



Zawartość folderu Inventory:

BP_Chest – aktor posiadający BP_InventoryContent, BP_ChestComponent i BP_LookAtComponent

BP_ChestComponent – actor component odpowiadający za interakcje ze skrzynką, otwiera ekwipunek gracza oraz wyświetla zawartość skrzynki (przez BP_InventoryContent skrzynki uruchamiana jest funkcja UpdateSlots() w WBP_InventoryGridClass)

BP_InventoryContent – actor component wiążący WBP_InventoryGridClass z tablicą posiadanych przedmiotów, gracz posiada 2 komponenty (inventory i hotbar), natomiast obiekt typu skrzynka tylko 1

BP_ItemComponent – actor component przypisywany przedmiotom, które można podnieść w świecie – zawiera dane przedmiotu oraz obsługuje interact interface

BP_LookAtComponent – actor component odpowiadający za LookAt interface (podświetla obiekt, na który patrzy gracz, a kiedy przestaje go obserwować, usuwa podświetlenie)

BP_Stone – aktor posiadający BP_ItemComponent oraz BP_LookAtComponent

WBP_CraftingSlotClass – widget reprezentujący wiersz z datatable opisującej crafting, ma pokazać jakie przedmioty są potrzebne i w jakiej ilości, aby wytworzyć konkretną ilość innego przedmiotu

WBP_FullInventoryPopup – widget pojawiający się kiedy chcemy podnieść przedmiot, nie mając już miejsca w ekwipunku

WBP_InventoryGridClass – uniform grid mający za dzieci WBP_ItemSlotClass, pozwala na aktualizację wszystkich slotów jednocześnie – np. przy otwieraniu ekwipunku, albo skrzynki

WBP_ItemSlotClass – widget reprezentujący pojedyncze miejsce w tablicy ekwipunku, wyświetla dane przedmiotu – ikonkę oraz ilość, w przyszłości można dodać tooltip, aby przy najechaniu kursorem pokazywały się dodatkowe informacje o przedmiocie

WBP_PlayerInventoryWidget – nadrzędny widget inventory

WBP_PressToInteract – widget, który automatycznie czyta jaki przycisk jest przypisany do akcji Interact z enhanced input mapping

WBP_SlotPreview – tworzy preview przedmiotu podniesionego w ekwipunku, podąża za kursorem