1. Property

UPROPERTY 매크로 구문내에서 사용하는 키워드 값들은 C++ 언어의 고유한 문법이  
 아니라 언리얼 실행 환경에 명령을 내리고자 언리얼 엔진에서 지정한 문법이다.

1. Component 개념
2. 언리얼 엔진 오브젝트
3. CreateDefaultSubocject
4. 엑터의 주요 이벤트 함수 ( PostInitializeComponents, EndPlay 등) 107.p
5. Tick() 함수
6. Unreal Feader Tool
7. Movement Component 115.p

씬 컴포넌트 vs 엑터 컴포넌트 118p

1. Cpp class 삭제하기 ( 왜 이런 방법으로 삭제하는지도 궁금함 ) 122.p