|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5 주차 | **기간** | 7.25 ~ 7.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 언리얼 c++ 오브젝트 리플렉션/ 델리게이트/ 인터페이스 강의를 통한 공부 | | | | |

<상세 수행내용>

**금주 노트북의 부재로 인해 유료강의 사이트인 인프런에서 언리얼 c++ 부분을 수강 후 추가적으로 공식문서를 참조하면서 공부했습니다. 이번주에는 언리얼 오브젝트 리플렉션 시스템, 인터페이스, 델리게이트를 공부했습니다. 언리얼 오브젝트에는 항상 클래스의 정보를 담은 UClass 객체가 매칭되어 있어 이 객체를 통해 언리얼 오브젝트의 정보를 파악할 수 있었습니다. 리플렉션은 "모듈명".generated.h” 이라는 헤더파일이 class를 만들때 추가 되어있는데 열거형UENUM(), 클래스UCLASS(), 구조체USTRUCT(), 함수UFUNCTION(), 멤버 변수UPROPERTY() 라는 매크로 함수를 위에 선언해 주면 모듈명".generated.h에 기록되고 이를 활용할 수 있습니다. 인터페이스를 사용하면 객체 설계에 도움을 줄 수 있으며, 클래스가 수행할 의무를 명시적으로 지정해 줄 수 있게 됩니다. 또한 델리게이트의 사용을 통해 loose Coupling을 간편 구현할 수 있어 변경 사항에 쉽게 대응할 수 있습니다.**

**참고자료**

**<https://www.unrealengine.com/ko/blog/unreal-property-system-reflection>**

**https://docs.unrealengine.com/4.27/ko/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/UnrealArchitecture/Delegates/**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | X | | |
| **해결방안** | X | | |
| **다음주차** | 6 | **다음기간** | 8.1 ~ 8.8 |
| **다음주 할일** | 언리얼 c++ 유데미 강의 수강  게임서버 공부 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

교수님 노트북의 수리가 오래 걸려 31일 발표까지는 휴대폰을 통해 참여하도록 하겠습니다. 죄송합니다.

깃허브 커밋은 김준현 학생에게 작업일지를 보내 제 파일에 커밋을 부탁해 올리도록 하겠습니다.

부모님 노트북으로 차주부터 사용해 6주차 부터는 발표에 참여하도록 하겠습니다.