

Extending Division Module

In this page, we will discuss how we can extend division module and make it versioning-safe.

This page included:

- Programmer

Prerequisite (สิ่งที่ต้องรู้ก่อนอ่าน)

How to

Start

Customize my own view (ดัดแปลง view)

Create new widget based on BP_DivisionView

Use my customized widget

Using it as main widget

Using it as child widget.

Customize my own model

Create Data Asset Based on BP_DivisionModel

Use my customized model

Prerequisite (สิ่งที่ต้องรู้ก่อนอ่าน)

It is helpful that you understand MVP patterns and its components purpose before moving on.

[Division Module Overview](#)

มันจะช่วยให้คุณได้มาก ถ้าคุณเข้าใจ MVP และจุดประสงค์ของโค้ดแต่ละจุดก่อนจะเริ่มอ่านต่อ

How to

In this section we will discuss how to do things with our module.

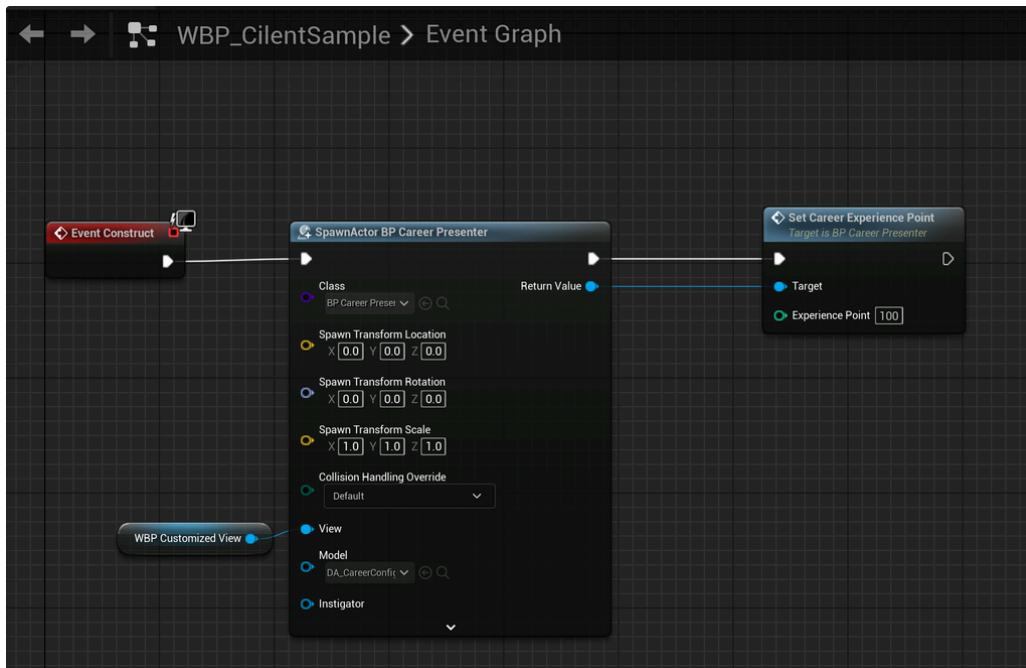
Start

So when you want to use the module. You can spawn Presenter so that it can be use in setting expeirence point or level.

You will need to just input its View and Model that Presenter needed.

เมื่อคุณต้องการใช้ระบบนี้ คุณต้องสร้าง Presenter ขึ้นมาก่อน เพื่อที่จะนำมาใช้ตั้ง experience point หรือ level

จากนั้นคุณก็แค่ใส่ model กับ view เข้าไปตามที่คุณต้องการ

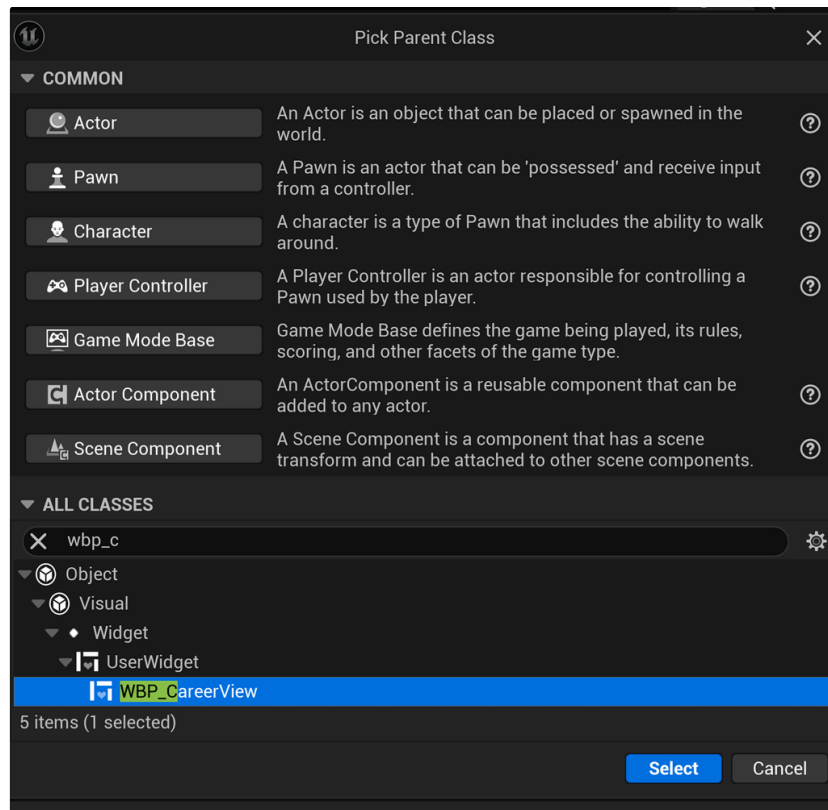


Customize my own view (ดัดแปลง view)

To customize your own view. You will need to

Create new widget based on BP_DivisionView

สร้าง widget ใหม่โดยมี View เป็นคลาสแม่ (Parent class)

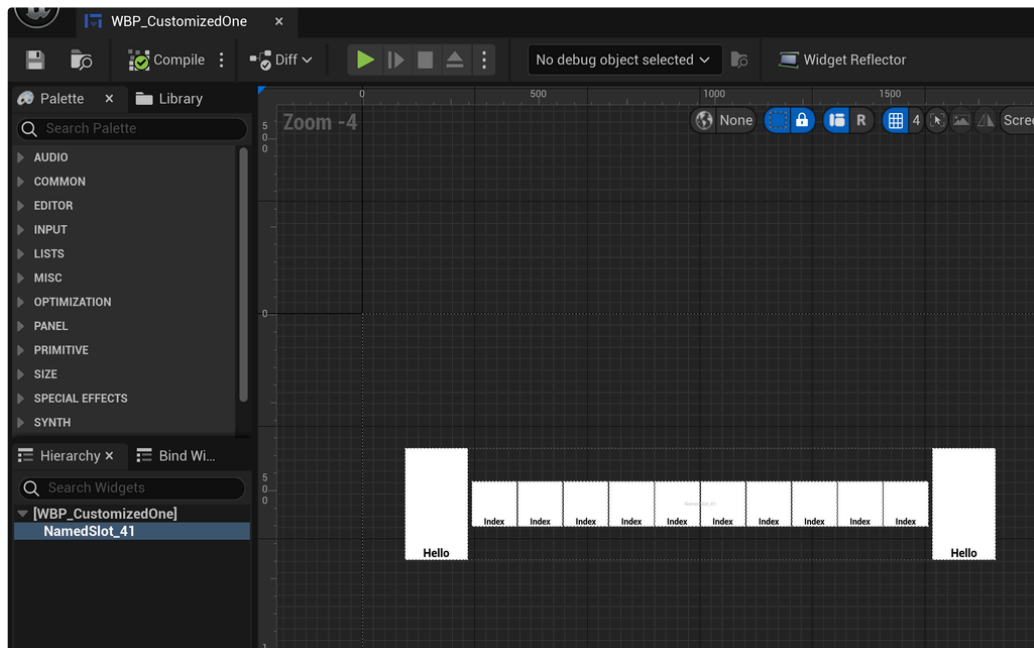


After you inherit widget from that, you should have widgets of BP_DivisionView and [NamedSlot](#).

Now you can start customizing it, without afraiding to break the BP_DivisionView Module. In module, it should include WBP_Sample as sample of how we can modify things.

จากนั้นเมื่อคุณสร้างเสร็จ คุณจะมี widgets ของ view อยู่และก็มี NamedSlot

แล้วคุณก็สามารถเริ่มได้เลย ไม่ต้องกลัวว่า view จะพัง ในตัวระบบ จะมีตัวอย่างชื่อ WBP_Sample อยู่ สามารถดูจากตรงนั้นได้



Use my customized widget

There is 2 ways we can use your customized widget.

มีสองทางที่คุณจะใช้ widget ที่ดัดแปลงได้

Using it as main widget

When we want to use it as main widget, you just simply create and add it to viewport.

ใช้เป็น widget หลัก

ถ้าอยากใช้เป็น widget หลักก็เพียงแค่สร้างมันแล้วเพิ่มเข้า viewport เหมือน widget ทั่วไป

Using it as child widget.

Just drag and drop onto designer view in your main widget.

ก็ลากแล้วก็เพิ่มเข้าไปใน designer view ในตัว widget หลักของคุณ

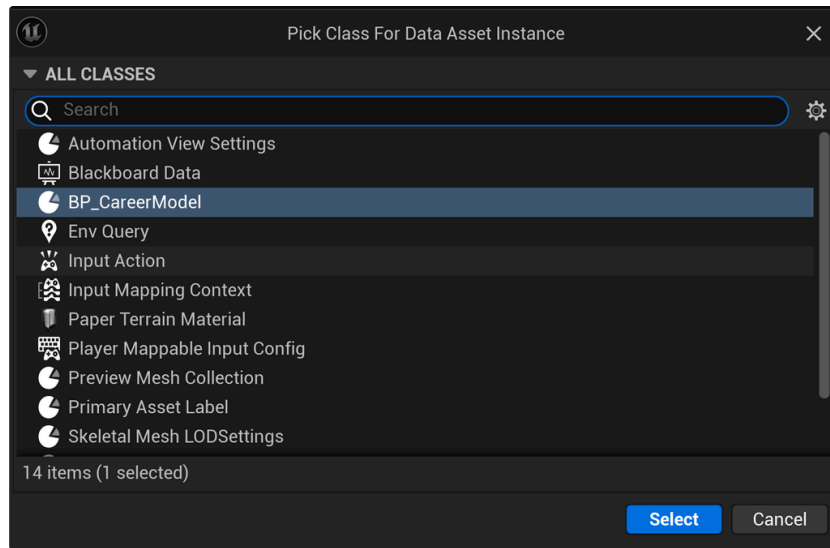
Customize my own model

With our game context different from the others. We can set it here.

เมื่อตัวบริบทของเกมคุณต่างไป คุณสามารถมาตั้งได้ด้วยตัวคุณเองที่นี่

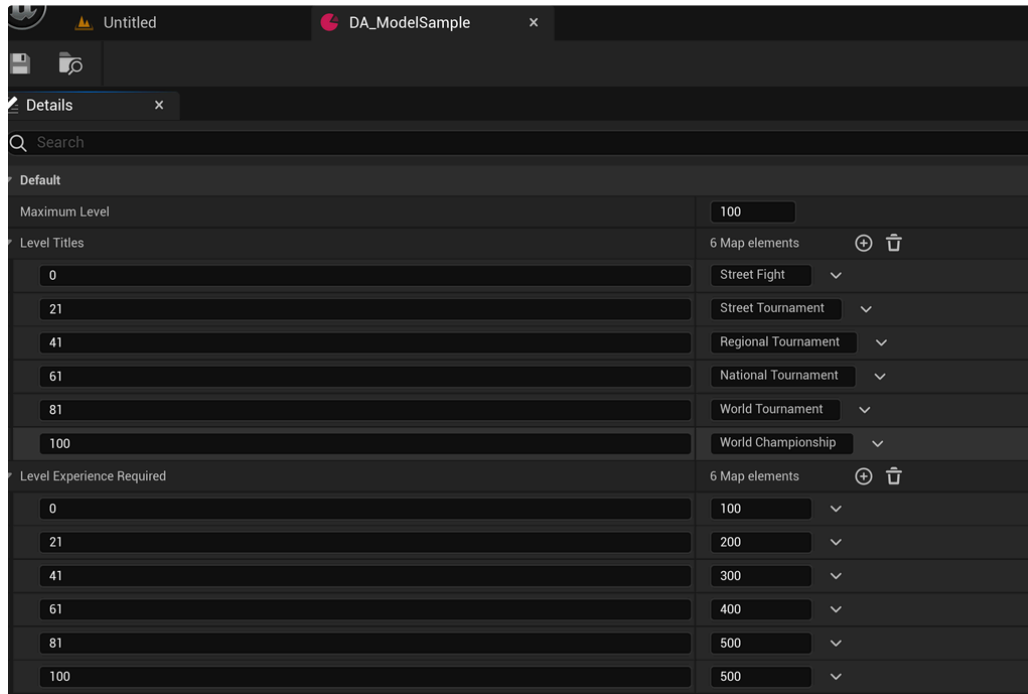
Create Data Asset Based on BP_DivisionModel

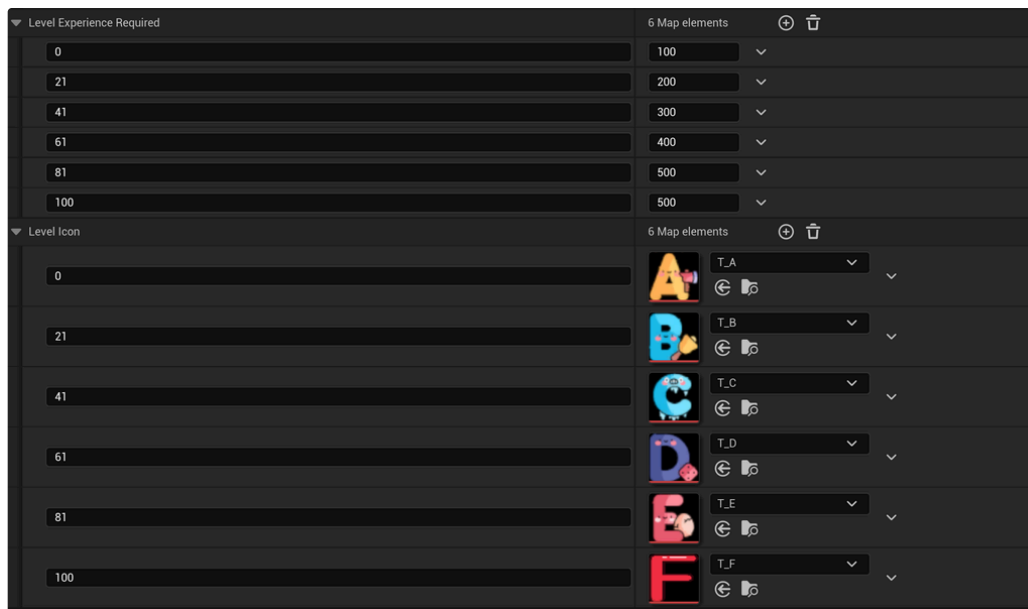
สร้าง data asset โดยใช้ model เป็นตัวสร้าง



Then assign variables based on your game context.

จากนั้นก็เพิ่มตัวแปรเข้าไปตามเกมของคุณ





Use my customized model

So to used to customized model, when you spawn BP_DivisionPresenter. You just select from there as it is exposed on spawn.

ถ้าจะใช้ model ของคุณเอง ตอนคุณสร้าง presenter ขึ้นมา คุณก็เลือกจากตรงนั้นได้เลย เพราะมันถูกตั้งเป็น exposed on spawn ไว้แล้ว

