

언리얼 프로그래밍 Part2-13

제목: 게임 플로우 다듬기

**강의 내용 : 게임 플로우 진행을 위한 마무리

강의 내용

게임 플로우 진행을 위한 마무리



**강의에서 다루는 게임 프레임워크 요소

강의에서 다루는 게임프레임워크 요소

게임	월드	모드	상태	
기믹	트리거	스폰	물리	
플레이어	입력	카메라	HUD	상태
폰	이동	모션	액션	위젯
데이터	애셋	테이블	설정	저장
인공지능	길찾기	BT		

이번 강의에서 다루는 게임 프레임워크의 요소입니다

**강의 목표

강의 목표

- 게임을 이루는 전체 구성 요소의 파악하고 이를 보강
- 전체 게임 플로우가 잘 동작하도록 캐릭터 스탯과 아이템을 다듬기

Inflearn

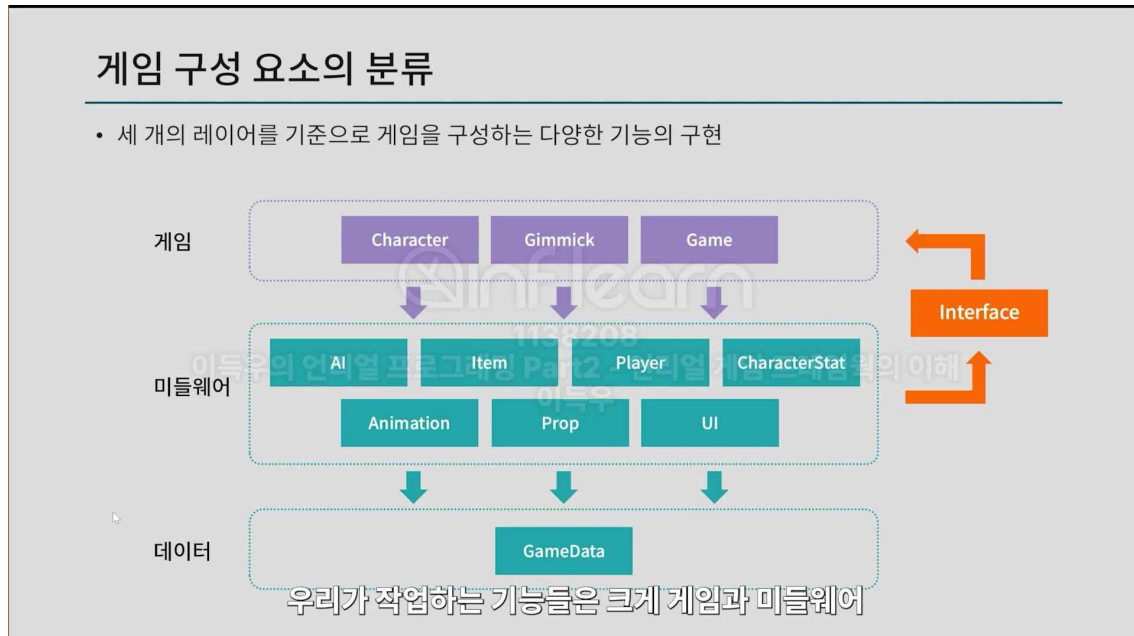
1138208

이득우의 언리얼 프로그래밍 Part2 - 언리얼 게임 프레임워크의 이해
이득우

캐릭터 스탯 데이터와 아이템

*** 게임 구성 요소의 정리

**게임 구성 요소의 분류



-데이터 레이어에서 게임에 기반이 되는 데이터를 관리하는 기능을 게임데이터 폴더에 구현

-데이터를 활용하여 미들웨어를 구축함.

-미들웨어를 활용하여 게임을 구성하는 캐릭터와 기믹을 제작해보았음.

-이들을 효과적으로 관리하기 위해 내부적인 규칙을 지정했는데 상위 레이어에 있는 객체들은 하위레이어에 있는 개체들을 자유롭게 참조할 수 있지만, 하위 레이어에 있는 객체들이 상위 레이어에 있는 개체들을 참고하기 위해서는 인터페이스를 거치도록 설정함.

****게임 플로우를 위해 보강할 내용**

게임 플로우를 위해 보강할 내용

- 죽었을 때의 NPC와 플레이어의 처리
- 이동 속도의 적용
- 포션/스크롤 아이템의 추가 구현과 캐릭터의 적용
- 스탯 기능 및 UI의 기능의 보강

기능을 추가적으로 구현을 해야 될 텐데요

****데이터 편하게 수정하기**

-Item의 경우 Item폴더의 데이터들에 우클릭을 하면 Asset Actions-> Bulk Edit Via Property Matrix(5.4버전에서는 조금 다름)라고 하는 기능을 언리얼 엔진이 제공하고 있음. 여기에 보면 Grid라고 하는 기능을 제공하는데 오른쪽에 핀을 꽂아주면 엑셀처럼 전체 아이템 값 데이터를 변경할 수 있게 인터페이스를 제공해준다.

**정리

게임 플로우의 마무리

1. 죽는 상태에 대한 플레이어와 NPC의 설정
2. 전체 게임 구성 요소의 이해
3. 캐릭터 데이터 조정과 다양한 아이템 설정 및 구현

inflearn

1138208

이득우의 언리얼 프로그래밍 Part2 - 언리얼 게임 프레임워크의 이해
이득우

이번 시간에는 전체 게임 플로우가 흘러갈 수 있도록