

양창근

팀 프로젝트

프로젝트 소개 : Tema TFT (The Forge Team)

-개발 인원 : 4명

-프로젝트 개발기간 : 2024-08-12 ~ 2024-09-02 (약 3주)

-프로젝트 목표 : C++ 로 각자 구현했었던 TextRPG를 언리얼엔진으로 구현하며 팀 프로젝트로써 팀원들과 역할 분담등을 나누어 팀원끼리 역할을 분담하여 하나의 게임을 만들며 미리 다인 프로젝트 경험 생성

- 담당 업무 :

각종 UI(ex. HpBar, 인벤토리,캐릭터선택창등),Item(데이터테이블화) ,
InvenTory(내부함수), 게임모드베이스/인스턴스등

전체적인 구조

캐릭터 /
애니메이션

파티클 /
나아가라 /
컷씬 (카메라)

데칼 액터 /
스킬, 패턴등

AI /
비헤이비어트리 /
블랙보드

아이템 / 스탯 /
데이터베이스

인벤토리 /
데이터관리

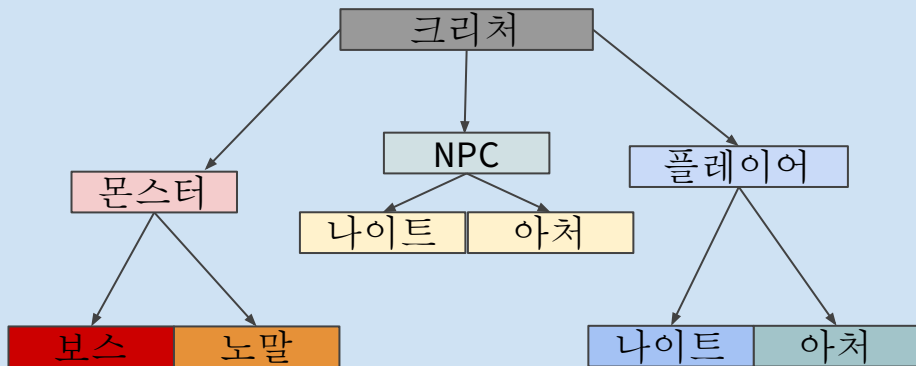
UI 위젯 /
바인딩

● 팀원이 작업
● 본인이 작업

- 작업한 내용을 기준으로 소개

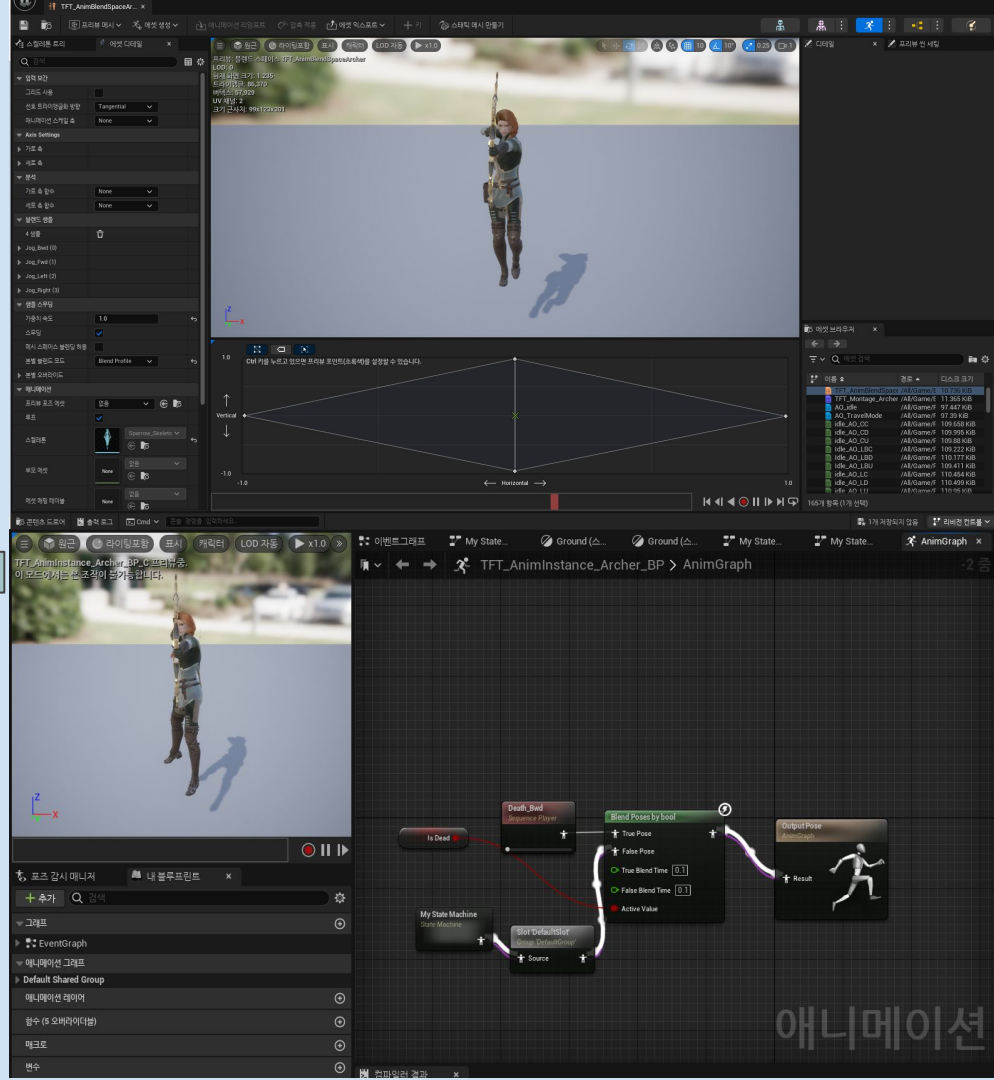
캐릭터 / 애니메이션 - 공용

기본적인 캐릭터의 전체구조



- 주요기능

기본적으로 모든 캐릭터는 크리처를 상속하는 구조로 생성 하였고
모든 캐릭터가 가지는 공용함수등은 크리처에서 작성하고 이를 상속하고
각 개성에 맞는 함수를 추가해 구현



애니메이션

데이터 테이블 - stat

* 주요기능 : 인스턴스로 관리

인스턴스에 테이블 생성

Stat 테이블 주소값 입력

level 값 행검색

행렬의 값을 받아 사용

TFT_StatDataTable

데이터 테이블 x 데이터 테이블 디...

열 에디터 x

2

2

행	이	Level	Max HP	Max MP	Max Exp	Attack
1	1	1	100	50	10	10
2	2	2	150	60	20	15
3	3	3	225	75	30	22
4	4	4	320	90	50	30
5	5	5	400	100	80	42
6	6	6	500	115	130	54
7	7	7	650	130	210	70
8	8	8	860	150	340	87
9	9	9	1120	170	550	112
10	10	10	1500	200	890	150
11	100	100	300	50	20	30
12	101	101	2000	500	500	300
13	11	1	30	20	10	5
14	12	2	50	25	20	7
15	13	3	75	30	30	11
16	14	4	100	35	50	17
17	15	5	130	40	80	25
18	16	6	170	45	130	34
19	17	7	220	52	210	44
20	18	8	275	59	340	59
21	19	9	330	70	550	70
22	20	10	450	100	890	100
23	21	1	1000	10	10	5
24	22	1	500	10	10	2

Level: 2

Max HP: 150

Max MP: 60

Max Exp: 20

Attack: 15

```
void UTF_T_StatComponent::SetLevelAndInit(int32 level)
{
    auto myGameInstance = Cast<UTF_T_GameInstance>(GetWorld()->GetGameInstance());
    if (myGameInstance)
    {
        UTF_T_StatData* data = myGameInstance->GetStatDataByLevel(level);
        _curLevel = level;
        _maxHp = data->maxHP;
        _curHp = _maxHp;
        _maxMp = data->maxMP;
        _curMp = _maxMp;
        _maxExp = data->maxExp;
        _attackDamage = data->attack;

        if (AddItem_Attack != 0) _attackDamage += AddItem_Attack;

        UE_LOG(LogTemp, Warning, TEXT("%s..., Level : %d, hp : %d, attackDamage : %d"), *GetOwner()->GetName(),
    }
}
```

데이터테이블 -> BP: Item

TFT_ItemDataTable

리포트

추가

복사

붙여넣기

복제

제거

데이터테이블

데이터 테이블 디...

검색

2

행	Id	Item Id	Item Type	Item Name	Atta
1	0	0	null	null	0
2	1	1	Weapon	허름한 무기	10
3	2	2	Weapon	테스트용 개사기(무기)	9999
4	9000	9000	gold	골드	0

2

Item Id

Item Type

Item Name

Attack Power

Defense

Buy

Sell

Space

Explanation

Mini Info

Item Texture

Item Mesh

2

Weapon

테스트용 개사기(무기)

9999

9999

9999

9999

99

개발자용 무기

모든능력+9999

Tex_bone_11_b

SM_Sickle

라이팅을 다시 빌드해야 합니다 (빌드 번호 2072)

'DampUnbuiltLightInteractions' 콘솔 명령을 실행하여 빌드되지 않은 항목을 확인합니다.

리플렉션 맵러를 다시 빌드해야 합니다 (빌드 번호 2072)

메시지를 숨기는 방법은 도움말을 참조하십시오 (Help Message)입니다.

콘솔 > Blueprint > Item

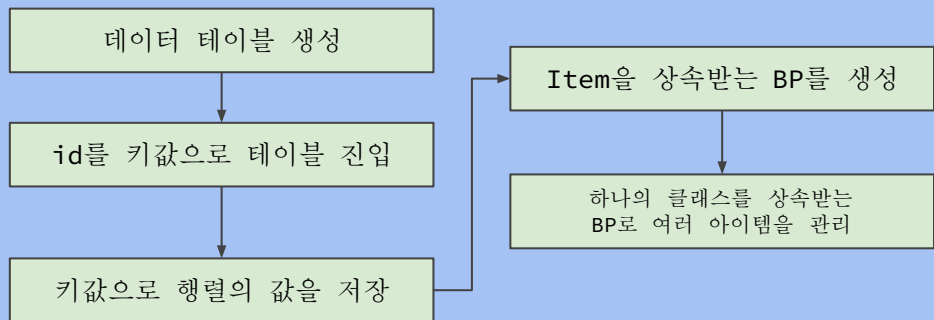
Item

Test_Gold

Test_Item

Test_Item2

주요 기능 : 각 아이템이 데이터베이스에 접근해 관리 가능



```

if WITH_EDITOR
    virtual void PostEditChangeProperty(FPropertyChangedEvent& PropertyChangedEvent) override;
endif
private:
    FString _ItemType;
    FString _Name;
    int32 _AttackPower;
    int32 _Defense;
    int32 _Buy;
    int32 _Sell;
    int32 _Space;
    FString _Explanation;
    UTexture2D* _ItemTexture;
    FString _MiniInfo;
  
```

데이터

Item Data Table

TFT_ItemDataTable

Item ID

Itemid

1

UI 위젯 / 인벤토리...



주요기능 :

- 설계중 구현 기능을 구현한것을 시각적으로 보여주기 위한 위젯 UI 를 작성.
- 값을 버튼식으로 입력받아 관련 기능을 직관적으로 볼수있게 함
- 몬스터의 체력 / 인벤토리의 아이템등.

End - 마무리 하며..

비주얼 스튜디오에서 **C++** 코드를 **Text**로만 만들던 **RPG**등을 실제로 구현하면서 여러가지 경험해볼수 있었습니다.

개인개인이 따로 작업을 하는것이아닌 팀프로젝트로써 역할을 나눠서 각자 맡은 분야에서 코딩을 하면서 소통하며 맞춰가고 서로의 코드병합을 하며 처음 마주했던 오류와 문제들을 해결하면서 코드적인 부분 이외에도 깃허브등 개발에 필요한 여러가지 지식등을 얻을수있어서

후에 실제로 팀 프로젝트를 하더라도 이런 사소한 경험이 쌓이면서 실무에서도 적잖이 많은 도움이 될거같아 좋았습니다

앞으로도 이런식으로 팀프로젝트를 진행하면서 이번에는 하지못했던 작업등을 시도하고 좀더 많은것을 적용하고 사용할수 있도록 정진할 것입니다.

여기까지 봐주셔서 감사합니다.

