무기 캐릭터 스크립트 설명본

Character

Weapon

Characteristic

Character

CharacterMoveset

CharacterEffect

Consumable

Character는 다른 클래스들이 모여 구성되는 클래스다. 다른 클래스의 함수를 Character가 호출해 캐릭터 오브젝트가 작동하게 만든다.

Weapon

Weapon

Hitbox

Projectile

Cut

Zone

Sting

Weapon은 구체적인 무기(대거, 롱소드 등등)의 부모 클래스다.

구체적인 무기의 공격, 히트박스 호출, 무기 강화, 스탯 업데이트는 Weapon클래스에서 담당한다.

Weapon의 자식 클래스로 Cut, Sting, Projectile, Zone 4개가 있다. 여기서는 각 분류에 맞는 애니메이션을 추가하고, Projectile이나 Zone같은 경우는 추가적인 스탯을 추가한다.(공격 범위, 투사체속도)

이 4개 클래스의 자식으로 구체적인 무기가 들어간다. 이 무기 클래스에는 각 무기에 맞는 스탯 초기화가 존재한다. (이 부분은 클래스 말고 생성자를 통해서도 구현이 가능할 것 같다. 원하는 대로 할 것)

Characteristic

Characteristic

Etc…

TendonCut\_Characteristic

Smash\_Characteristic

Characteristic은 중요한 세 개의 함수 ConstantEffect()(상시 효과), temporaryEffect()(일시효과), buffEffect()(버프 효과)가 있다.

Characteristic에서는 이 세 개의 함수는 비어져 있고 그 자식 클래스에서 셋 중 하나만 구현하고 나머지는 그냥 아무것도 안 하게 놔둔다.

세 함수 중 어떤 함수를 구현할지는 그 특성의 종류에 따라 결정된다. 특성이 상시 특성이면 상시 효과만 구현하고, 일시 특성이면 일시 효과만 구현하는 식으로 만든다.

Consumable

Consumable

Etc…

Stop

WaterElement

Consumable은 구체적인 소모품의 부모 클래스다.

Consumable은 effect()라는 소모품의 효과를 실행하는 함수를 가진다. 이 함수는 Consumable에서 abstract로 되어있고 실제 구현은 자식 클래스에서 각 소모품의 효과에 따라 구현한다.

CharacterEffect

CharacterEffect

Etc…

Archer\_Effect

Knight\_Effect

CharacterEffect는 구체적인 캐릭터 효과 클래스들의 부모 클래스다.

CharacterEffect에는 특정 무기에 영향을 주는 weaponEffect(), 캐릭터 스탯에 영향을 주는 statEffect(), 캐릭터가 공격할 때 영항을 주는 attackEffect()가 있고 이 세 함수는 자식 클래스에서 구현한다.