1621 누르면 손에 붙이기 ⇒ Notify 이용

Animation file ⇒ oo ⇒ Notifies 생성 [—AnimNotify
                                          ·,   State] 생성

Notify에 —State되려면 == 정리성되려면
      └ 시작, 중간, 끝 로직들을 기록 (일정동간 이어정가능)

칼날에 불특정 숨김님 ∴ Notify 이용
      └ AnimNotify file ⇒ oo ⇒ BPclass ⇒ AnimNotify
                                              (해당노드)
                                          ↓
                                      AN—Attach weapon

함수 오버라이드들(Name, Notify 사용할예정) → Name은 오버라이드
      └ 몽타쥬애니에서 노티파이명 정보이름   b Handle 연동생성
                                              a 왜 몽타쥬 에서 노티파이를 불러도
          2(인 노드에서의 이름반경으로   연속가능품
          용 애니(몽타쥬애니)에서의 이름이   ∴ 한애니 안에서 여러개의 노티파이가 있정함
          바뀜   ∴ 노티파이동일 기능여러개
              ∴ 래래 연동로 이름연결!!   ∴ 인수런도 라운 근거
          get NotifyName   ∴ 연동의연스 핸스를 T Name로
                                                           해야함
get Handle → if ┌─T─→ Attach Handele
               └─F─→ Attach Holstar
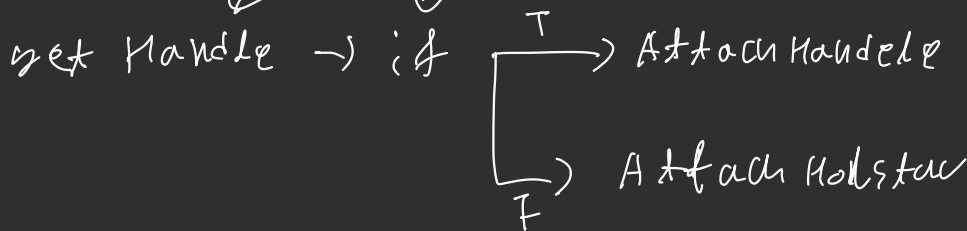
      └ Baled_Equip 에서 노티파이추가 → AN—   →누른순에
                                                Handle T.F연경서
                                                이름로연경 확인

    → Notify 함수 오버라이드

Received →⟩ + ∨ °° ── Cust Base chor ┌ As—→ get weaponcombo— →Attachweo
 ┌ mesh   ┌──→ Return   └ cast영성공시 100 로직
 │ ani—   └──   ∴ isvalid 가드걸
 └ event— ──────→ get owner—
                    (액터정보연결)
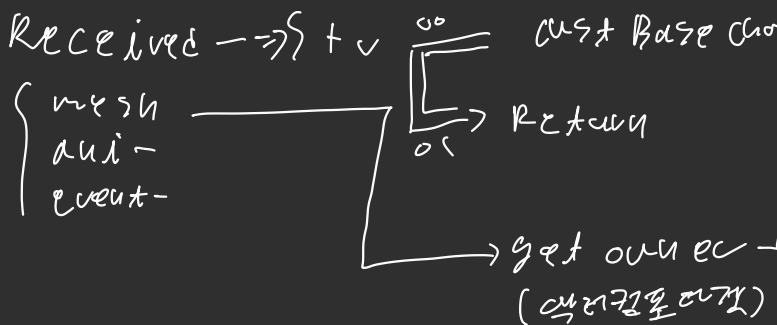
BP_weaponcompo—의 select—
Play Anim 전에 Set Request weapon
　　　　　　↗　(Base weapon 용 설정)
　　　main weapon
_____

↳ 건서 AN-Attach—
　　As Base char—→ Target/weaponcompo—→ Get Request—
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　↘　(Attach weapon)
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　in weapon Pointer
_____

↳ 건서 — combo—
　　Set Request —⇒ Set Request Data Asset
　　main-Data—　　(weapon Data 데려오는)
_____

↳ 건서 AN
　　target/weapon compo—　→ Get Request Data Asset
　　　　　　　　　　　　　　　↳ Get Handle Name
　　　　　　　　　　　　　　　"　Holster Name
　　　Branch 용
　　　　Handle┌ False — Attach—
　　　　　　　│　　　　in socket —⟵
　　　　　　　└ True — Attach—
　　　　　　　　　　　in socket— ⟵
_____

무기 장착의 끝나면 끝났다 알려줘야됨
∴ 애를 위한 Notify 필요

Anim Notify file =>00 ⟹ BP class=⟹ Anim Notify
　　　　　　　　　　　　　　　　　(AN-EndEquip

　통같이 Name, Received —→ 이것이
　　　↳ Returned Get equip

Received → Sequence ─────────────── OG1
(변)└→ Return
└→ ULGG → Get owner → Cast Base Char → Set Current weapon
(엑터정보)   as →   Current weapon / 타깃
                                            └→ get weaponcom
                                            └→ Get Request weapon

───

└→ 코드 를 End Equip → cont.v
           Name 을 end unequip
           Received에서 마지막 Set 을 Null로
           ⇒ current weapon 연결된 Request set
           코드편순 NullPtr 변성 을 current─ 에 연결
                (Base weapon)
           └→ 원래 연결돼드래동면 Null거 들 89
              툴니 옹 라서 죽는거임

───

툴가 죽기 equip과 unequip 도 별퉁
  onconact 대 대충끌없을 제 attach weapon notify축가
                    Handle True
        "   정상토즈일에 End equip

───

└→ end할 틀에 current weapon을 NullPTR로 있는게 연현함
   ∴ AM─End Equip 의 Received 으로써
        Set ──→ Set Request weapon
   리억영동 Nullweapon ──→ Request ─
        (Base weapon)   타깃
   weapon compo ─ ──→
   Set Request ─ 틀에는 Request Data Asset 을 Null로
                        Set   "
   리역병동 Null DataAsset → Request Dat Asset
            (weapon Data)
   weapon compo ─ → 타깃

BP _ weapon component 의 unequip 함수

Current DataAsset 변동추가
(weapon Data, 레이어에셜)

ㄴ Endequip 에서
Set current weapon ⇒ Set current Data —
⌜ Current — / 터깅)
target / weapon compo- → Set Request Data — ↗
weapon compo- ↗

ㄴ 2개 BP_ weapon compo —   Unequip current weapon (탐색)

get owner —→ Play Anim montage
Target
Anim mon —
Play Rate
Set current Data —   is
↓
Set Unequip mon —
↓
편딩방식 [mon — →isvalid
[Rate —

처음형태
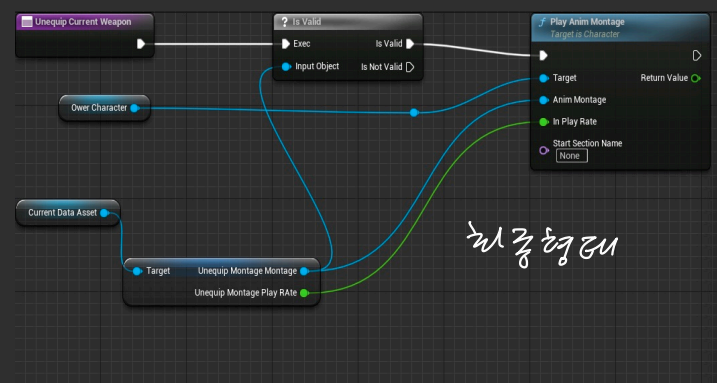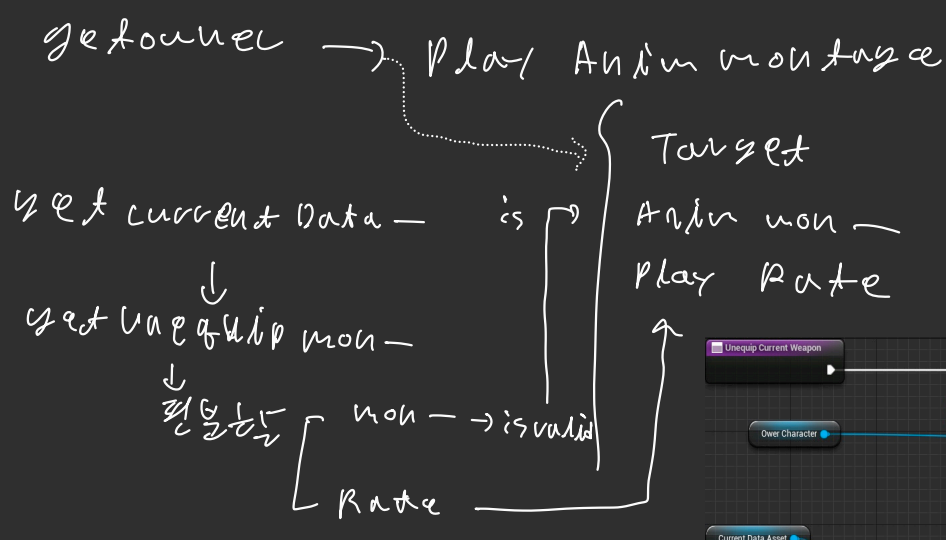
ㄴ 오류방생!!
AM_ attach weapon ⇒ Received
weapon compo — ⌐→ Set current weapon → false쪽 attach됨
⌐→   inpointer
↓   CI   Data — →Set Holster —
↓
false쪽 attach된
ⴑ→ false쪽 Attch Trget   in socket name

=>둑(착용운중 cast Base char— 이슥 <=
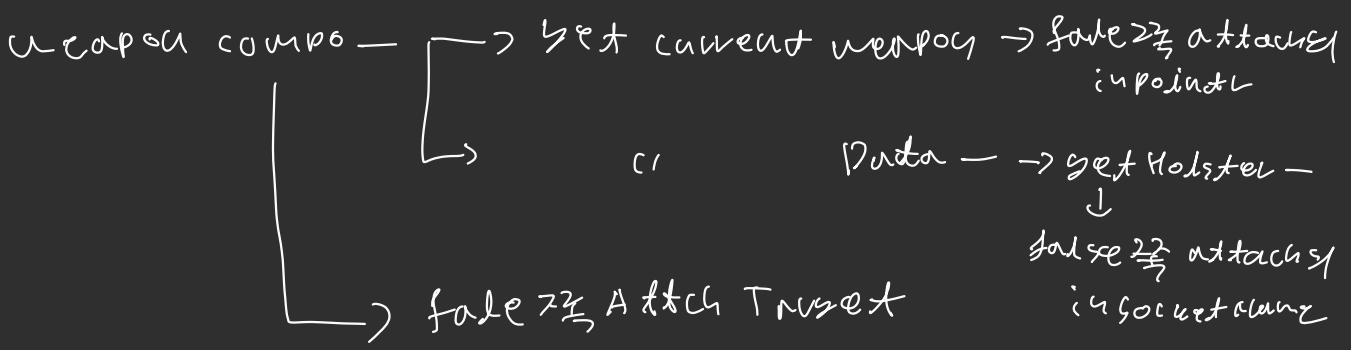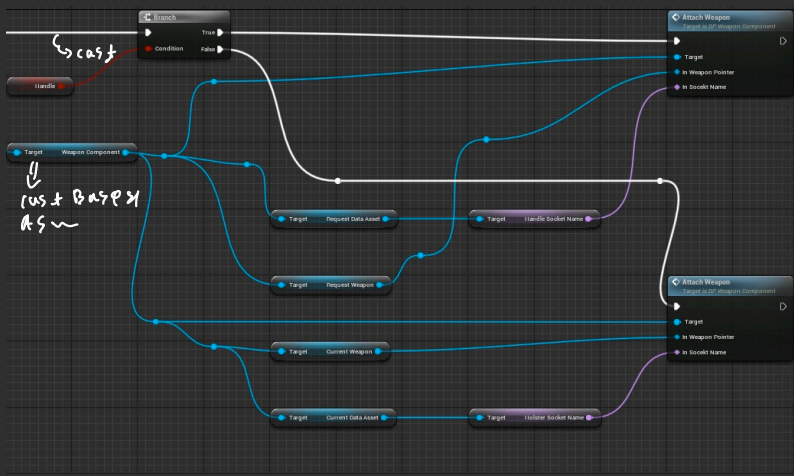
갈 적종 해거린! (1연멸21니 움결거림

BP. weapon compo — => 연속 추가 swapping
　　　　　　　　　　　　　　　　(불)

Unequip함속에서 Play Anim montage => Set swapping
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　True

select — 함속에서
　　　　　　　　　　　　// 　　　=> Set swapping
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　True

select — 함속외복돌닭 → 함속로절기 (equip weapon)

equip weapon 함속의 인격 변속 2깨추가
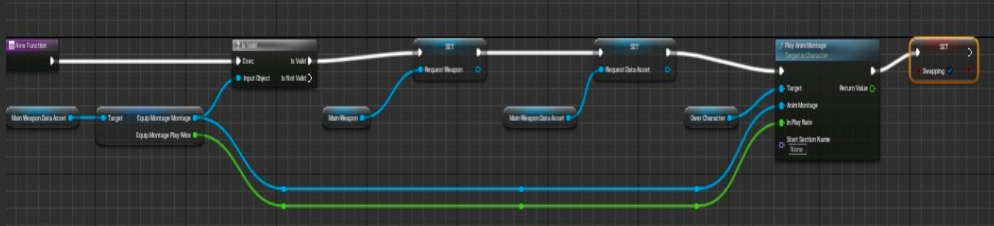
　　　　　　in weapon pointer (BaseWeapon)
　　　　　　in weapon Data Asset (weapon Data)
　　　　　　　ㄴ main weapon Data Asset을 저속요
　　　　　　　　(ㄴ 의 Target과 연격

　　　　　　> 이6연속득 함속 내에선 변속 변값들
　　　　　　　∴ CO속 get 배로 줄드역속

ㄴ select — 함속22써
　　　equip— 함속니
　　　　in enpou pointer <— main weapon
　　　　in weaponData— <— 　　// 　　Data—

　　isvalider select — 내의 Branch2기가 swapping이 False is valid
　　　　　　　　　　　　　　　　　　True== Null

AM - EndEquipon $\sim$ 서로 인과관계에
  — compo — => set swappin (False)
AM — End Unequivalente
      — compo — => set swapping (False)