

언리얼 오브젝트 리플렉션 시스템 II

(Unreal Object Reflection System II)

강의 내용

언리얼 오브젝트 리플렉션 시스템의 활용

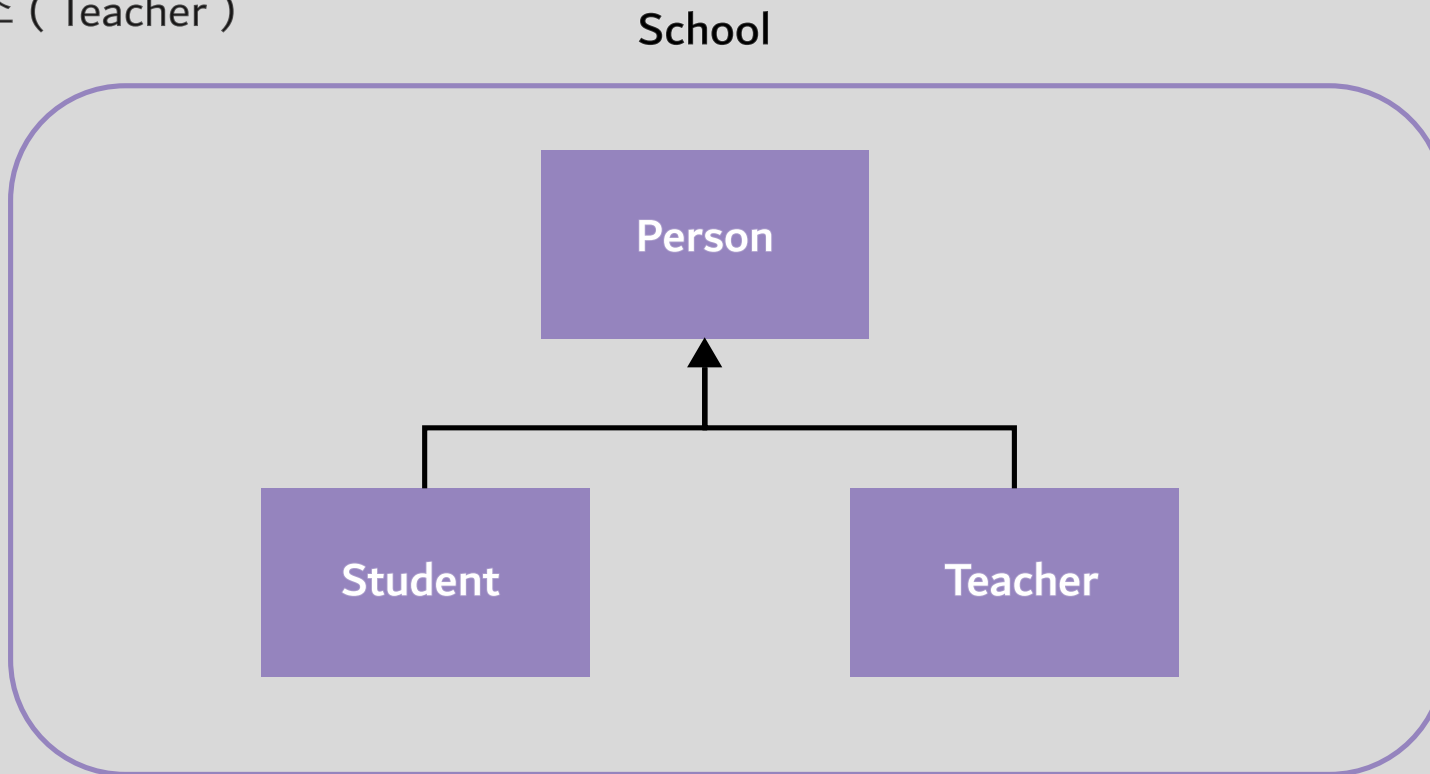
강의 목표

- 언리얼 오브젝트 리플렉션 시스템을 사용해 언리얼 오브젝트를 다루는 방법의 학습

실습 예제의 구성

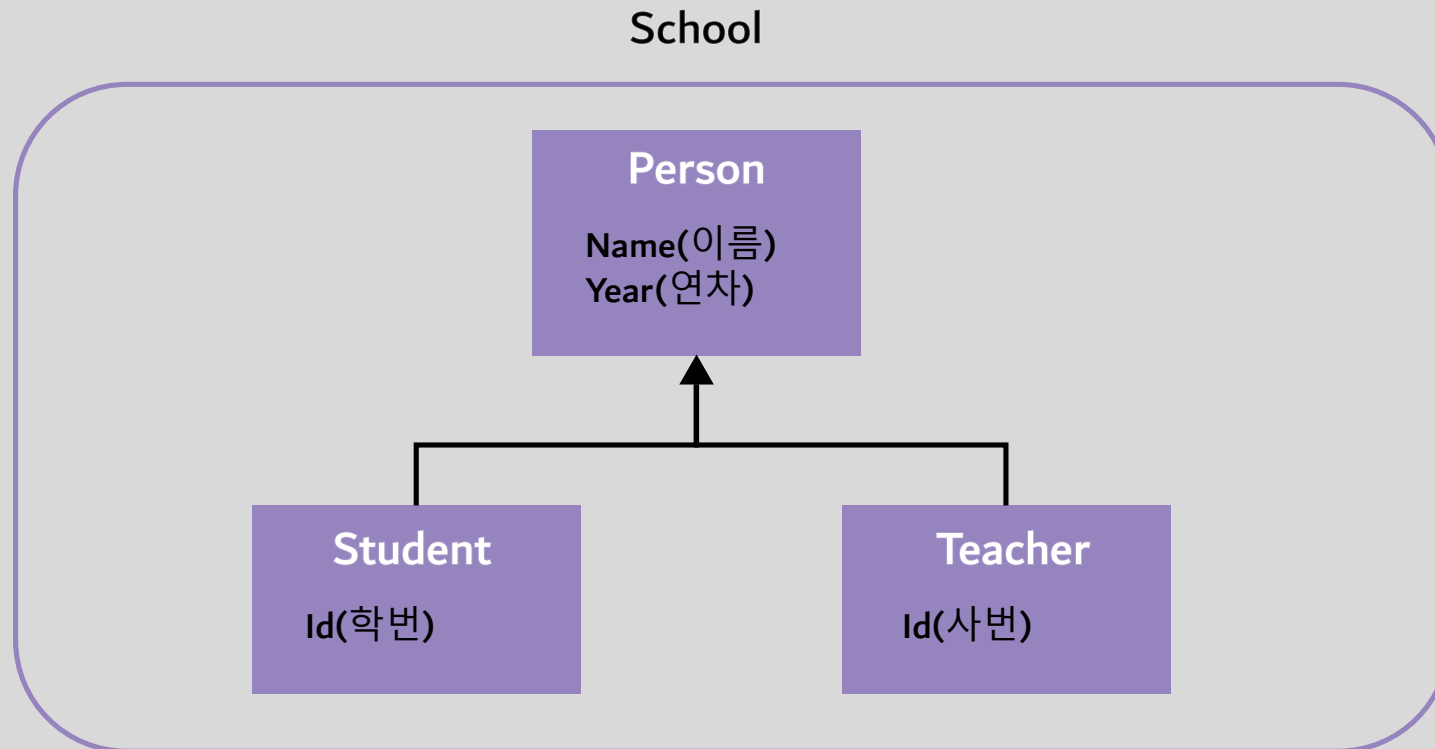
예제를 위한 클래스 다이어그램

- 어떤 학교에서 학생과 교수가 함께 수업하는 상황의 구현
- 학교 정보는 GameInstance에서 지정
- 인물 클래스 (Person)
 - 학생 클래스 (Student)
 - 선생 클래스 (Teacher)



언리얼 오브젝트의 속성과 함수

- 클래스에 설정할 프로퍼티 정보
- Person에는 DoLesson이라는 가상 함수가 있음.
 - Student의 DoLesson은 수업을 듣는 행동
 - Teacher의 DoLesson은 수업을 가르치는 행동



정리

언리얼 리플렉션 시스템의 활용

1. 리플렉션 시스템을 사용해 언리얼 오브젝트의 특정 속성과 함수를 이름으로 검색할 수 있다.
2. 리플렉션 시스템을 사용해 접근 지시자와 무관하게 값을 설정할 수 있다.
3. 리플렉션 시스템을 사용해 언리얼 오브젝트의 함수를 호출할 수 있다.

언리얼 엔진의 기본 프레임워크는 리플렉션을 활용해 구축되어 있으므로 언리얼 엔진을 이해하기 위해서는 리플렉션 시스템을 이해하는 것이 필요함.