

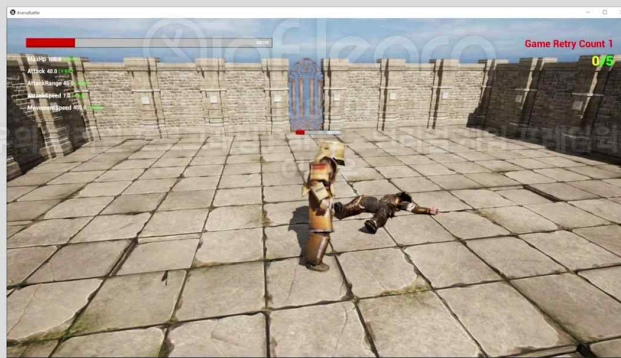
언리얼 프로그래밍 Part2-15

제목: 게임 플로우 다듬기

**강의 내용 : 게임의 완성

강의 내용

게임의 완성



지금까지 작업한 내용을 잘 정리해서

**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

- 게임 모드를 활용한 게임의 승패조건을 설정하는 과정의 이해
- CPP에서 블루프린트로 확장하는 방법의 학습
- SaveGame 객체를 활용한 간편한 게임 데이터 저장과 불러오기
- 최종 게임의 패키징

inflearn
1138208
이득우의 언리얼 프로그래밍 Part2 - 언리얼 게임 프레임워크의 이해
이득우

설정하는 과정을 이해하는 것이 첫 번째 목표입니다

****실습**

-UI와 관련된 작업은 블루프린트에서 하는게 가급적 편리하다.

**정리

게임 제작의 완성

1. 게임 모드를 활용한 게임 규칙의 완성
2. 전용 이벤트 함수를 활용한 블루프린트와의 연동
3. 게임 데이터의 저장 방식의 이해
4. 게임의 최종 빌드

Inflearn

1138208

이득우의 언리얼 프로그래밍 Part2 - 언리얼 게임 프레임워크의 이해
이득우

모두 묶어 가지고 게임을 제작해보았습니다