|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | | 2024.09.21 ~ 2024.09.27 | **지도교수** | (서명) | |
| **이번주 한일 간단 요약** | 1. 언리얼 C++ 외부 강의 시청  2. 프로토타입 캐릭터 기초 제작 | | | | | | |
| **상세 내용** | 1. 언리얼 C++ 외부 강의 시청    **1.1 컴포넌트 기반 설계 및 구현**  언리얼 내부에 있는 기능 중 UBoxComponent를 상속하고, UCLASS 매크로로 블루프린트 (meta = (BlueprintSpawnableComponent)에 노출시키는 컴포넌트 제작 과정을 익혔다.  즉, 기존 기능을 확장하여 독립적인 부품을 만들고, 이를 다른 시스템과 상호작용하도록 인터페이스를 제공하는 컴포넌트 기반 설계 구조를 이해했다.    **1.2 컴포넌트 제어**  이후 만들어진 헤더 파일을 기반으로 해서 CPP 파일을 만들어서 컴포넌트가 게임 월드에 정상적으로 생성되어 실행 흐름에 진입했는지 확인을 했습니다.    그 밖에 == 와 같은 의미의 Equals 등 배웠습니다.  2. 언리얼 엔진 캐릭터 프로토타입 제작    저희가 구상하고 있는 인터페이스 초기 사항 입니다. 이걸 기반으로 해서 현재 캐릭터 인터페이스를 제작 했습니다.    현재 궁극기하고 맵 같은 세부적인 사항은 확정 된 사항이 아니여서 구현 할 수 있는 조준점, 원소 할당량, HP 부터 만들었습니다.    그리고 지난 번에는 큐브(벽) 소환을 하는 것을 했고 이번에는 스킬을 던지는 E 스킬을 만들었습니다.  <https://youtu.be/Z8Bkf6DhA2Y> | | | | | | |
| **다음주차** | 5주차 | | **다음기간** | | | | 2024.09.28 ~ 2024.10.04 |
| **다음 주 할 일** | 1. C++ 외부 강의 시청 및 문법 학습  2. 언리얼 엔진 캐릭터 프로토타입 제작  3. 기획자와 같이 궁극기 구상 및 이후 필요한 기능 제작 | | | | | | |
| **지도 교수의**  **피드백** |  | | | | | | |