**一、已完成工作**

**1.阅读学习UE4官方文档，了解UE4中的关键类型以及C++创建游戏的流程；**

参考文档：

[编程快速入门 | 虚幻引擎文档 (unrealengine.com)](https://docs.unrealengine.com/4.27/zh-CN/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/CPPProgrammingQuickStart/)

[UE4中的C++编程简介 | 虚幻引擎文档 (unrealengine.com)](https://docs.unrealengine.com/4.27/zh-CN/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/IntroductionToCPP/)

[Actors | 虚幻引擎文档 (unrealengine.com)](https://docs.unrealengine.com/4.27/zh-CN/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/UnrealArchitecture/Actors/)

[玩家输入和Pawn | 虚幻引擎文档 (unrealengine.com)](https://docs.unrealengine.com/4.26/zh-CN/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/CPPTutorials/PlayerInput/)

**2.对官方文档中的项目案例进行实现，看懂案例中的代码，了解C++编写FPS游戏的流程；**

参考内容：

[第一人称射击游戏教程 | 虚幻引擎文档 (unrealengine.com)](https://docs.unrealengine.com/4.26/zh-CN/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/CPPTutorials/FirstPersonShooter/)

[虚幻四C++入坑指南合集版\_哔哩哔哩\_bilibili](https://www.bilibili.com/video/BV14K411J7v2?spm_id_from=333.999.0.0)

**3.根据以上内容整理相关笔记：**

笔记已上传至github（）

**二、下阶段工作**

**1.学习UI开发方面的知识；**

**2.进行培训文档中“多人枪战项目”的练习开发；**