



Unreal Development Kit

Co je UDK?

Vývojové prostředí Unreal
enginu umožňující:

- Vytváření modů
současných her
- Vývoj vlastních her
- Projektová vizualizace
- 3D animace a filmy



Historie Unrealu

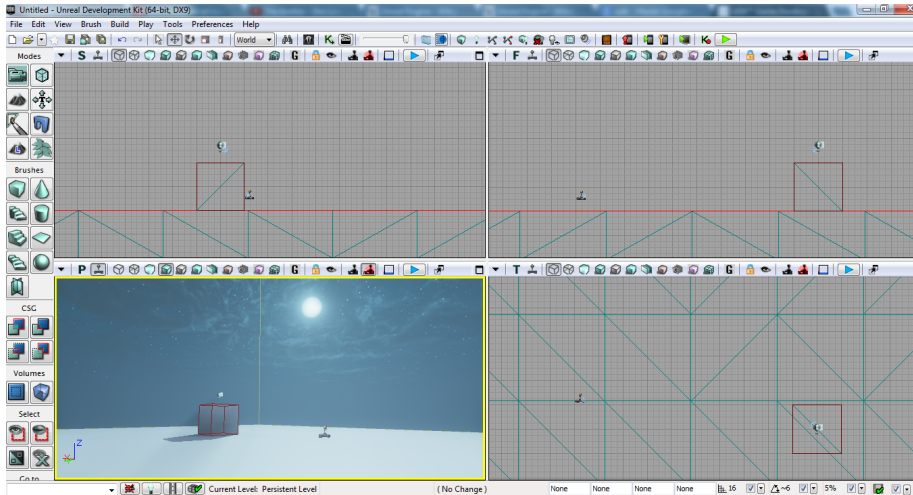
- 1991 - Epic games
- 1998 - Unreal Engine
- 2001 - The unreal Developer network
- 2002 - Unreal Engine 2
- 2006 - Unreal Engine 3
- 2009 - Unreal Development Kit
- 2012 - Unreal Engine 4

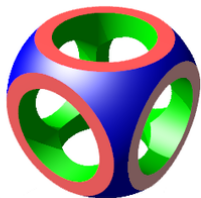


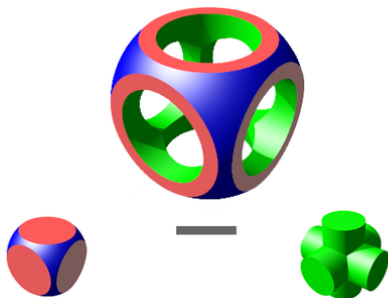


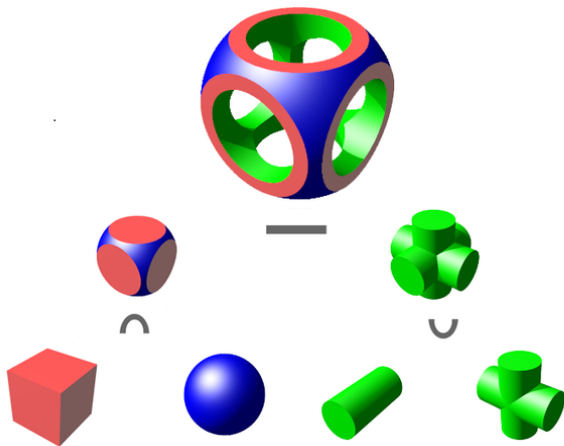
- Zdarma pro studijní účely
- Zdarma pro nevýdělečné účely
- \$99 pro komerční používání
 - 25 % z firemního/osobního výtěžku nad \$50,000

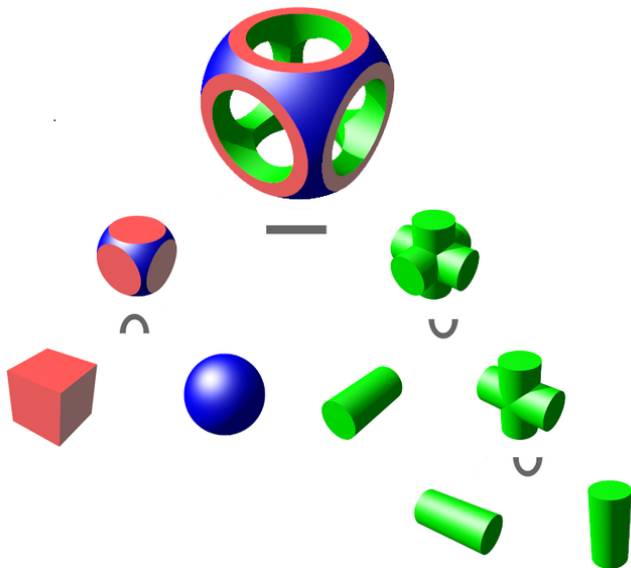
Interface











The screenshot displays the Kismet engine's main sequence editor. The main workspace shows a sequence diagram with a 'Trigger: Touch!' object connected to a 'Play Announcement' object. A red box highlights the 'Play Announcement' object, and a red arrow points from it to the 'Properties' window below. The 'Properties' window shows the configuration for the 'Announcement' object, with the 'Announcement Text' field highlighted in red. The 'Sequences' window on the right shows a tree view of the sequence structure.

Trigger: Touch!

Touch on
On Touching
Empty

Play Announcement

Sequences

Sequences
postup level 4 - Sequence [2]

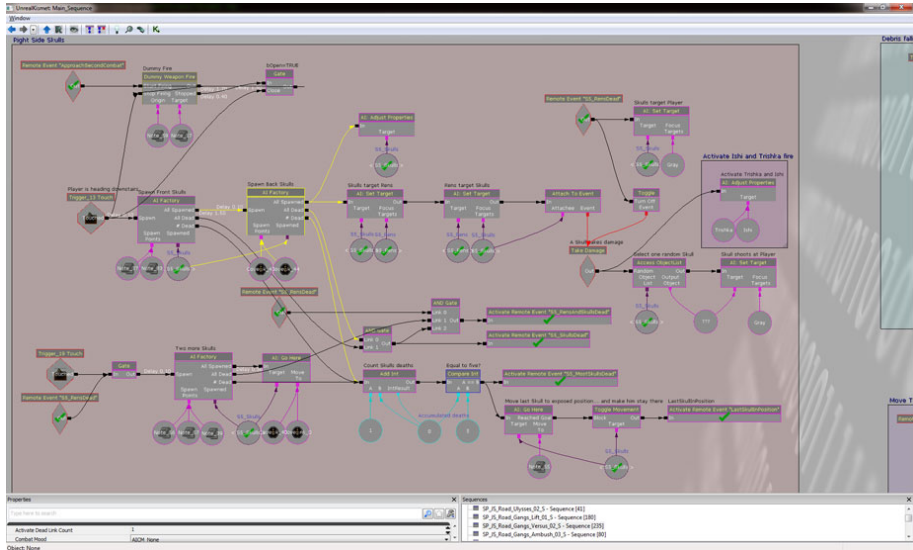
Announcement [AnnouncementSound=None,AnnouncementText="Hrac vstoupil do oblasti"]

Announcement Sound None

Announcement Text Hrac vstoupil do oblasti triggeru

Obj Comment
Output Obj Comment To Screen
Suppress Auto Comment
Targets ... (0)

Object: None



Hlavní znaky

OOP

Podobny C++/Java

- od Javy OOP

- od C/C++ funkcionalitu a rychlost

- class MyClass extends MyParentClass
- 26 properties
 - Abstract
 - Config(IniName)
 - HideDropDown

- Local x Instance
- 26 properties
- var Type Name;
local Type Name;
- 34 specifikaci
- defaultproperties
- TypeToCastTo(ValueToCast)

- Nové x přepisování již vytvořených
- function properties ReturnType Name(Type properties Value)
- 16 specifikací funkcí
- Lze specifikovat volání funkce
- Obsahuje předdefinované funkce

Operátory a cykly

Operátory

- matematické(`**`,`%`)
- logické(`i`)
- spojování stringů (`$`, `@`)
- porovnávání(`≐`)
- vektorové(`ij`)

Cykly a podmínky

- If, Switch
- For, Do, While
- Continue, Break
- GoTo

Skripty

- UnCodeX
- Notepad++
- Debug při startu

- <http://www.unrealengine.com/en/udk/>
- <http://udn.epicgames.com>
- http://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Engine
- <http://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/17565-hratky-s-unreal-engine-cast-i-prvni-krok-do-nerealna>

Děkujeme za pozornost

