TEST03 Infomation

언리얼 5.1 버전 타겟으로 바이너리가 생성 되어 있습니다.

1. 블루프린트 총 3개 Player, Monster, Missile 입니다.

몬스터 수 는 200 고정 입니다.



2. Player, Monster, Missile 순 대로 기본 설정 값 셋팅 입니다. 위치 값이랑 캐릭터가 발사하는 미사일 Pool 갯수 및 속도 등이 있습니다.

￼￼￼￼

3. 미사일의 시작과 목표물을 시작 엑터에서 위치값을 캐싱해 두고 사용하는 방법으로 삭제에 의한 예외처리를 최소화 했습니다.

때문에 미사일을 맞추는 충돌 검사도 엑터에 붙어있는 피직스 컬리전을 이용하지 않고 x y z 데이터를 이용한 수학적 계산으로 검사를 진행 하였습니다.



4. 몬스터가 미사일에 맞아 사라질 때 바로 삭제 되지 않고 풀에 Hide형태로 남아 있고 사용 못하도록 로직 처리 했습니다. 지워지는 것은 나중에 처리하여 혹시 모를 타이밍적 정보 요구를 충족하게 했습니다.

