

1단계_01.헬로 언리얼!

📅 수강일	@2023년 3월 12일
➤ 이름	🐰 <u>전영재</u>
🔍 멘토	Min-Kang Song, 현웅 최
👥 멘티	
⚡ 작성 상태	Done
☑ 이수 여부	<input type="checkbox"/>
☑ 강의 시청 여부	<input checked="" type="checkbox"/>
📌 단계	

<기본설정>

- 언리얼엔진 5.1.1 사용 + '디버깅을 위한 편집기 기호' 추가설치
- 비주얼 스튜디오 2022 커뮤니티 사용 (C++를 사용한 게임개발, 언어팩::영어 설치)
//dotnet 6.0 사용
- Project and Solutions :: Always show Error List... 체크해제
- Solution Configurations 크기 200으로 확장
- 자동Tab 제거 - (VisualCommander, UE4 Smarter Macro Indenting)

<특이사항>

1. 헤더파일 변경시 - 에디터를 끄고 비주얼 스튜디오에서 컴파일
2. 소스파일 변경시 - 라이브코딩 (Ctrl + Alt + F11)

<학습내용>

- UE_LOG를 사용해 로그출력
- F12를 통해 부모클래스의 정보를 보는법

[과제]

Output Log에 “헬로 언리얼” 출력

