

강건

# UE5\_Inventory 포트폴리오

# 목차

---

● 개요

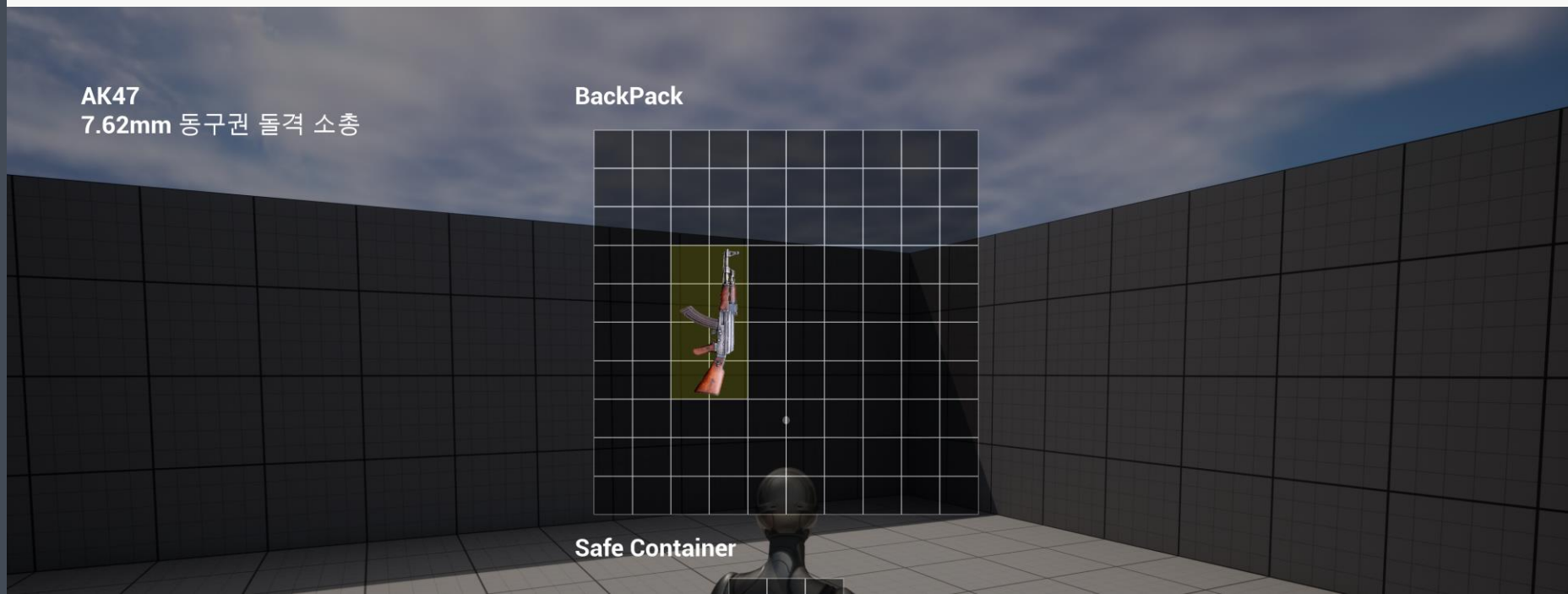
● 링크

● 프로그래밍 구조

# 개요

---

- ◆ Unreal Engine : 5.0.3
- ◆ 타르코프와 같은 생존게임을 즐겨서 유사하게 제작하였습니다.
- ◆ 주요 업무에 해당하는 인벤토리 제작을 도전했습니다.
- ◆ '획득, 버리기, 이동, 아이템 회전' 기능을 중점으로 구현하였습니다.



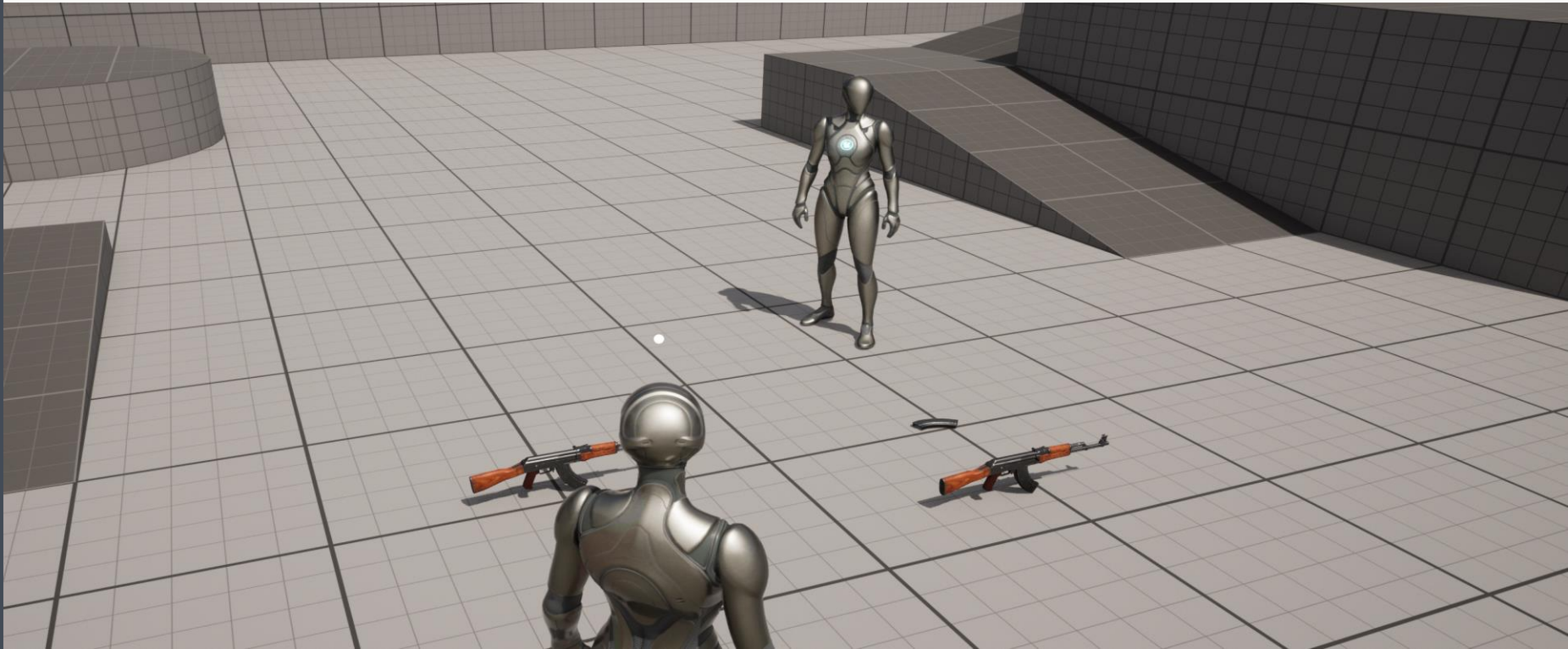
# 링크



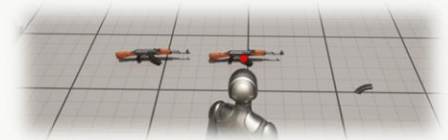
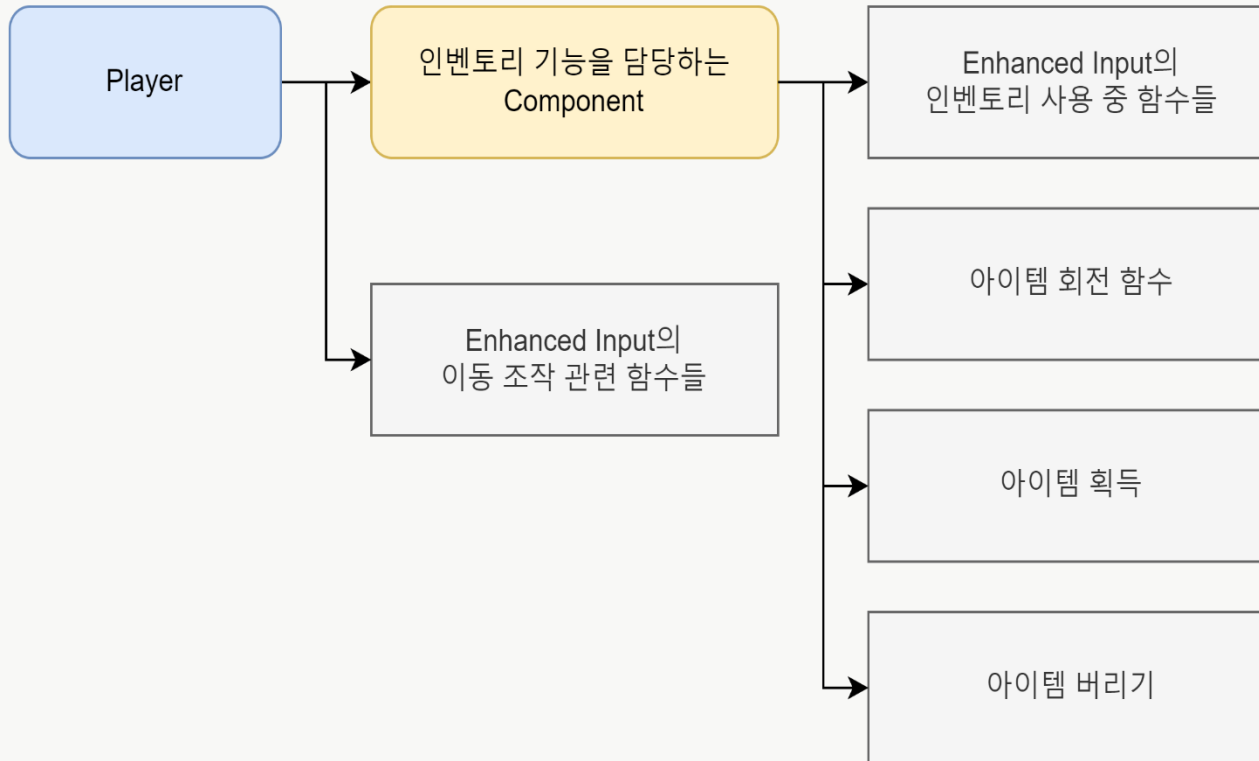
[https://github.com/KitchenGun/UE5\\_Inventory](https://github.com/KitchenGun/UE5_Inventory)



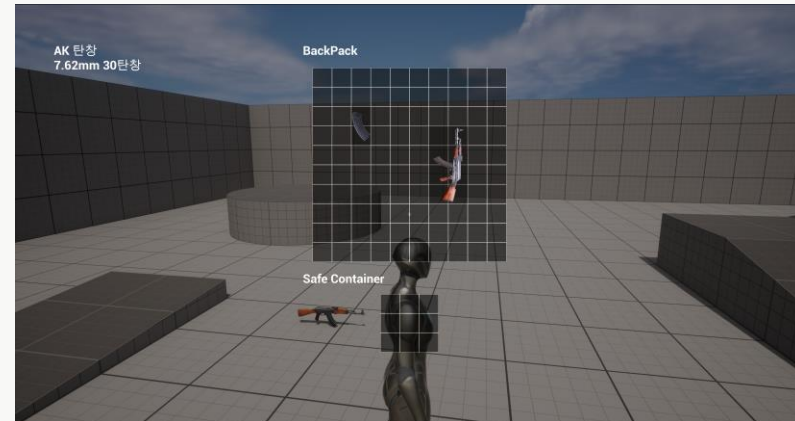
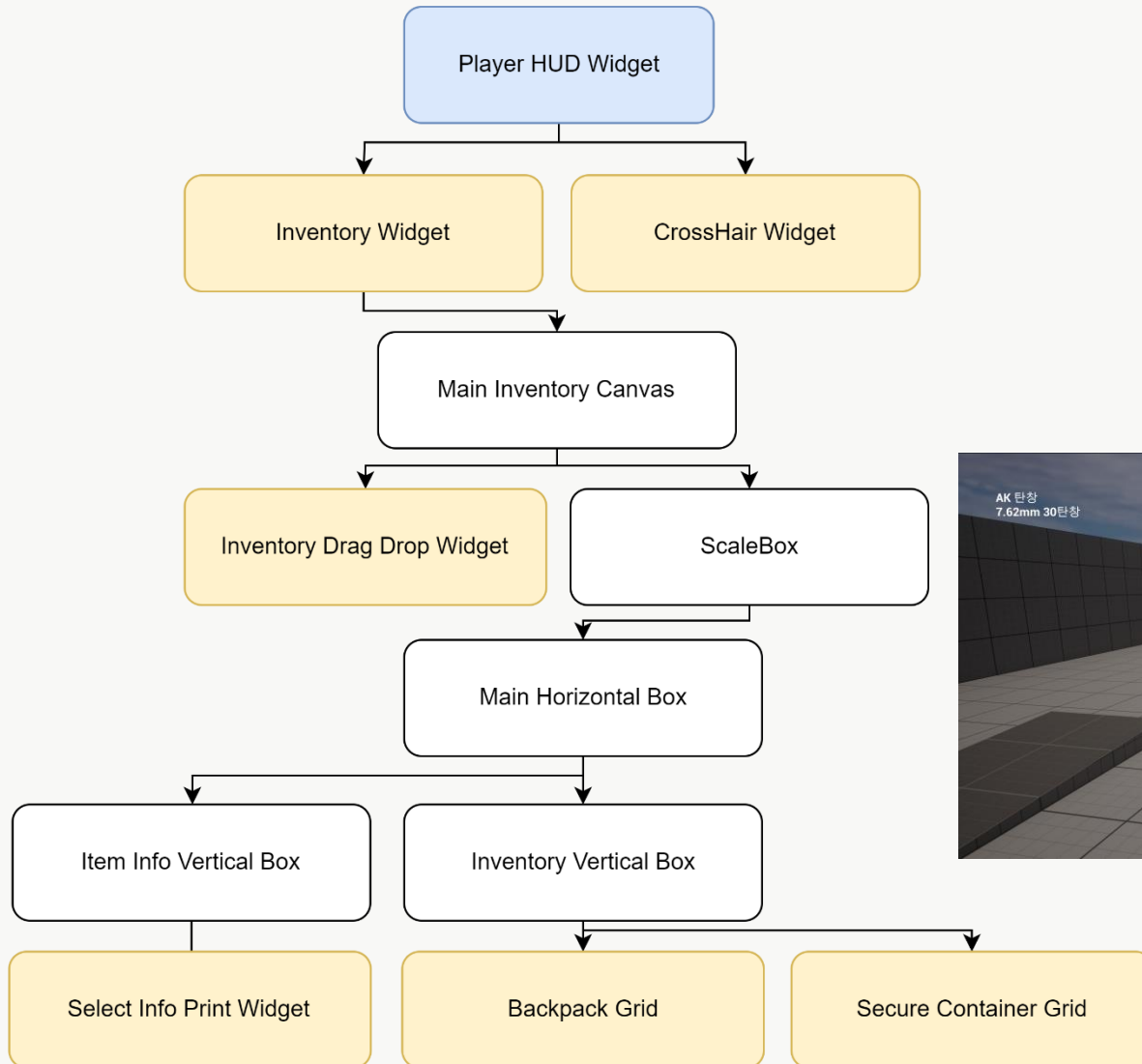
<https://youtu.be/qXISRp6Ap7I>



# Player\_Character(Actor Component)



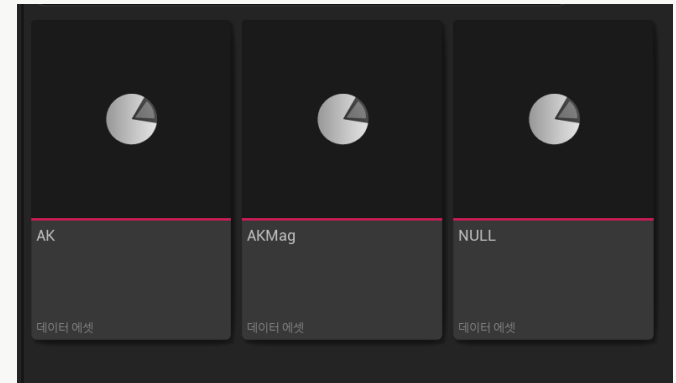
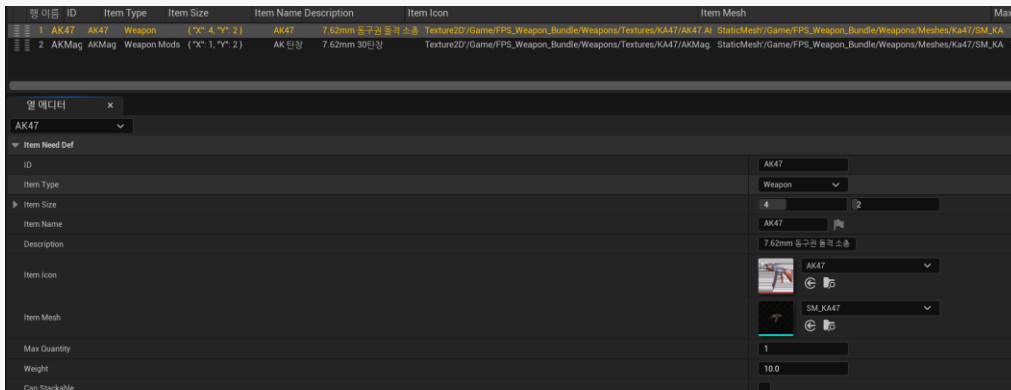
# Player\_Widget(Widget Blueprint 계층 구조)



# 아이템 데이터 저장 방식

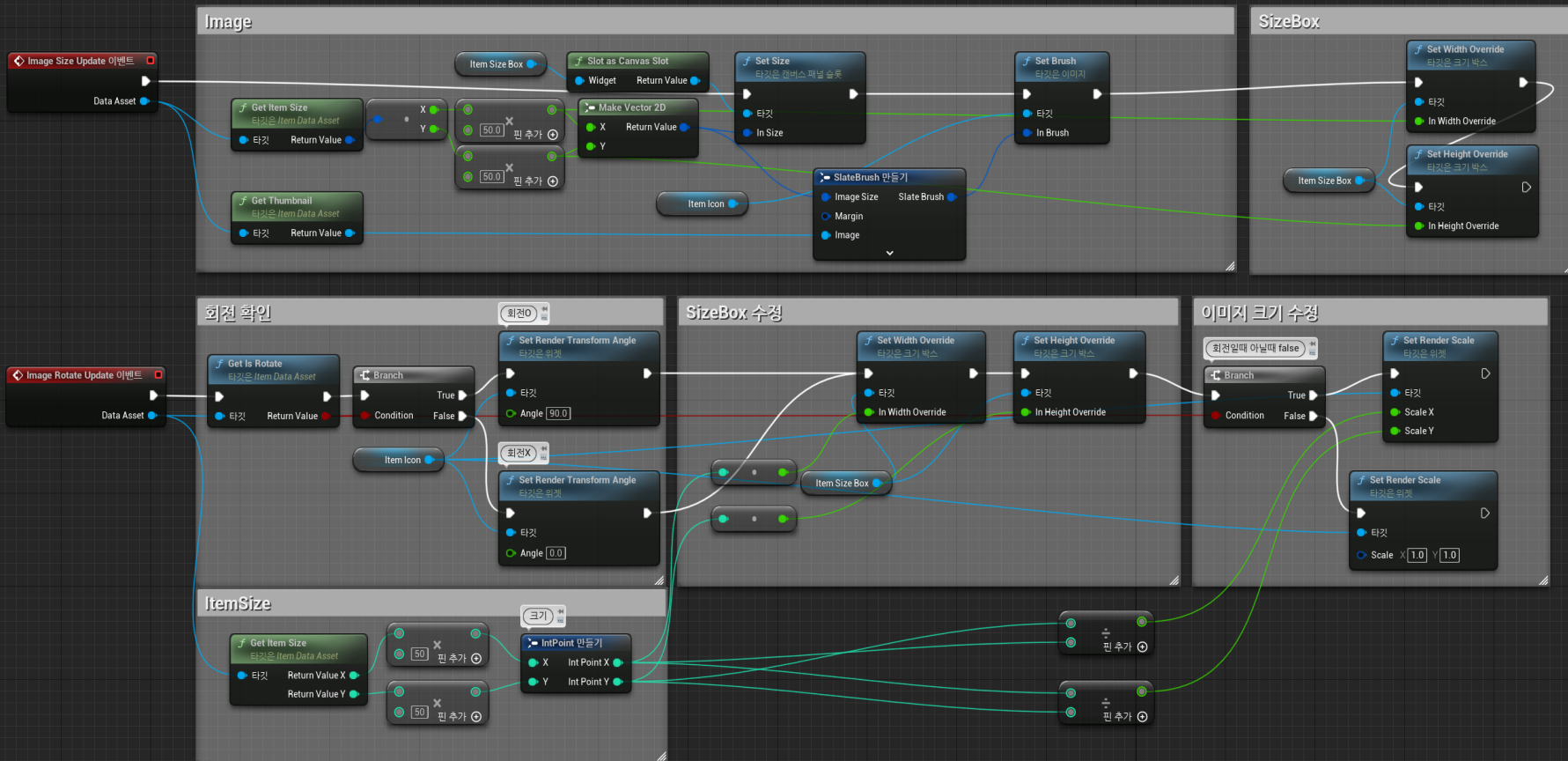
```
//그리드 저장 정보
TMap<EItemStorageType, TArray<UInventoryItemDisplay*>> ItemContainer;
TMap<EItemStorageType, TArray<UInventorySlot*>> ItemSlots;
TMap<EItemStorageType, TMap<UInventorySlot*, bool>> ItemSlotMap;
```

◆ Map 형태의 자료구조를 사용하여서 아이템을 저장하도록 제작  
시각적으로 보여주는 Widget을 따로 저장하고  
아이템이 차지하는 슬롯에 대한 정보를 추가로 따로 처리했습니다.



◆ 아이템 정보 저장 Data Table과 Data Asset을 활용하여서 제작  
Data Table을 사용해서 Game Instance 객체에서 ID를 통해 검색해서 아이템 정보를 받아오고  
Data Asset을 사용해서 빠르게 아이템을 생성할 수 있도록 제작하였습니다.

# Item Widget 이미지 처리



- ◆ 아이템을 획득하면 C++에서 Image Size Update 이벤트를 호출하여 이미지를 Grid 크기에 맞게 수정합니다.
- ◆ 이미지가 회전할 경우 Image Rotate Update를 호출하여서 변화된 Size Box에 맞게 이미지의 비율을 수정합니다.