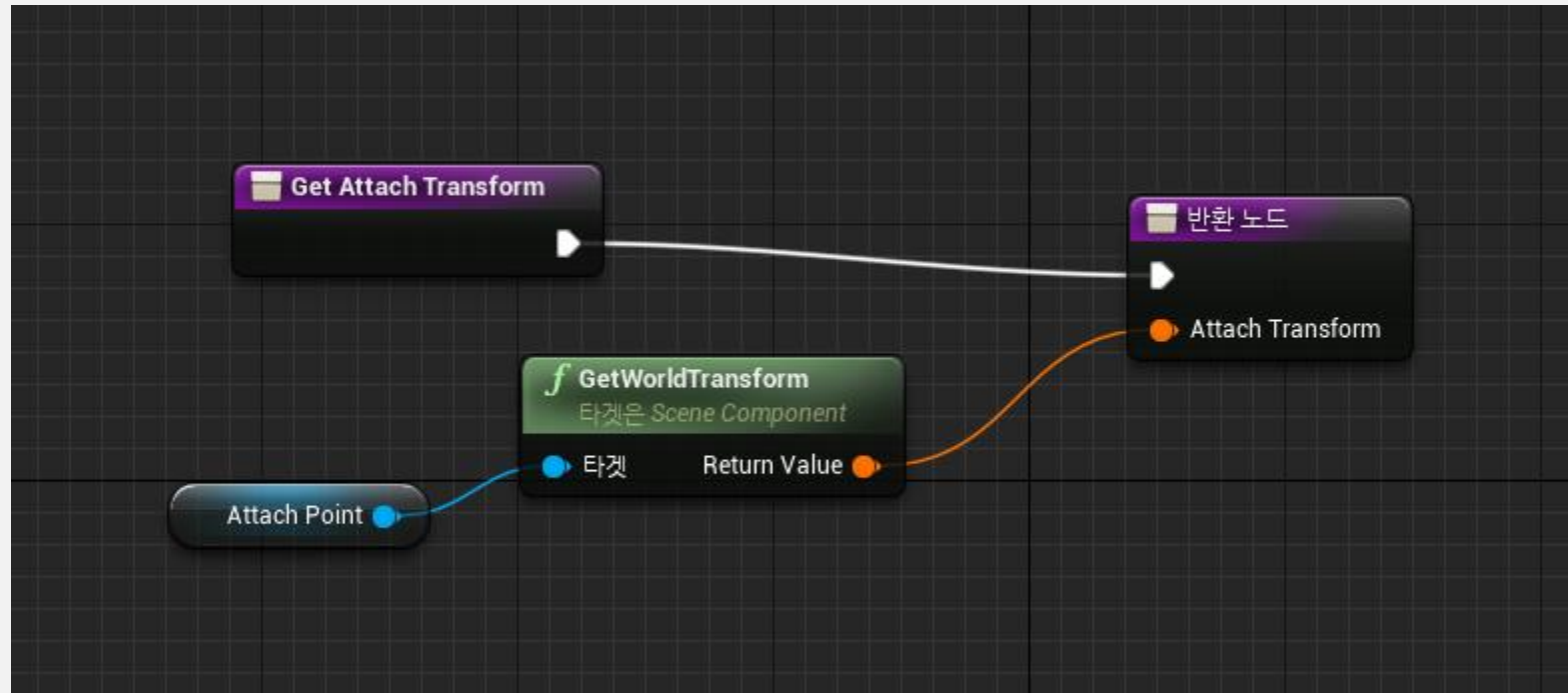
Runner Event Graph



Road Blueprint (RoadBP)



RoadBP 함수 : GetAttachTransform



Level Blueprint Event Graph 와 함수 AddRoadTile

