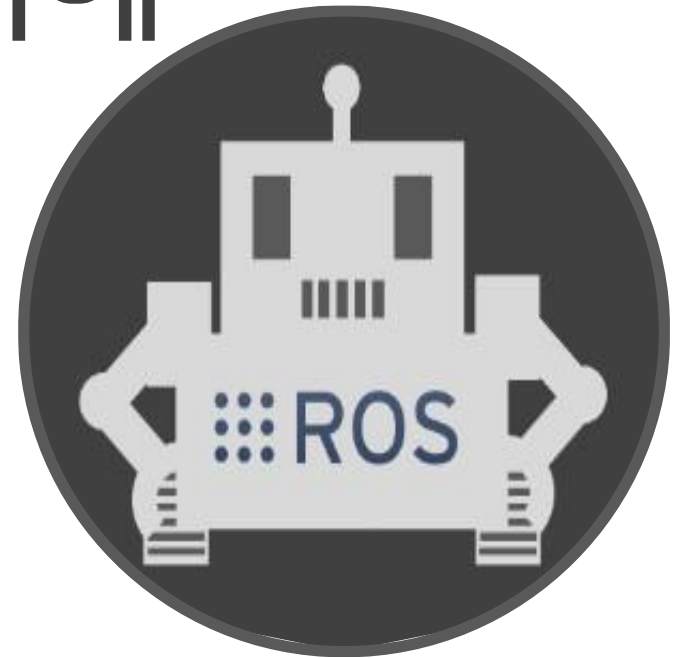


메이플 월드 게임 제작

Chapter 3. 기본 컴포넌트의 이해

구선생 로보틱스



강의 자료 다운로드



메이플 월드 게임 제작 강의 노트

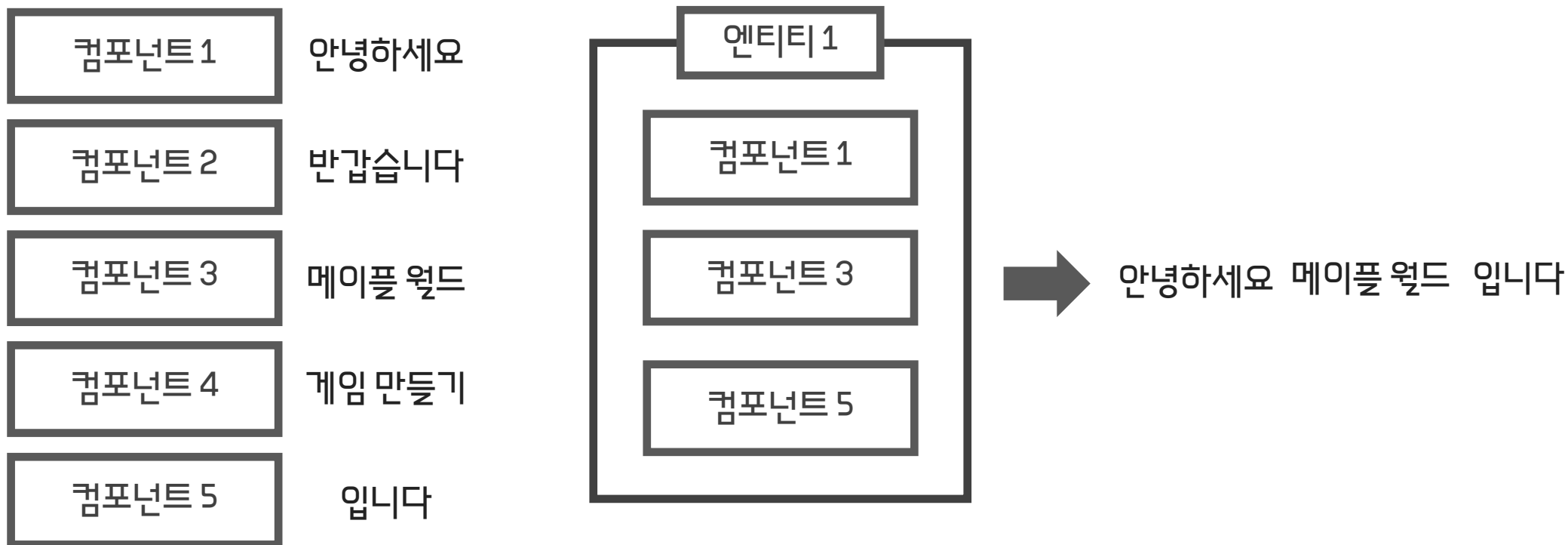
<https://github.com/PigeonSensei/MapleWorld>

1. 컴포넌트의 기본

2. 컴포넌트 생성 방법

컴포넌트의 기본

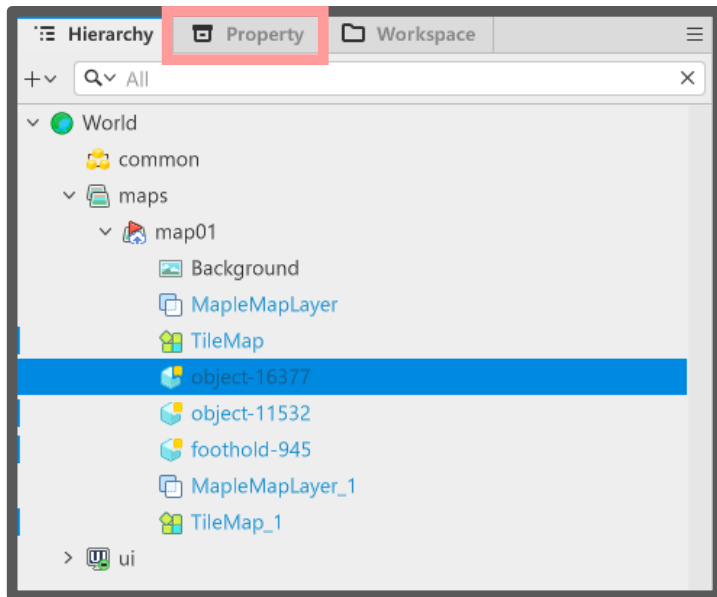
컴포넌트란?



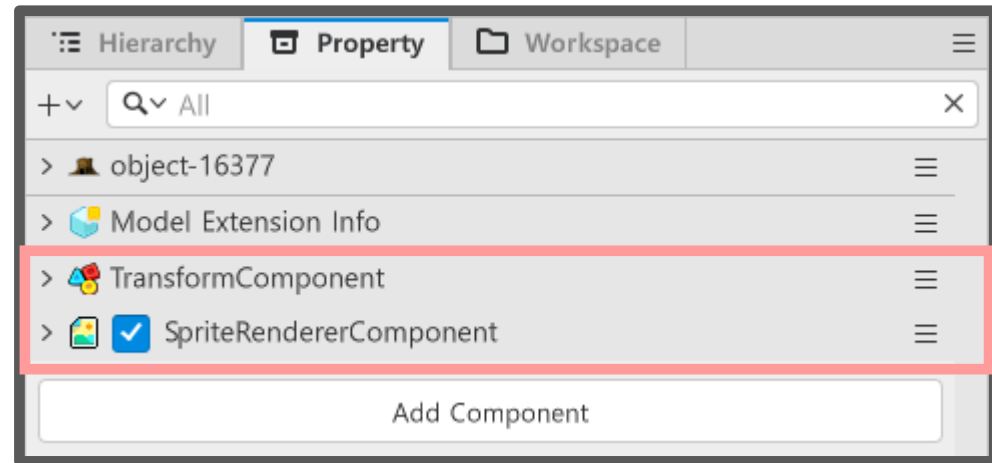
특정 작업을 하는 블록을 미리 만들어 놓고
엔티티에 추가하여 엔티티가 해당 작업을 하도록 하는 역할

컴포넌트의 기본

컴포넌트는 어디에?



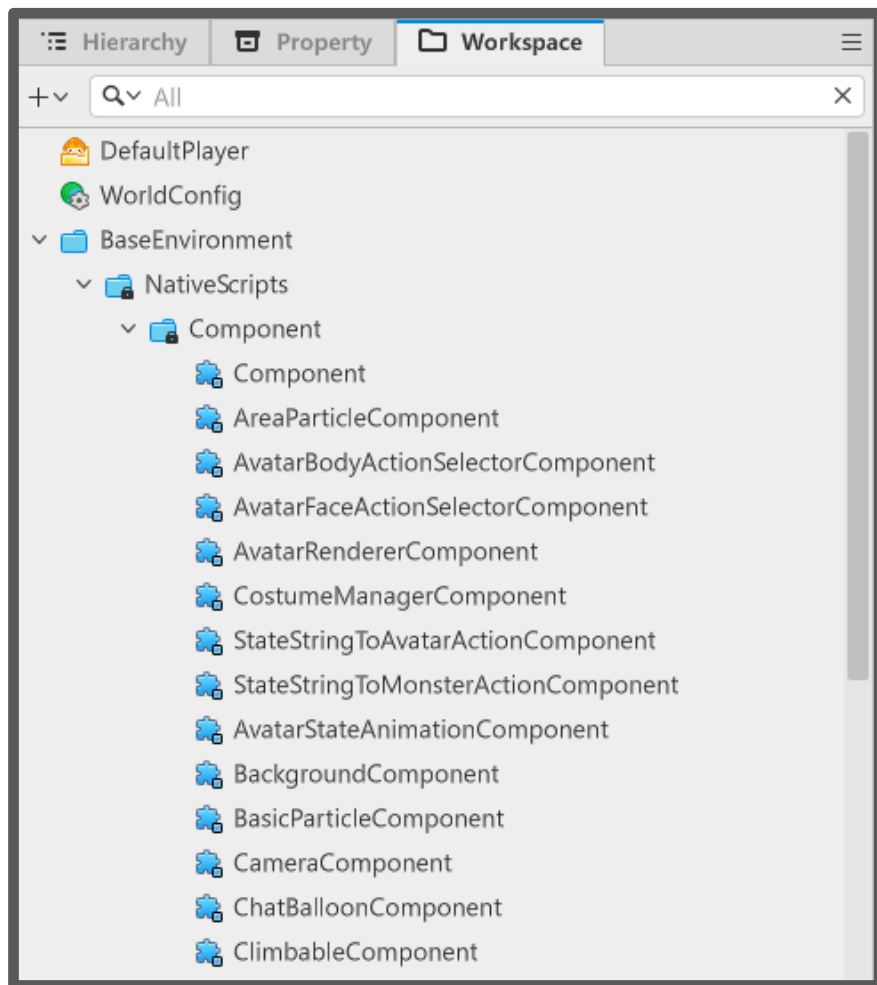
엔티티의 Property를 클릭



세 번째 항목 아래 부터가 컴포넌트이다.

컴포넌트의 기본

기본 제공 컴포넌트 리스트



Workspace -> BaseEnvironment -> NativeScripts -> Component

메이플 월드에서 게임 개발에 필요한 기본 컴포넌트를 제공한다.



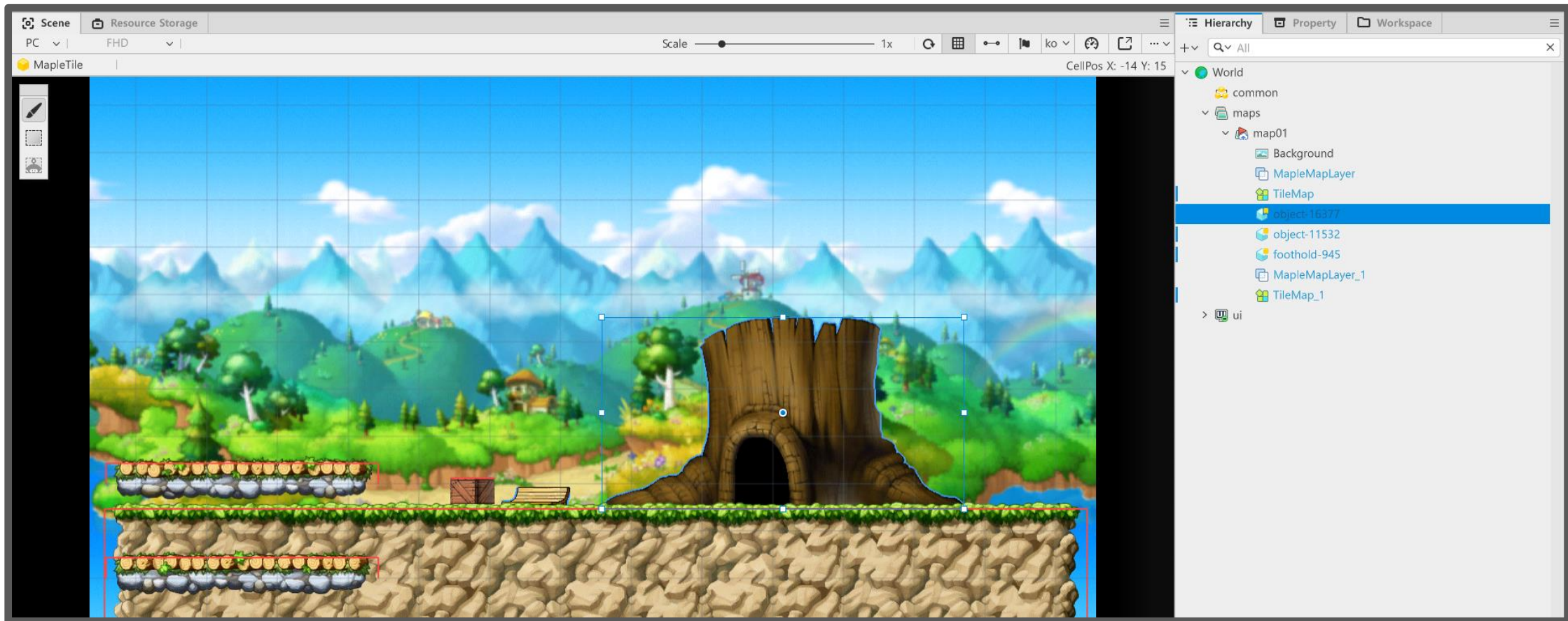
메이플 월드 컴포넌트 API Docs

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/apiReference/Components>

컴포넌트의 기본

컴포넌트 추가 방법

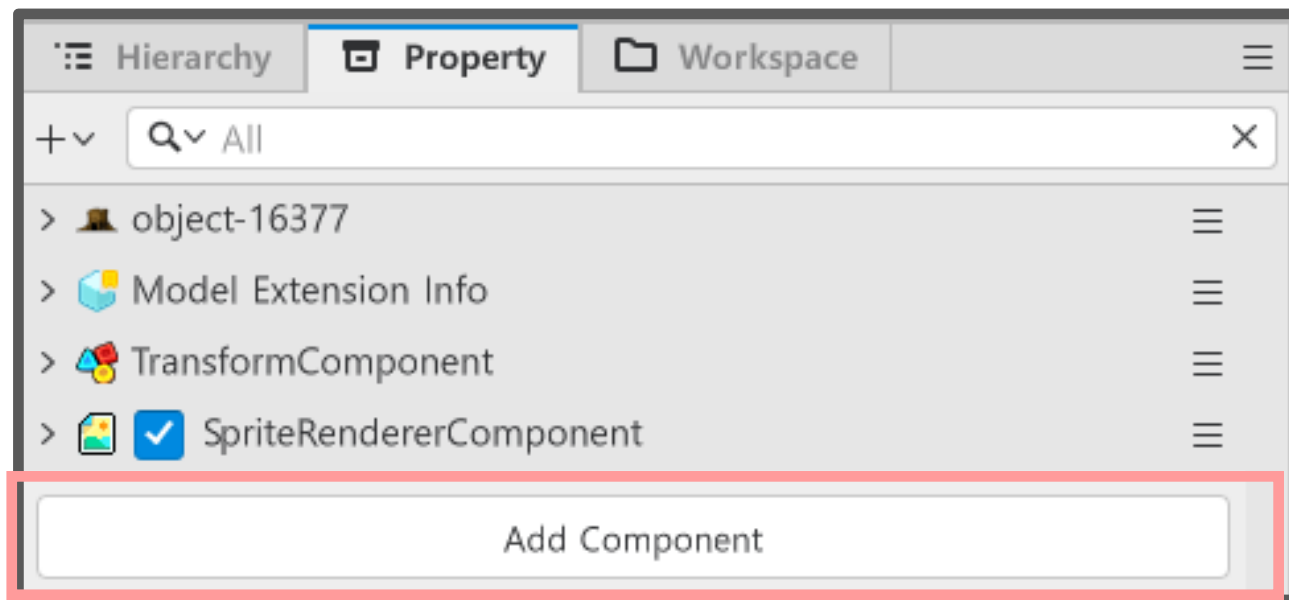
1) 엔티티 선택



컴포넌트의 기본

컴포넌트 추가 방법

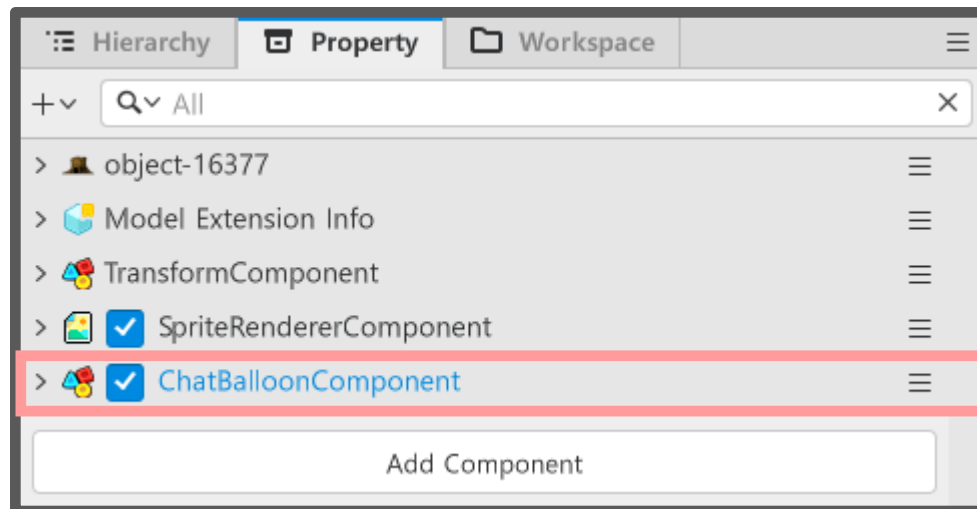
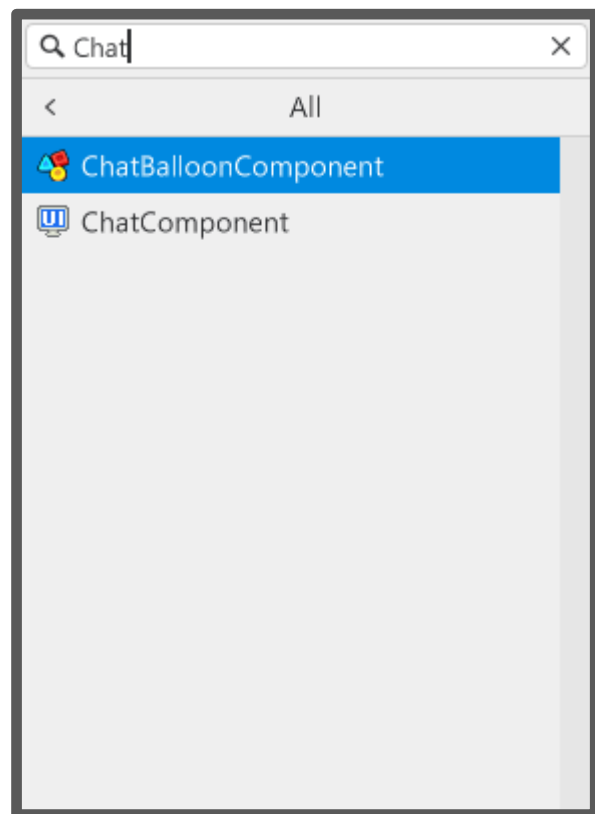
2) Property의 Add Component 클릭



컴포넌트의 기본

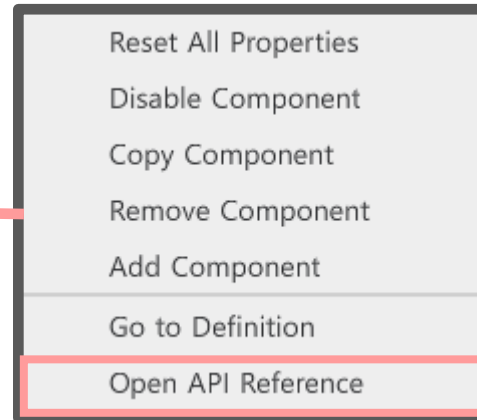
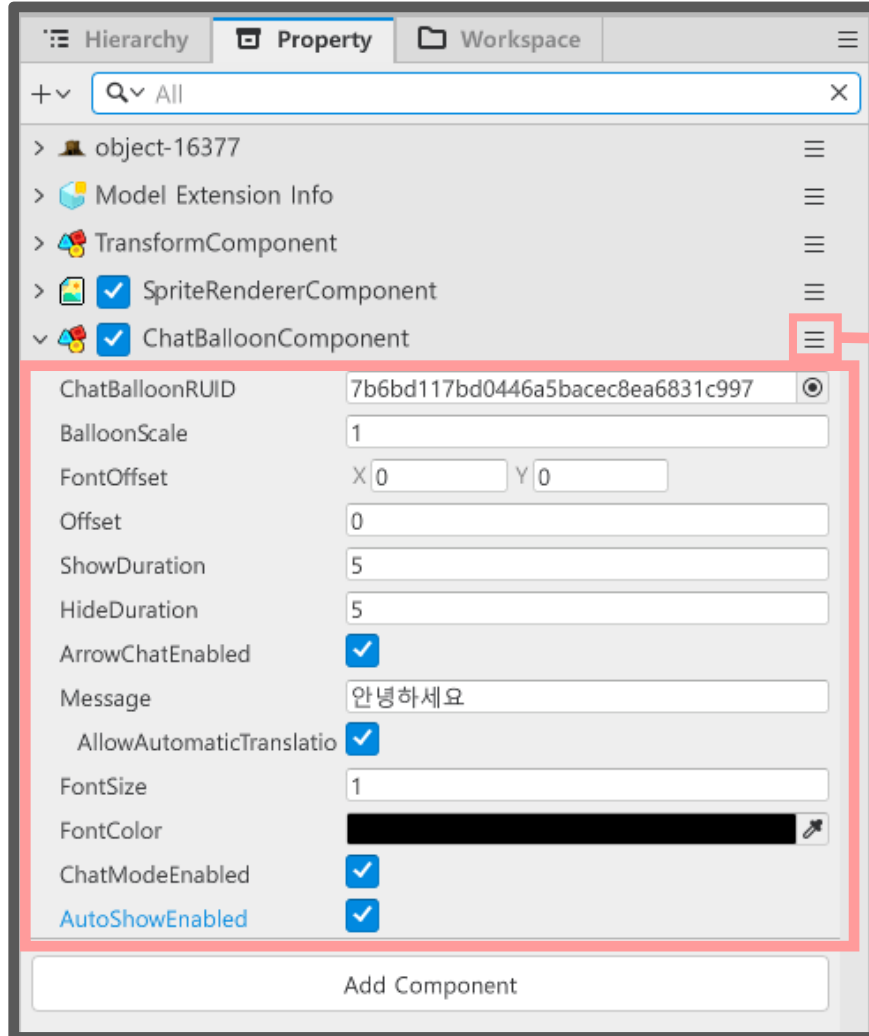
컴포넌트 추가 방법

3) ChatBalloonComponent 추가



컴포넌트의 기본

컴포넌트 값 변경



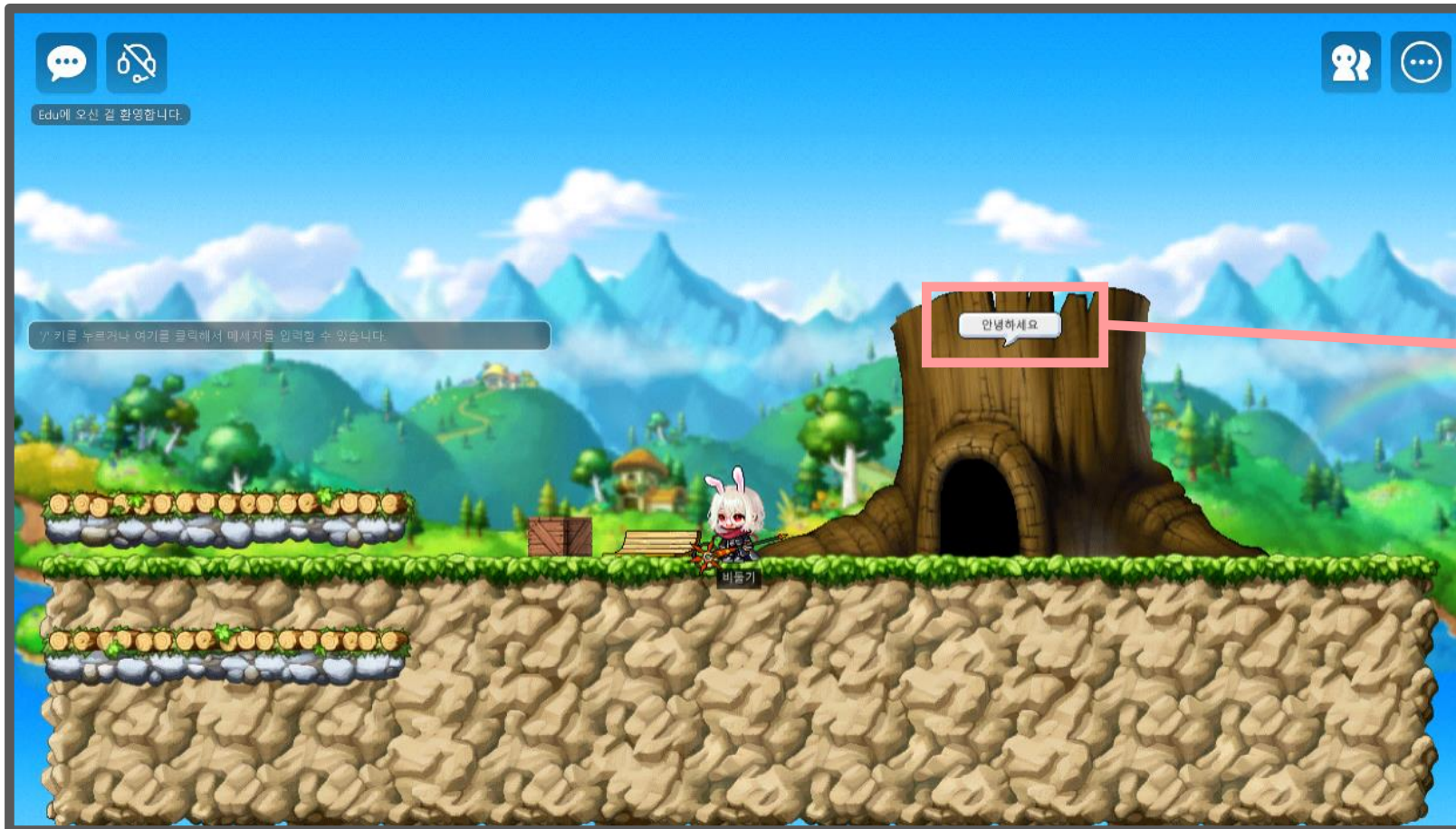
Open API Reference 클릭 시
컴포넌트의 정보를 확인 할 수 있다

박스의 값을 변경하여 컴포넌트의 값을 변경할 수 있다.

컴포넌트의 기본

컴포넌트 값 변경

ChatBalloonComponent 추가&값 변경 결과



해당 엔티티에
말풍선이 추가 되었음

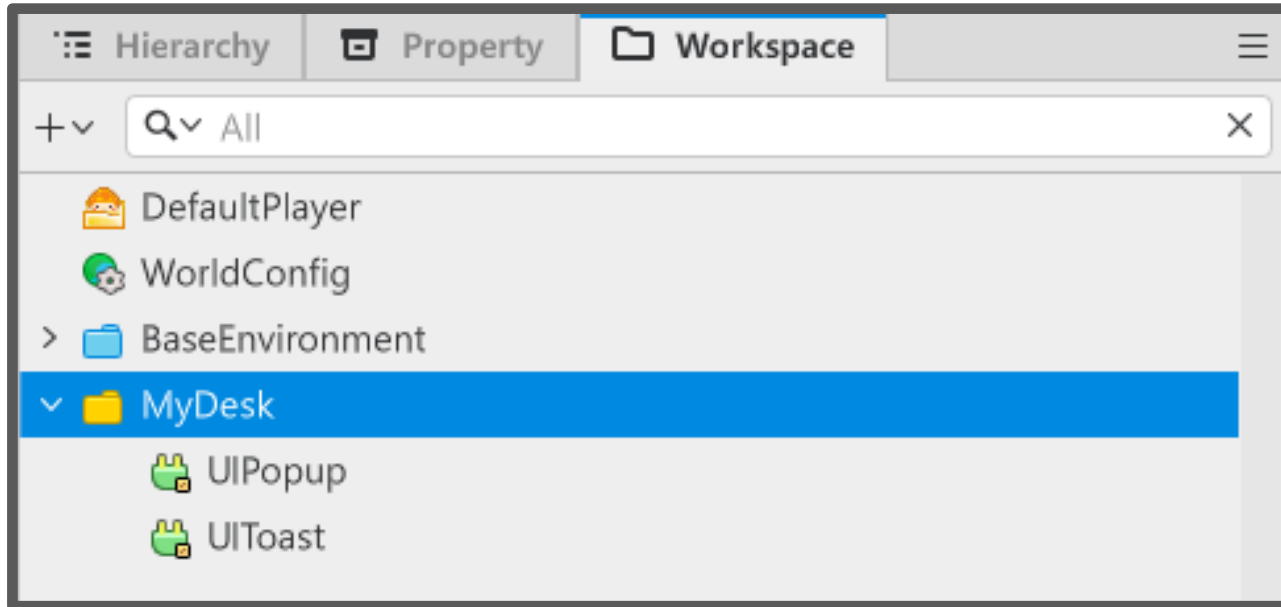
1. 컴포넌트의 기본

2. 컴포넌트 생성 방법

컴포넌트 생성 방법

컴포넌트 생성

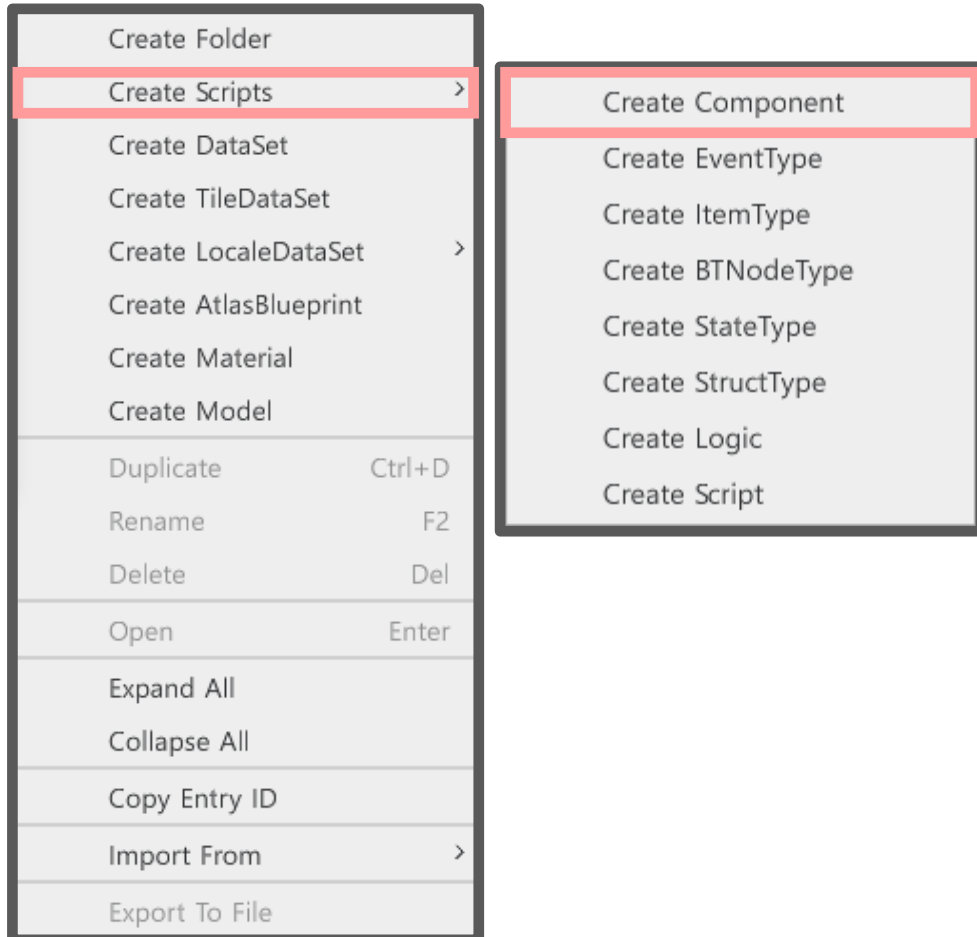
1) Workspace의 MyDesk 마우스 우 클릭



컴포넌트 생성 방법

컴포넌트 생성

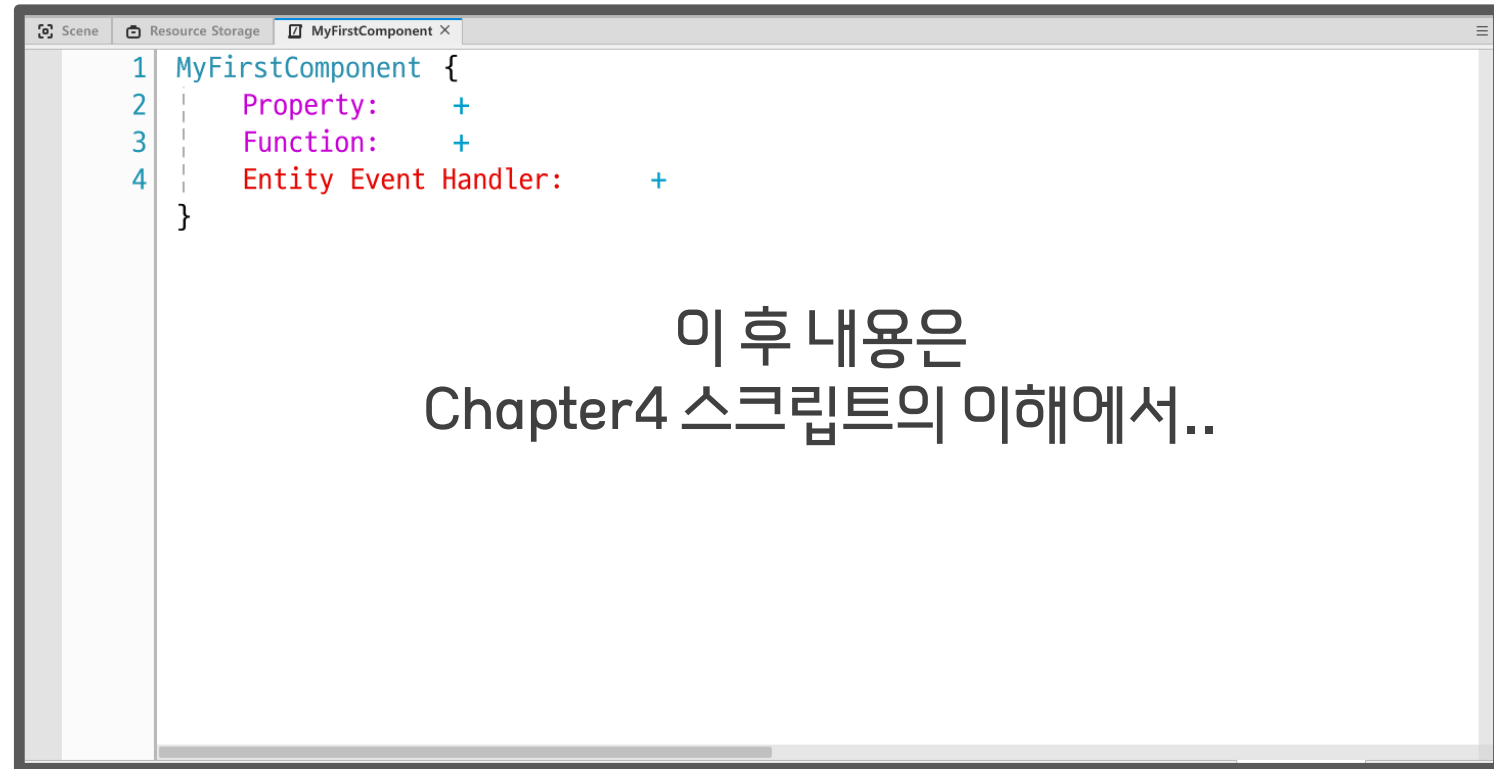
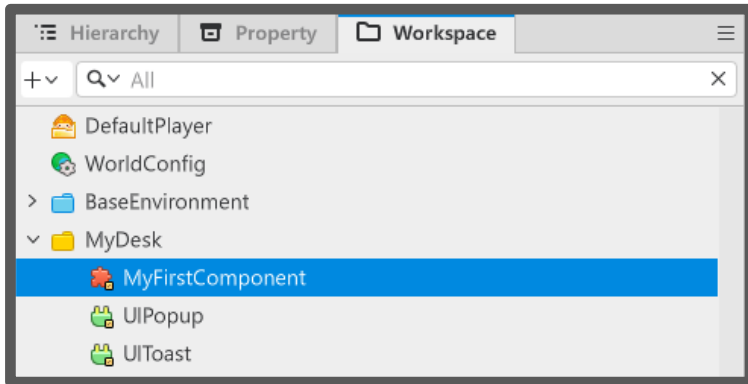
2) Create Scripts의 Create Component 클릭



컴포넌트 생성 방법

컴포넌트 편집

1) 컴포넌트를 더블클릭하여 편집 화면으로 이동



이 후 내용은
Chapter4 스크립트의 이해에서..

감사합니다

구선생 로보틱스

