

個人ポートフォリオ



eodud1992@gmail.com

キム・デヨン



概要



制作ツール

Unreal Engine
Visual Studio 2019
Visual Studio Code
Android Studio

バージョン

4.27

動画

<https://youtu.be/QuW00fEniGo>

目次

● プレイヤー

- 遠距離攻撃型
- 近接攻撃型

● インベントリ

- アイテム情報
- クイックスロット

● 敵

- 敵1
- 敵2
- 敵3

● ボス

● DB連携

- アイテムの情報取得

● JNI

- C++ と Java の連携動作

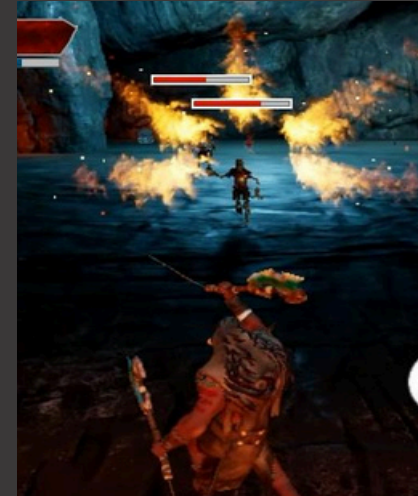
● Firebase

- Authentication
- Crashlytics
- Analytics

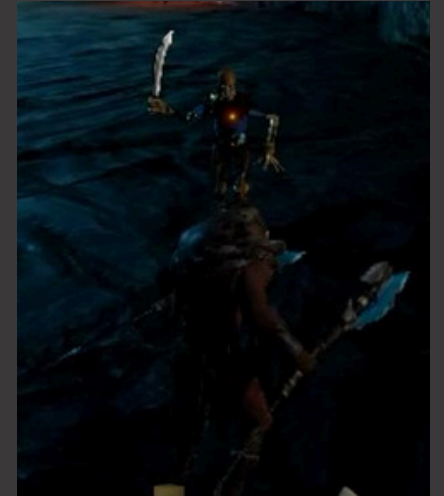
プレイヤー



攻撃



スキル1



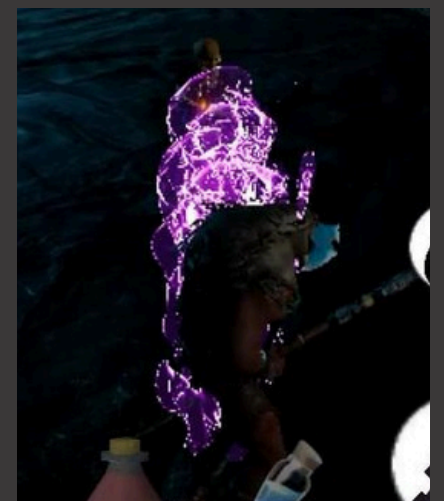
ターゲッティング



2人のキャラクターを切り替えて操作できます。
キャラクターごとに異なる攻撃や技を持っています。



スキル2



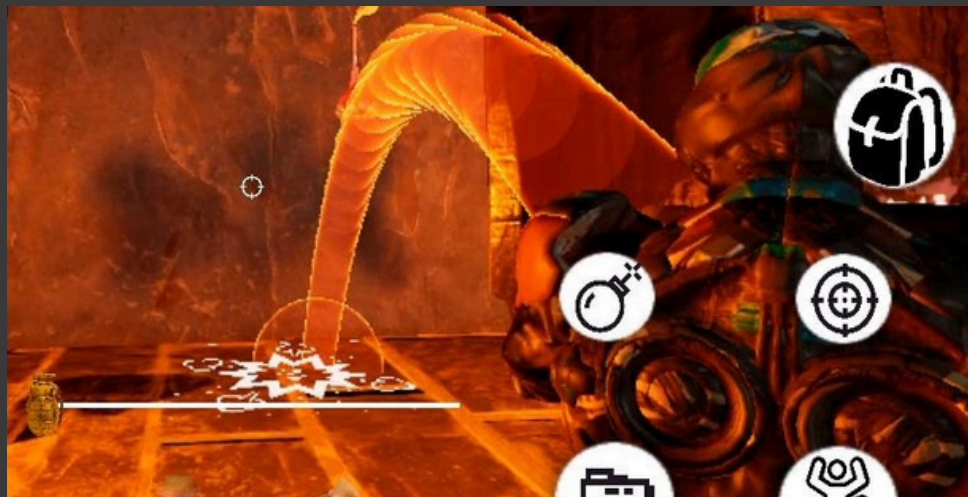
回避

プレイヤー



AIM + SHOOT

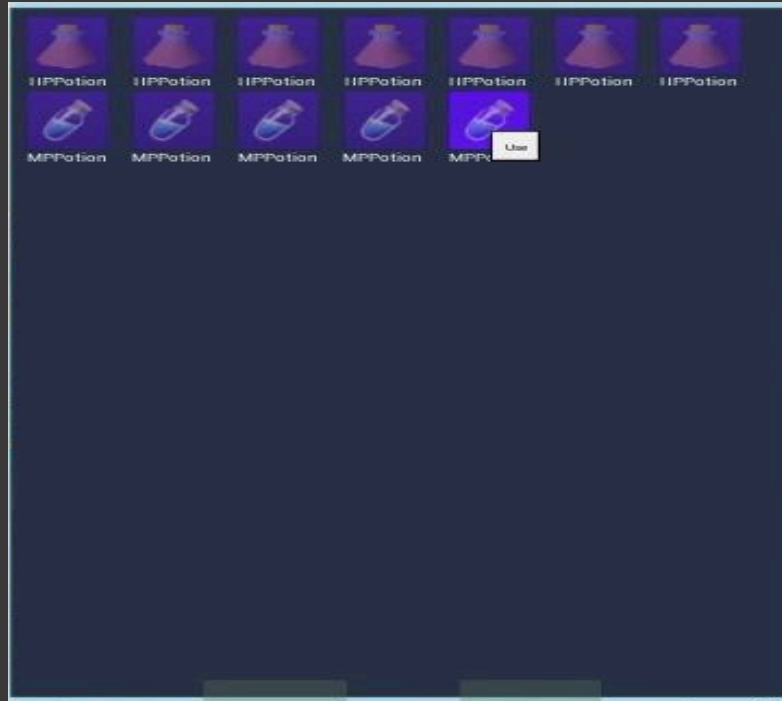
・遠距離攻撃キャラクターは
敵をエイミングすることができ、
Line Trace を使って
レイの方向と現在の命中位置を
表示します。



AIM + GRENADE

グレネードを使う際、
predict projectile pathと
spline componentで
グレネードの落ちる場所、
飛んで行く軌道を表示します。

インベントリ・クイックスロット



保存されたアイテム



クイックスロットのアイテム

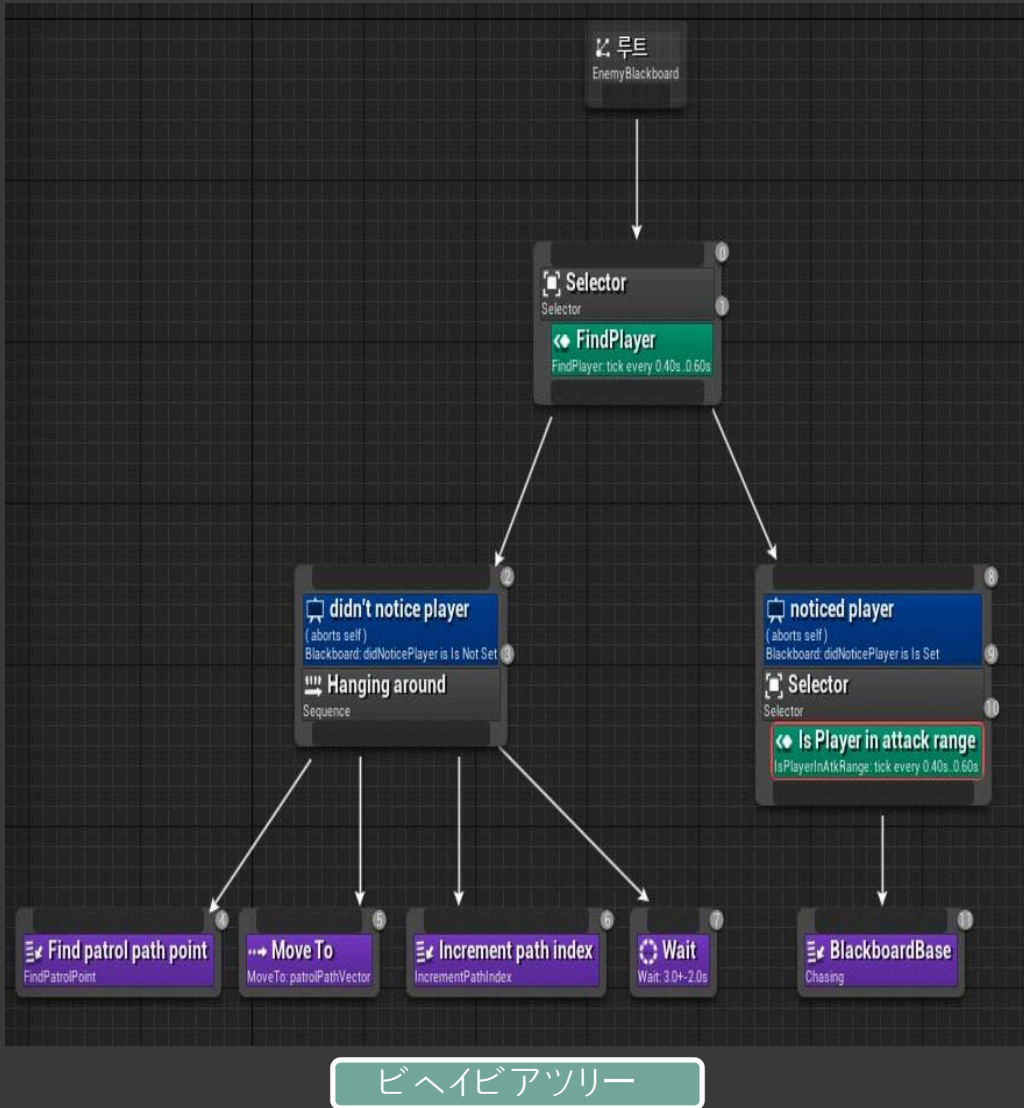
ゲーム中に入手したアイテムはインベントリに保存されます。

インベントリに保存されたアイテムをドラッグしてアイテムをクイックスロットに移して使用することもできます。



アイテム使用

敵・AI



敵AIは
ビヘイビアツリーで
制御しています。

Task および Service
ノードで 動作を
制御します。



パトロール

視界外では巡回し、
プレイヤーを確認すると
攻撃のために
近づく仕組みです。



プレイヤー発見時

敵 · AI



돌진 준비 중



돌진

플레이어가視野に入っていない場合、
敵は定位置で待機するか
周囲を巡回します。
プレイヤーを見つけると
攻撃方向を示し、
一定時間の後に
攻撃します。



수류탄 투척

ボス



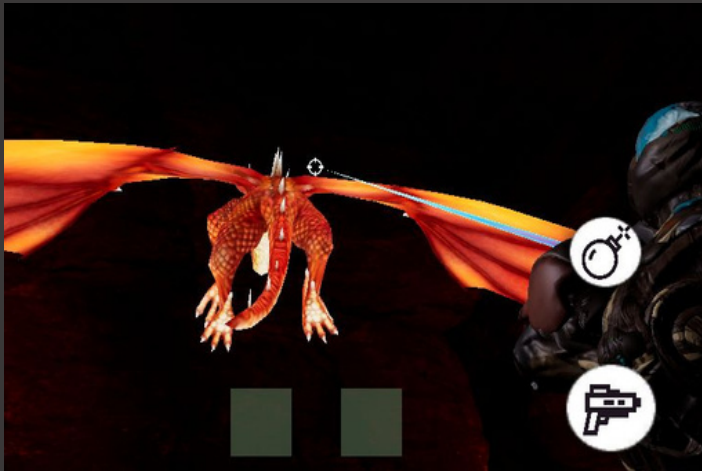
岩を召喚



火を放つ



突進



飛行



プレイヤーの位置を把握し、
距離に応じて
遠距離攻撃と
近距離攻撃を行います。

DB 連携

+ 옵션

ItemName	ItemDesc	ItemCost
HP Potion	Restores HP	50
MP Potion	Restores MP	30

登録済みアイテム情報



読み取りアイテム情報

ショップで扱うアイテムは外部データベースに保存しています。
HttpRequest を通して
サーバーと連携し、
取得した情報を
ショップリストに追加することで、
プレイヤーが
購入できるようにしました。

```
JNIEnv* Env = FAndroidApplication::GetJavaEnv();

if (Env)
{
    jclass Class = FAndroidApplication::FindJavaClass("com/epicgames/ue4/GameActivity");
    jmethodID method = FJavaWrapper::FindMethod(Env, Class, "AndroidThunkJava_GoogleSignIn", "()V", false);

    if (method == 0)
    {
        GEngine->AddOnScreenDebugMessage(-1, 10.f, FColor::Red, FString::Printf(TEXT("method doesn't exist")));
        Env->DeleteLocalRef(Class);
        return;
    }
    else
    {
        FJavaWrapper::CallVoidMethod(Env, FJavaWrapper::GameActivityThis, method);
        isLoginTouched = true;
    }
}
```

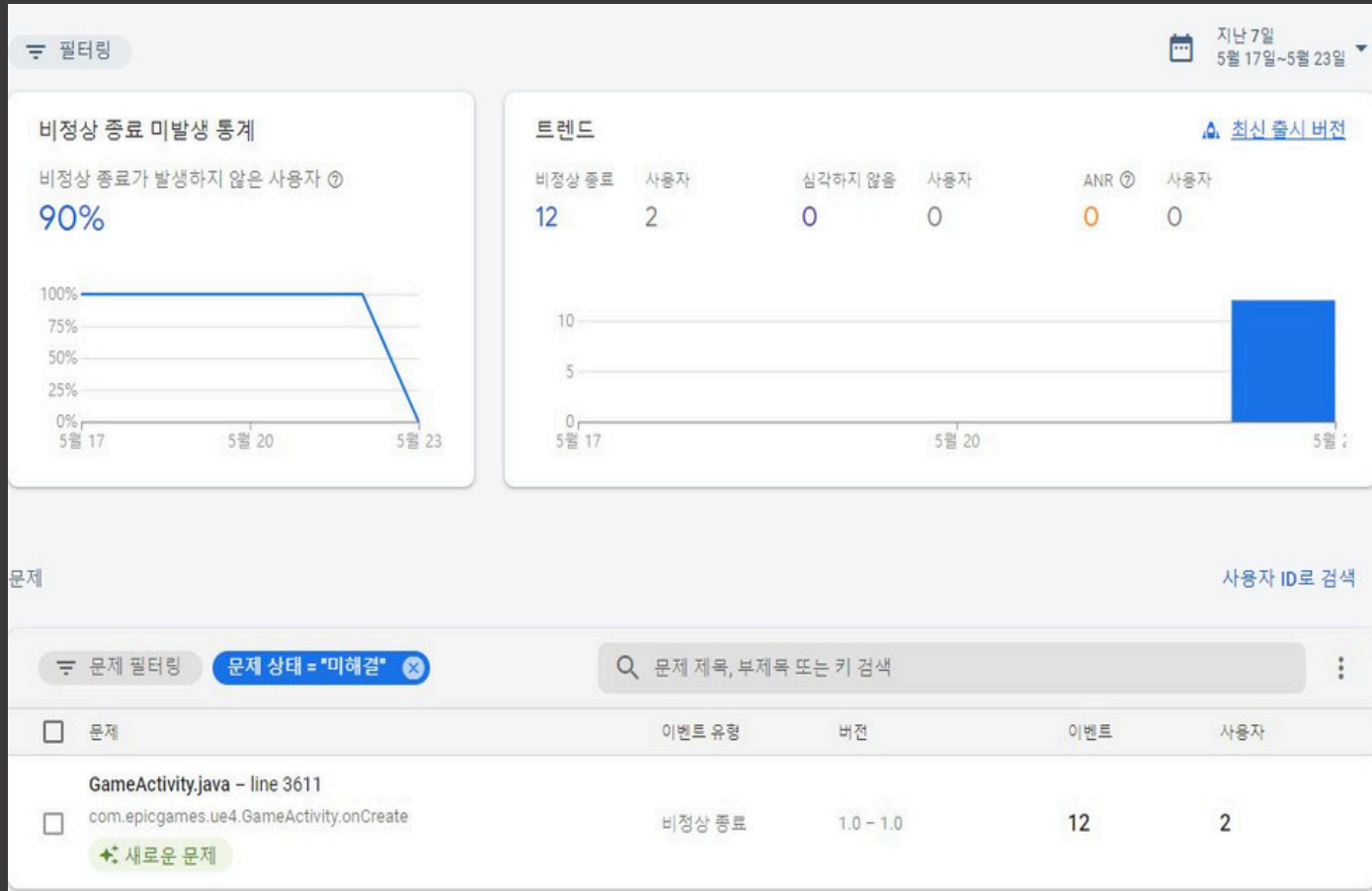
C++ から Java 関数を呼び出す

```
public void AndroidThunkJava_GoogleSignIn()
{
    Log.debug("AndroidThunkJava_GoogleSignIn");
    Intent signInIntent = mGoogleSignInClient.getSignInIntent();
    startActivityForResult(signInIntent, RC_SIGN_IN);
}
```

呼び出し関数

Android Studio にある
Java の関数を、
Java Native Interface を
使って C++ から
呼び出せるようにしました。

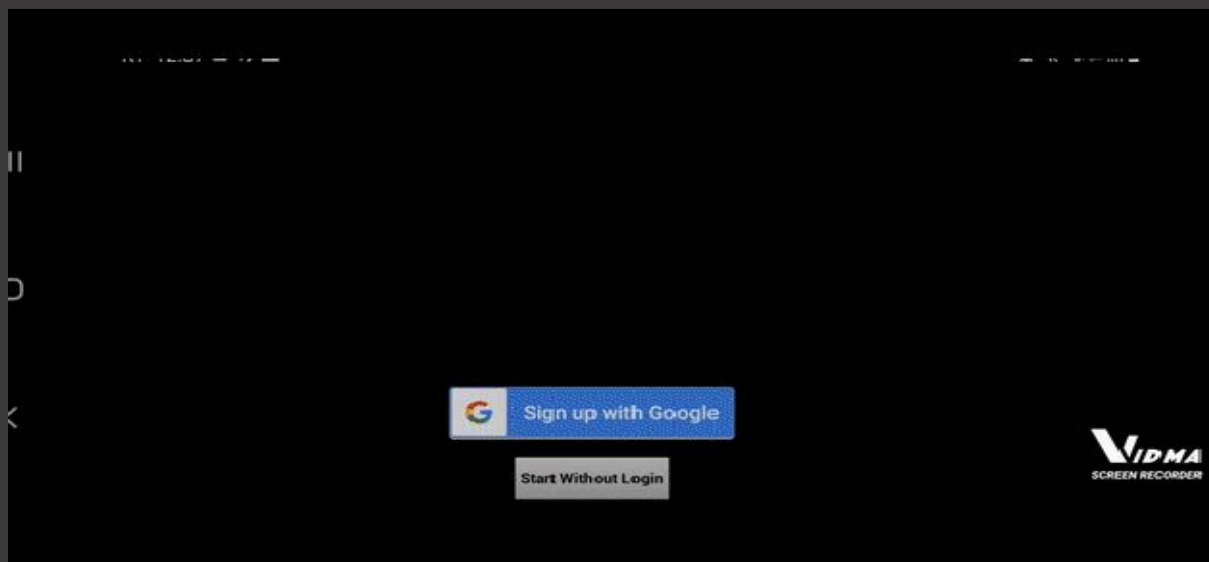
FIREBASE




Crashlytics

Firebase Crashlytics /
Analytics を
プロジェクトに追加し、
不具合が発生した場合に
問題の発生場所、種類、
頻度などを統計やログで
確認できます。

FIREBASE



이메일 주소, 전화번호 또는 사용자 UID로 검색			
식별자	제공업체	생성한 날짜 ↓	로그인한 날짜
eodud1992@gmail.com		2022. 5. 24.	2022. 5. 24.
페이지당 행 수:			

Authentication

모바일デバイスでのプレイ時、
Firebase Auth を使って
Googleアカウントで
ログインする機能を追加しました。
ログイン履歴から、
プレイしたユーザーを
把握できます。

ありがとうございます

eodud1992@gmail.com

キム・デヨン