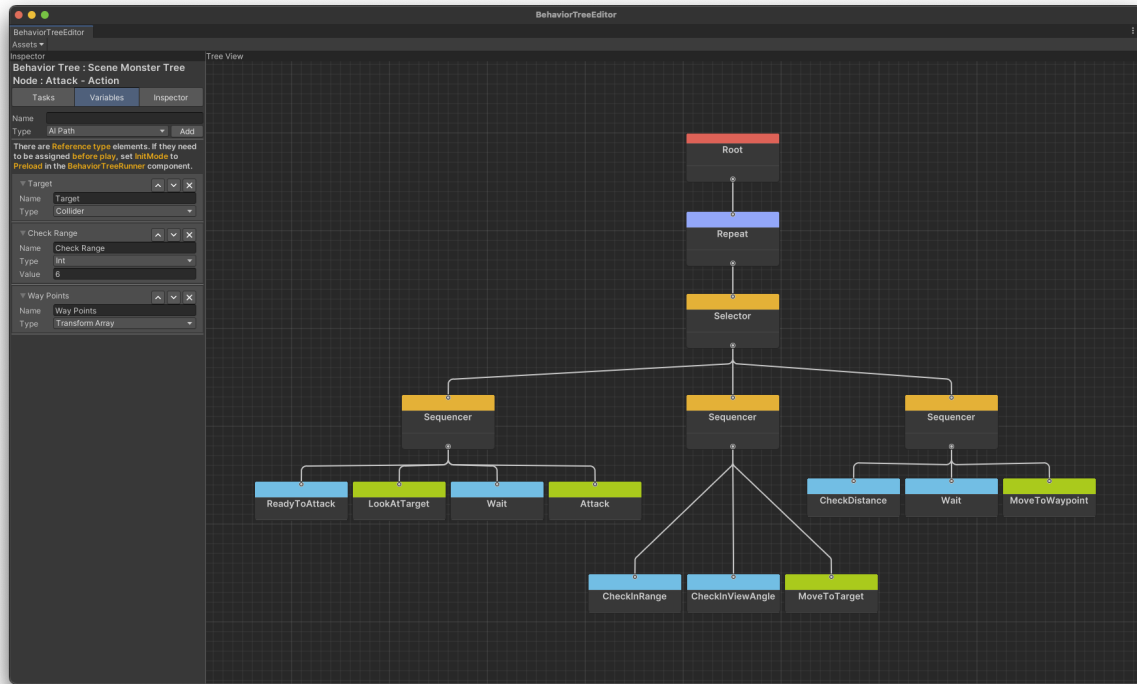
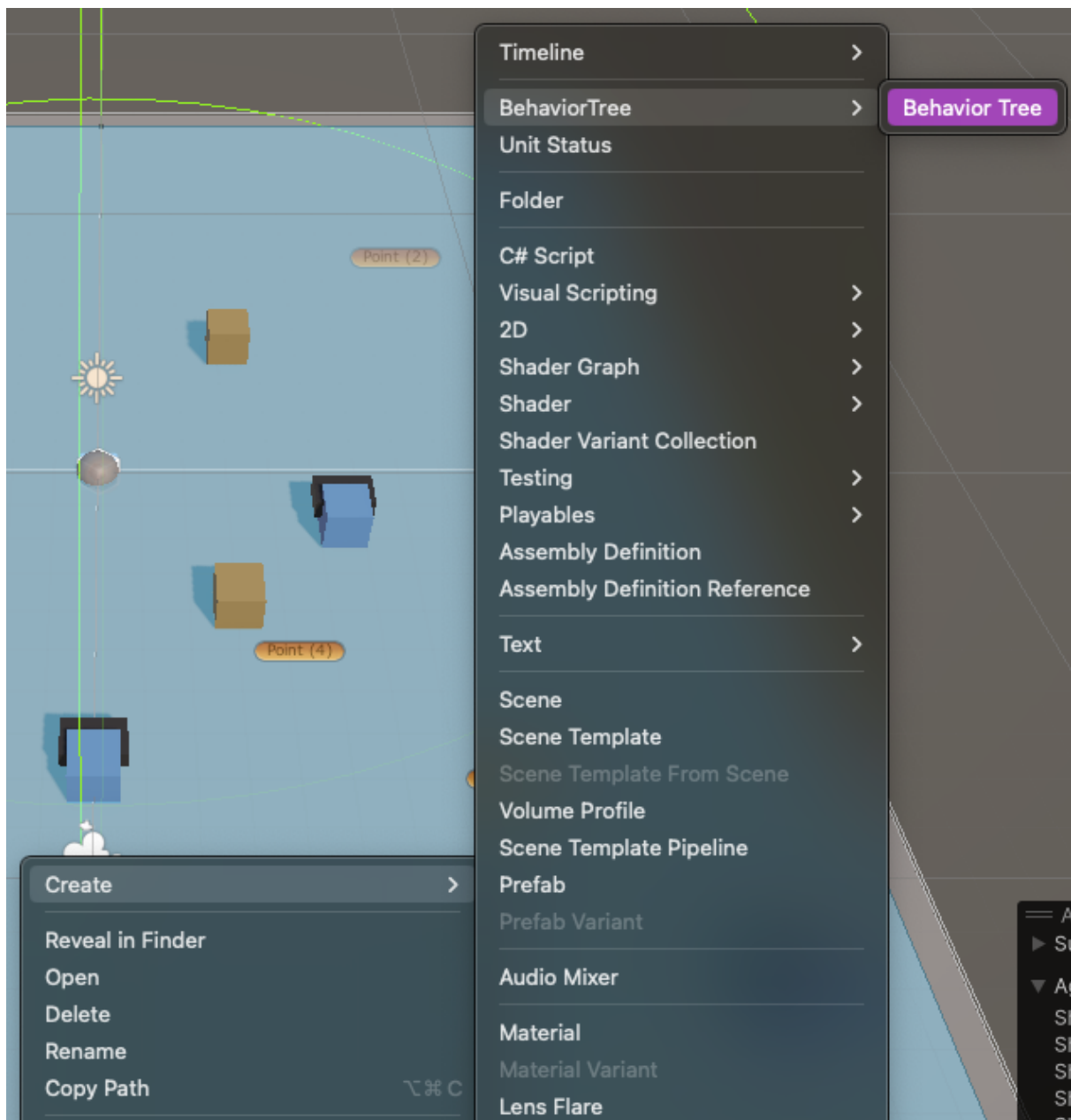


Behavior Tree Documents

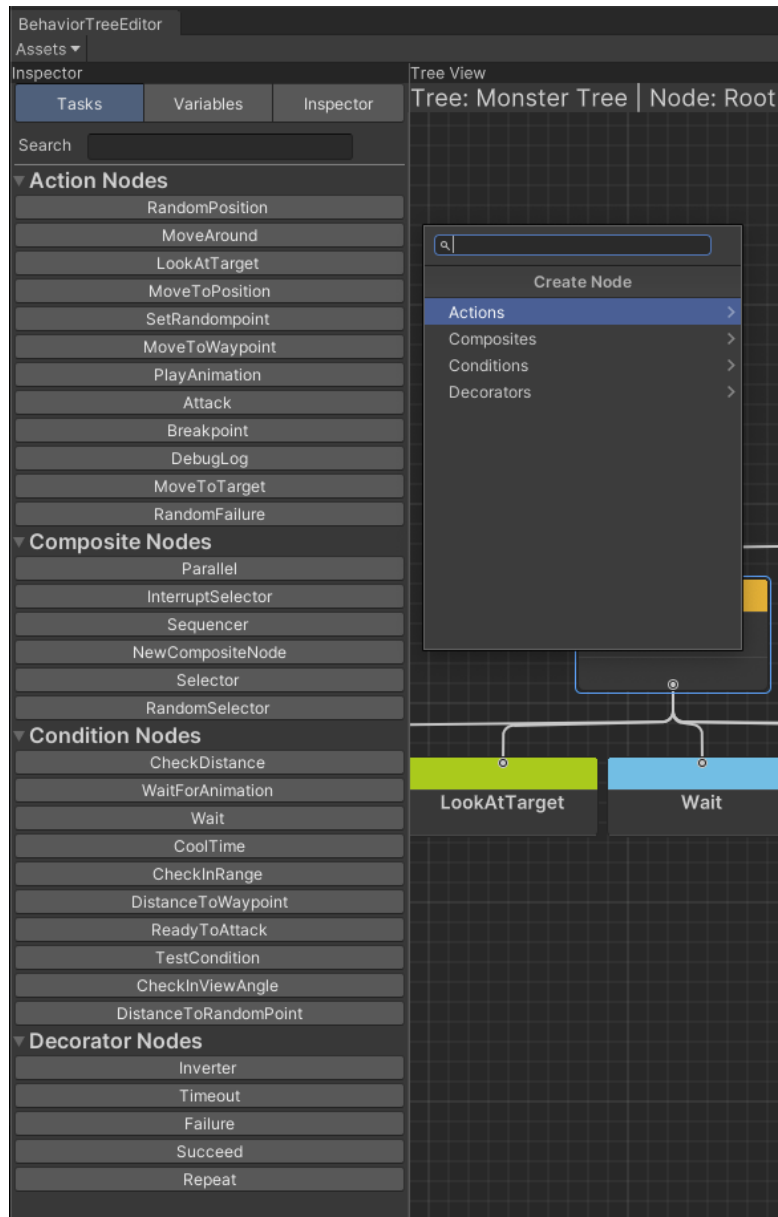
커스텀 에디터



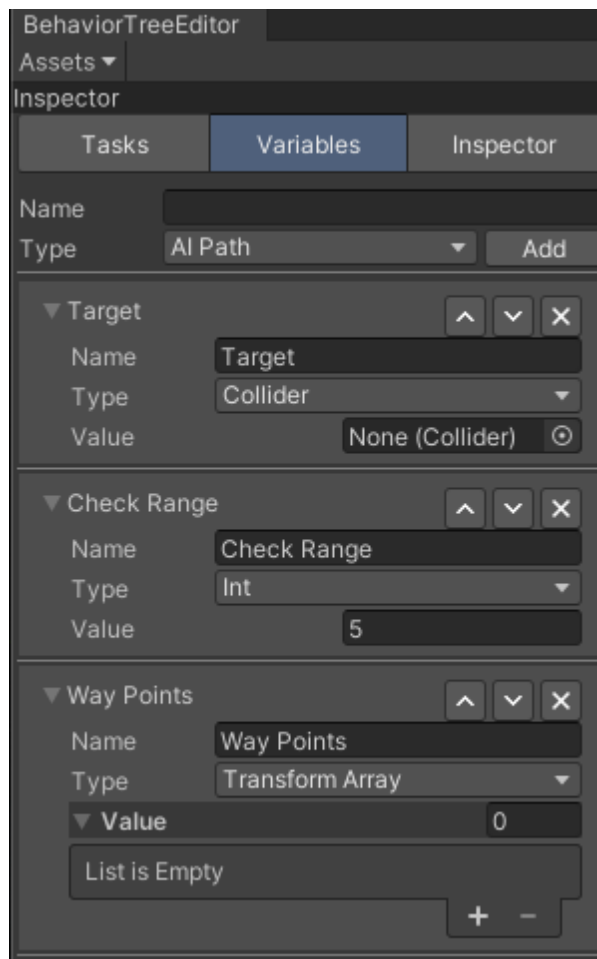


원하는 경로에 트리 에셋을 만들어줍니다.

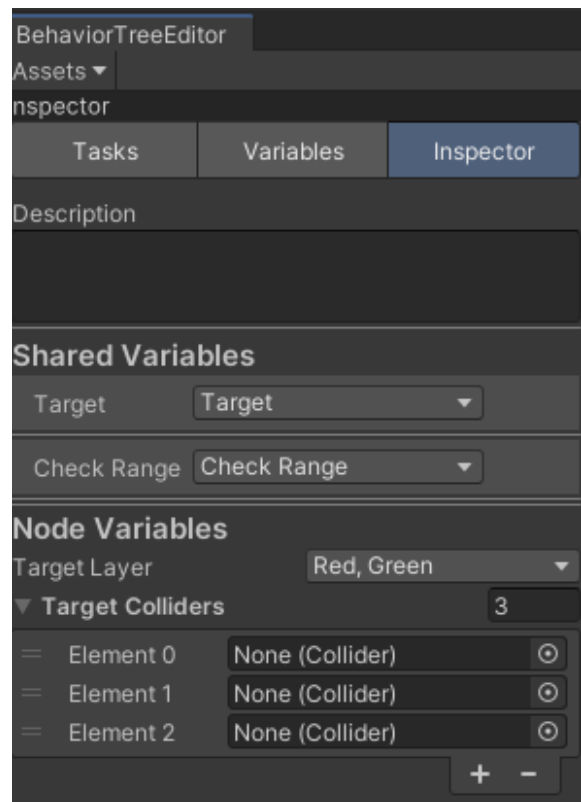
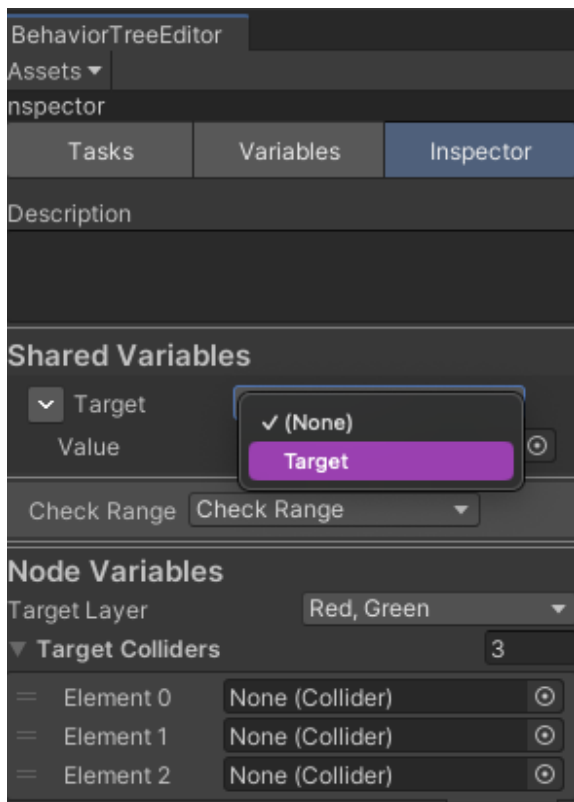
설정방법



1. 트리에셋을 더블 클릭하면 RootNode는 자동생성됩니다.
2. Tasks 탭에서 원하는 노드를 추가하거나 space바를 누르면 마우스 위치에 노드를 검색할 수 있는 창이 나타납니다.

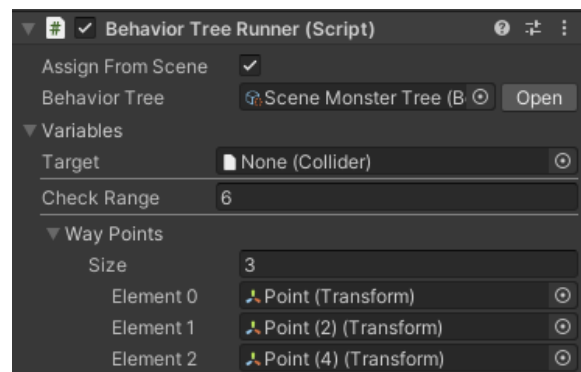
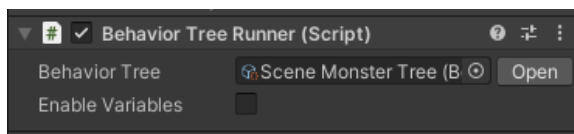


3. 노드간의 공유값이 필요한 경우 Variables탭에서 변수를 만들어줍니다.



4. 만든 변수를 사용할 노드를 선택하고 Inspector탭에서 이름을 선택해줍니다.

(각 노드 클래스에 사용자가 정의한 멤버 변수는 'Node Variables' 아래에 나타납니다.)



5. Behavior Tree를 사용할 오브젝트에 'BehaviorTreeRunner' 컴포넌트를 붙여줍니다.

6. 트리 에셋을 할당합니다.

7. 플레이 전에 값을 할당해야한다면 'Enable Variables'를 체크합니다. 체크되면 Variables 리스트가 활성화되고 안에 값을 할당하면 됩니다.

