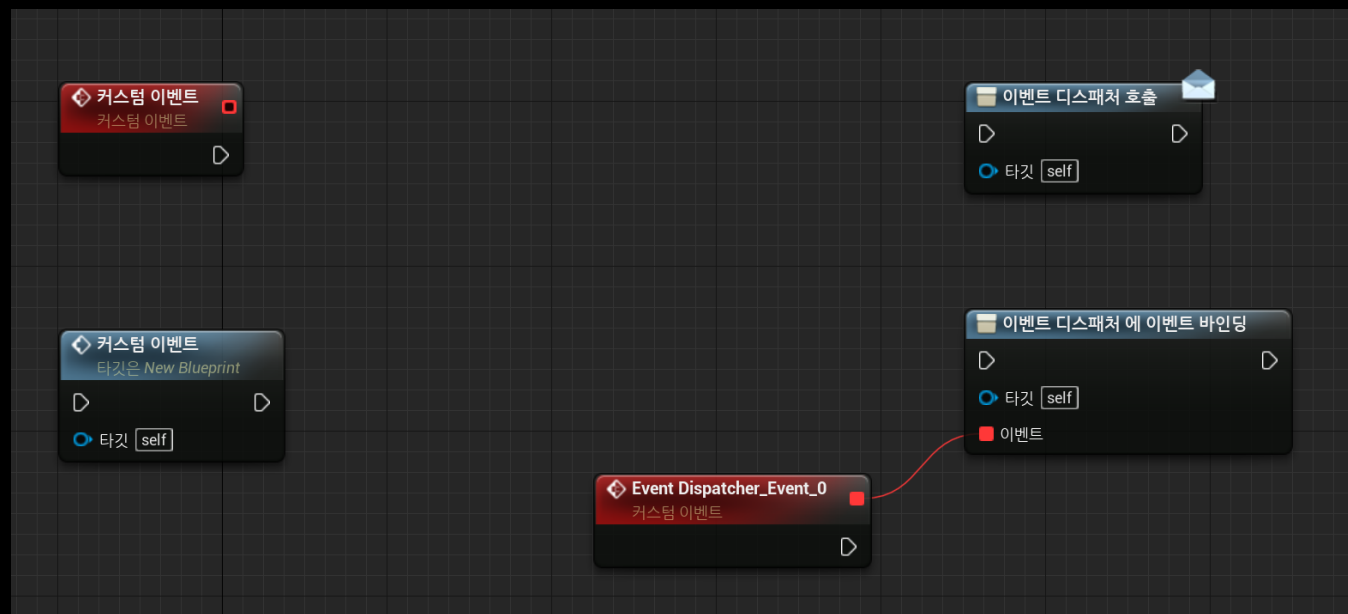


커스텀 이벤트 vs 이벤트 디스패처

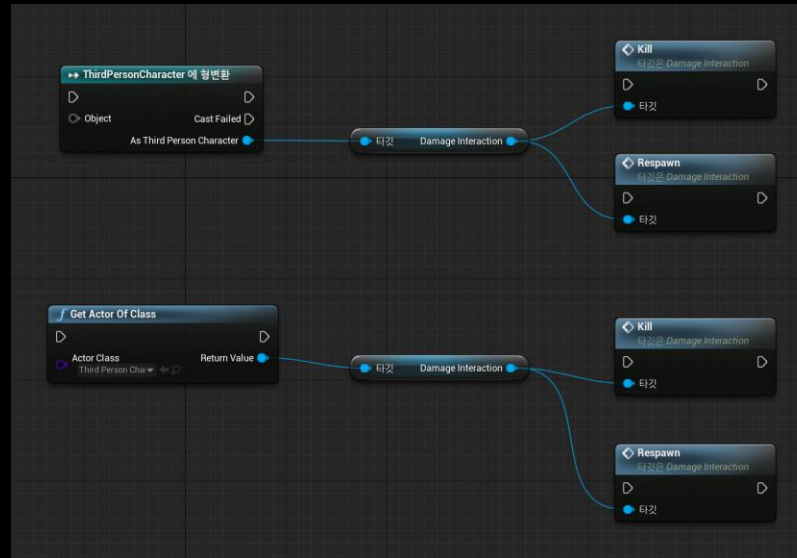
헛갈리는 개념 정리

클래스101 러셀 언리얼 엔진 중급 클래스

커스텀 이벤트와 이벤트 디스패처는 모두
서로 다른 액터, 블루프린트끼리 통신하는데 사용된다는 공통점이 있습니다.



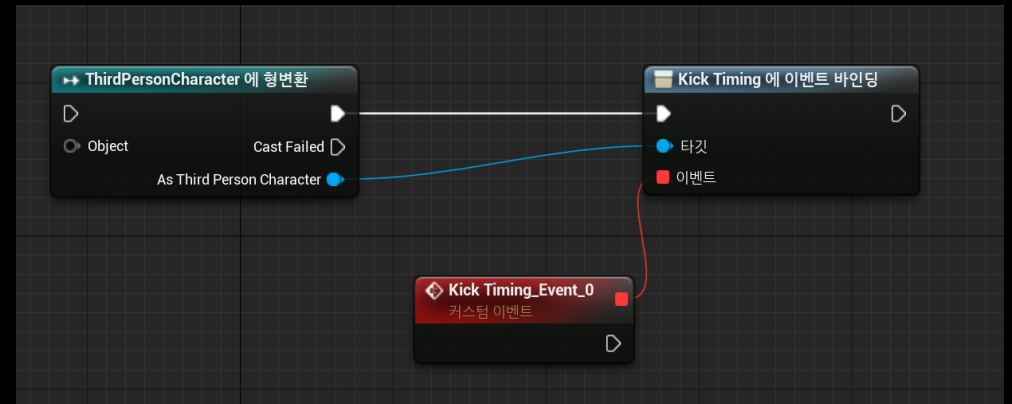
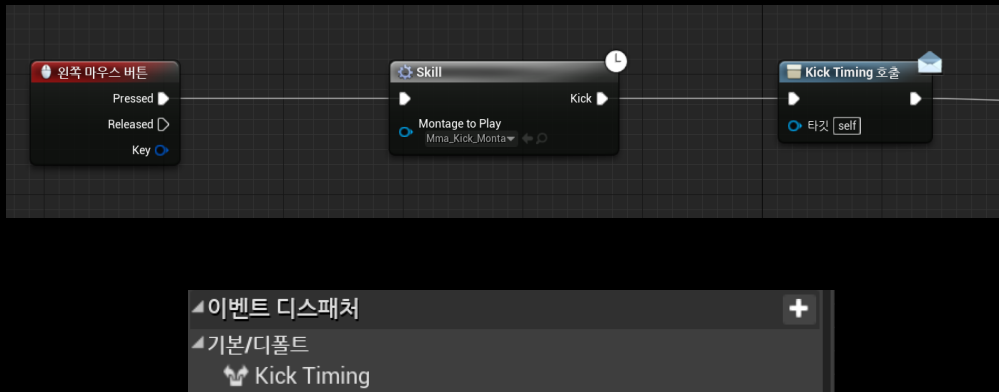
커스텀 이벤트는 한 블루프린트 안에서 특정 기능을 정리할 때 사용했었죠.
이 기능을 외부 블루프린트에서도 호출할 수 있습니다.



형변환이나 Get Actor of Class와 같은 것으로 다른 액터를 불러온 뒤,
외부 액터에서도 해당 액터의 특정 이벤트를 호출해서
외부 액터의 특정 시점에 해당 액터의 특정 이벤트를 실행시킬 수 있습니다.

이벤트 디스패처는 불러온 해당 액터의 특정 시점을 지정할 수 있습니다.
예를 들어 외부에서 발차기 스킬 기능이 있는 우리 캐릭터를 불러왔다고 합시다.

캐릭터 블루프린트에서, 발차기가 끝난 직후의 Notify 시점을 **이벤트 디스패처**를 통해 지정해주면,
이제 외부 액터에서 해당 디스패처를 불러와서
외부 액터에서 '발차기가 끝난 직후'라는 특정 시점을 사용할 수 있습니다.



1) 캐릭터에서 이벤트 디스패처 호출을 통해 시점 지정

2) 해당 시점을 이벤트 바인딩을 통해
외부에서 커스텀 이벤트를 만들 수 있음.

커스텀 이벤트

외부 액터가 해당 액터의 특정 기능을 실행시킬 때 사용합니다.

이벤트 디스패처

외부 액터가 해당 액터의 특정 시점을 불러와,
외부 액터에서 별도로 기능을 구축할 때 사용합니다.

서로 통신하려는 블루프린트 A와 B가 있다고 가정합니다.

A에 커스텀 이벤트와 이벤트 디스패처가 있고
B에서 해당 데이터를 사용하려고 합니다.

A에 커스텀 이벤트와 이벤트 디스패처가 있고
B에서 해당 데이터를 사용하려고 합니다.

B의 특정 시점에 A 안에서 A의 특정 기능을 실행하려면?
커스텀 이벤트를 사용해서 B에서 A의 함수를 호출합니다.

A에 커스텀 이벤트와 이벤트 디스패처가 있고
B에서 해당 데이터를 사용하려고 합니다.

A의 특정 시점에 B 안에서 B의 특정 기능을 실행하려면?

이벤트 디스패처를 이용해 B에서 A의 해당 시점을 불러옵니다.