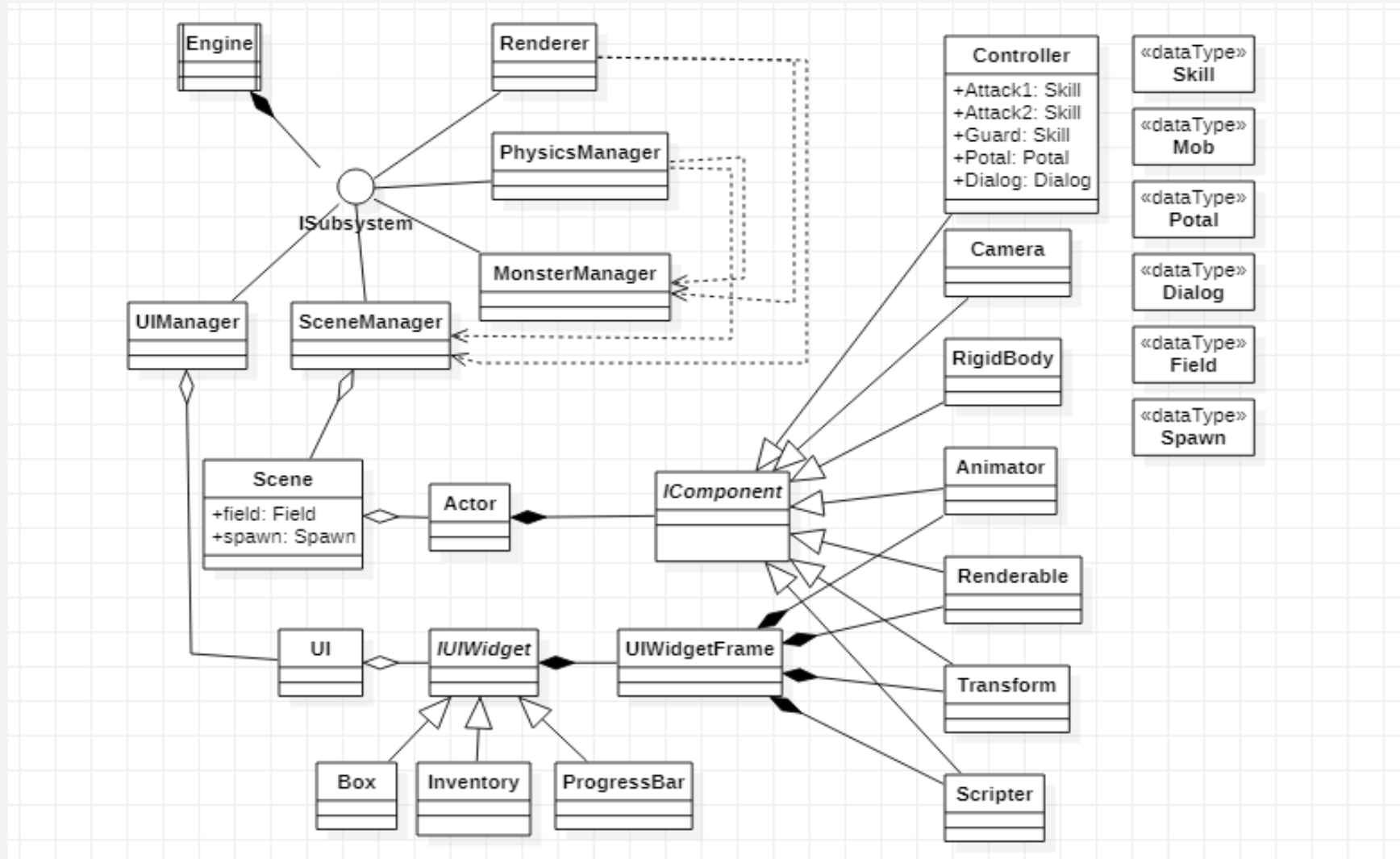


UE4 Blueprint ToyGame

<https://mona04.github.io/posts/portfolio/UE4-Blueprint>

오경민, Kyung-Min Oh



01 / Physics

기능
Update, 충돌 검사
충돌 처리

04 / SaveLoad

Load

02 / Battle

Pooling, AI

05 / UI

Widget
Picking
Dialog
Inventory

03 / Rendering

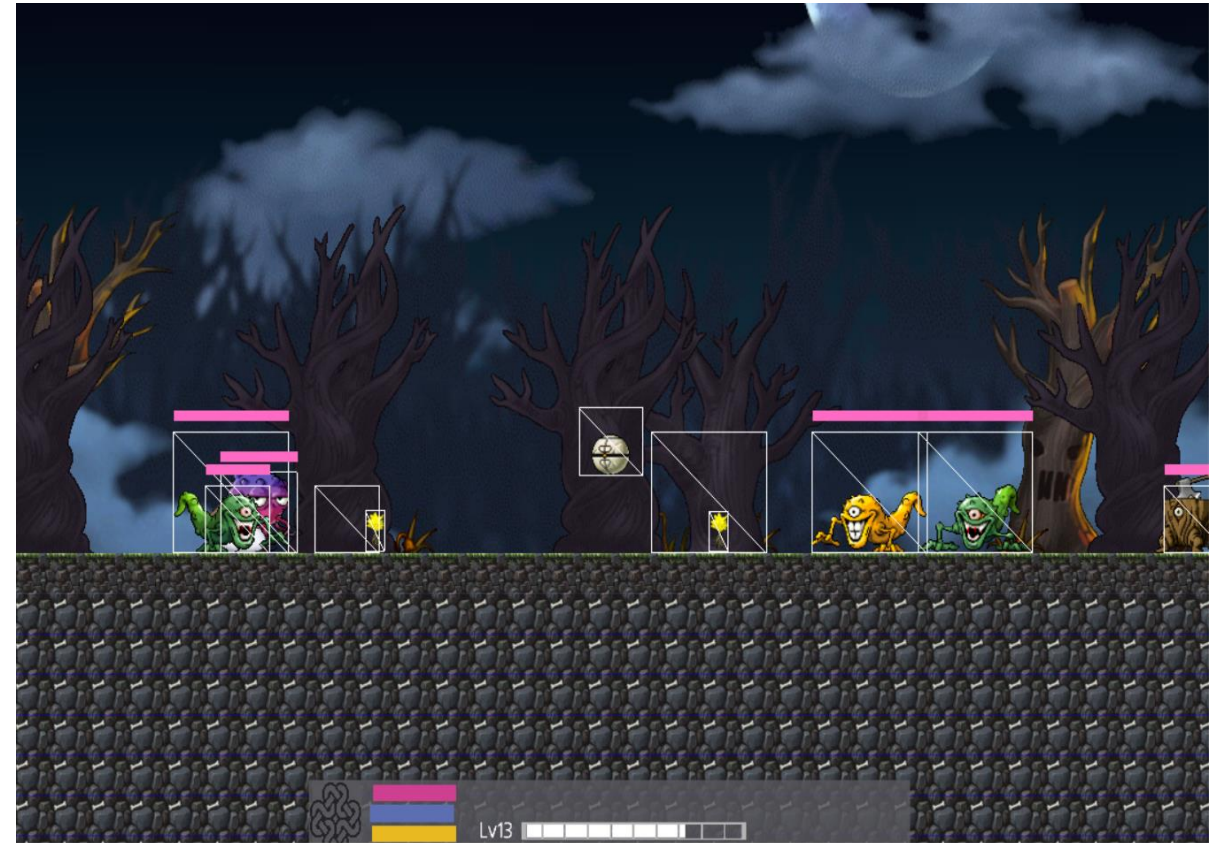
Sprite
Instancing



-The above Image is linked to YouTube

PhysicsManager

- 회전이 없는 Sprite 게임이므로 간단한 직사각형 충돌검사가 기본이 됩니다.
- Rigidbody 는 Movable, Unmovable, Overlapped 등으로 타입을 지정할 수 있고, 특정 Type 만 물리적 효과를 주었습니다.
- Trace 기능을 만들어, 아이템 줍기나 NPC 대화 시에 충돌탐지를 할 수 있게 했습니다.
- 지형 블록의 경우 배열에 값을 넣어 x, y 위치로 직접접근이 가능하도록 하여 다른 Rigidbody 들과 빠른 충돌계산을 가능하게 했습니다.



- 몬스터, 아이템 등의 BoundingBox 영역이 사각형 프레임으로 보이고 있다.