

| 부록 - 퀴즈 정답 |

아래에서 장별 퀴즈에 대한 답변을 확인할 수 있다.

- 1장, 블루프린트 에디터 탐색: 1-a, 2-b, 3-b, 4-b, 5-c.
- 2장, 블루프린트 프로그래밍: 1-c, 2-b, 3-a, 4-c, 5-a.
- 3장, 객체지향 프로그래밍과 게임플레이 프레임워크 1-b, 2-b, 3-a, 4-b, 5-c.
- 4장, 블루프린트 통신의 이해: 1-a, 2-b, 3-a, 4-b, 5-a.
- 5장, 블루프린트를 사용한 오브젝트 인터랙션: 1-b, 2-a, 3-a, 4-b, 5-a.
- 6장, 플레이어 어빌리티 강화: 1-a, 2-b, 3-a, 4-a, 5-b.
- 7장, 화면 UI 요소 생성: 1-b, 2-a, 3-b, 4-a, 5-a.
- 8장, 제약 조건 및 게임플레이 목표 생성: 1-b, 2-a, 3-a, 4-b, 5-a.
- 9장, 인공지능으로 똑똑한 적 만들기: 1-c, 2-b, 3-a, 4-a, 5-b.
- 10장, AI 적 업그레이드: 1-b, 2-a, 3-a, 4-b, 5-a.
- 11장, 게임 스테이트와 마무리 손질 적용: 1-a, 2-c, 3-b, 4-a, 5-a.
- 12장, 빌드 및 배포: 1-a, 2-b, 3-a, 4-c, 5-a.
- 13장, 데이터 구조 및 흐름 제어: 1-b, 2-a, 3-b, 4-a, 5-b.
- 14장, 수학 및 트레이스 노드: 1-a, 2-a, 3-b, 4-b, 5-a.
- 15장, 수학 및 트레이스 노드: 1-b, 2-a, 3-a, 4-b, 5-a.
- 16장, VR 개발 소개: 1-b, 2-a, 3-a, 4-b, 5-a.
- 17장, 애니메이션 블루프린트: 1-a, 2-b, 3-a, 4-b, 5-a.
- 18장, 블루프린트 라이브러리 및 컴포넌트 생성: 1-a, 2-b, 3-b, 4-a, 5-b.
- 19장, 절차적 생성: 1-b, 2-b, 3-a, 4-b, 5-a.
- 20장, 베리언트 매니저를 사용한 제품 컨피규레이터 생성: 1-a, 2-b, 3-a, 4-a, 5-b.