


# 1단계\_07. C++설계 #1 인터페이스

📅 수강일	@2023/03/30
➦ 이름	 <u>전영재</u>
🔍 멘토	Min-Kang Song, 현웅 최
👥 멘티	
⚡ 작성 상태	Not started
📌 단계	
☑ 강의 시청 여부	<input checked="" type="checkbox"/>
☑ 이수 여부	<input type="checkbox"/>

## Contents



강의 제목

0n. ~~~ 강의 과제

## 강의 제목



### 강의 목표

일단 강의부터 후딱 듣고 나중에 노트를 쓰겠다.

몰랐던것!>

- UInterface는 수정안해도된다.

- IInterface에 abstract 가상함수로 선언하면, 이 인터페이스를 상속받는 애들은 무조건 해당 함수를 만들어야한다.
  - virtual void DoLesson() = 0;
- 언리얼 C++의 특징으로, 가상함수를 굳이 abstract로 만들필요없이, 직접 IInterface에서 내용을 구현할 수 있다.
  - 즉, Interface내에서 기능을 구현하는 것이다. 재량껏 선택해라. 모던 객체지향과는 다르지만, 언리얼 C++에서는 이걸 활용하는 부분이 많더라.
- 참고로, 클래스는 단일 상속 구조이기에 Super::DoLesson을 사용할 수 없다.
  - IInterface::DoLesson() 으로 직접 상위클래스에서 꺼내와야한다.
- 언리얼은 형변환을 안전하게 할 수 있다. 형변환실패시 nullptr를 반환하거든
  - 그래서 해당 클래스를 인터페이스로 형변환을 시도하고 성공하면, 해당 클래스에 인터페이스가 구현됐음을 알 수 있다.
  - ex)

```
for(const auto Person : persons)
{
    IInterface* LessonInterface = Cast<IInterface>(person);
    if(LessonInterface) { UE_LOG(LogTemp, Warning, TEXT("수업에 참여할 수 있다!"))};
    else { UE_LOG(LogTemp, Warning, TEXT("캐스팅실패 = 수업참여 못함"))};
}
```



## Summary

## 0n. ~~~ 강의 과제



Q1.

? Q2.

? Q3.



## Reference