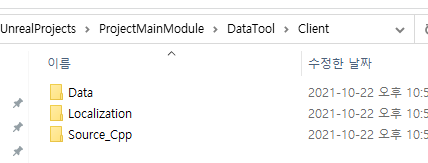
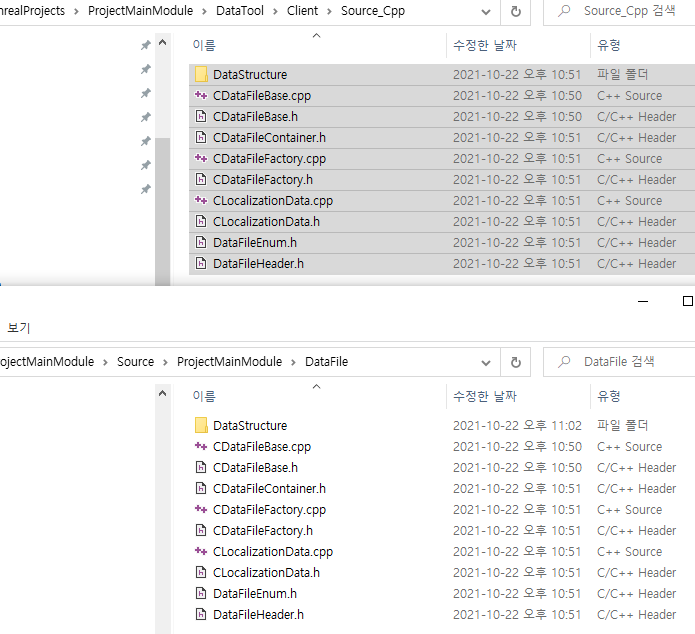
**DataFileFramework – Source Code Import**

* 박정민

1. 다음은 DataTool을 사용한 출력 결과물이다.



1. /Source\_Cpp에 있는 소스코드를 복사한 뒤, Source/[프로젝트 메인 모듈/에 적당한 폴더를 만들어서 붙여넣기한다.



1. Unreal Editor 종료 후 프로젝트 폴더에 [프로젝트명].sln 삭제, Generate Visual Studio project files

텍스트, 테이블이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. IDE에서 해당 소스코드가 정상 인식 되는지 확인

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. Solution Build
2. 적당한 관리 클래스를 만들어서 사용한다.

* CDataFileManager, CLocalizationManager, 기본 GameModeBase 참고.
* 정상 작동 시 다음과 같이 출력된다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명