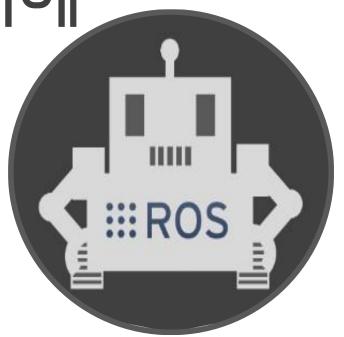
## 메이플윚드게임제작

Chapter 3. 기본 캠포넌트의 이해

구선생 로보틱스



### 강의 자료 다운로드



메이플 월드 게임 제작 강의 노트 https://github.com/PigeonSensei/MapleWorld

- 1. 캠포넌트의 기본
- 2. 캠포넌트 생성 방법

#### 캠포넌트란?

 컴포넌트1
 안녕하세요

 캠포넌트2
 반갑습니다

 캠포넌트3
 메이플 월드

 캠포넌트4
 게임 만들기

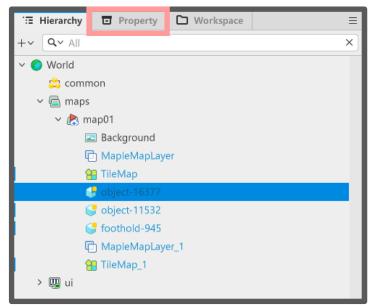
 캠포넌트5
 입니다

 안녕하세요
 메이플 월드

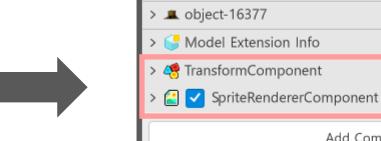
 캠포넌트5
 입니다

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

#### 캠포넌트는 어디에?







: Hierarchy

+v Qv All

□ Property

세 번째 항목 아래 부터가 컴포넌트이다.

Add Component

□ Workspace

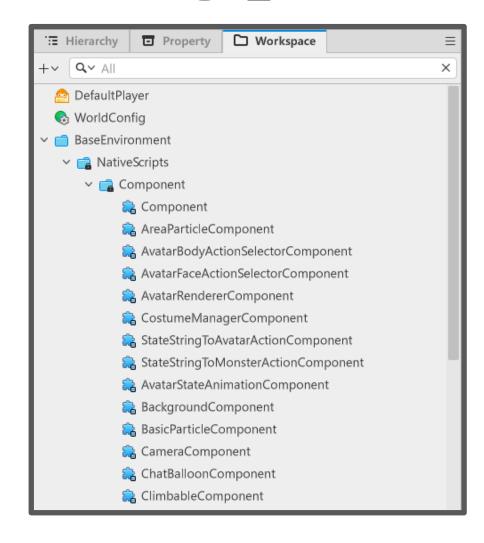
×

 $\equiv$ 

 $\equiv$ 

 $\equiv$ 

#### 기본 제공 캠포넌트 리스트



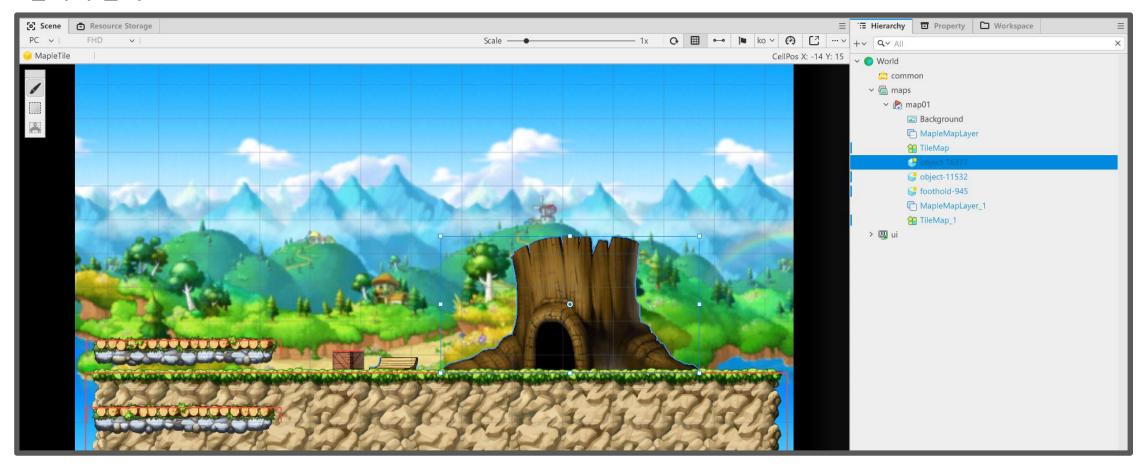
Workspace -> BaseEnvironment -> NativeScripts -> Component 메이플 월드에서 게임 개발에 필요한 기본 컴포넌트를 제공한다.



메이플 월드 캠포넌트 API Docs https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/apiReference/Components

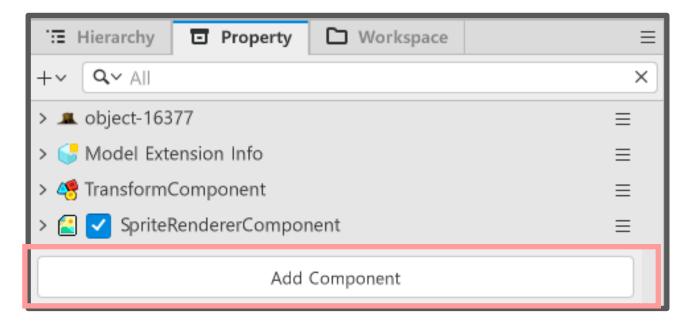
#### 캠포넌트 추가 방법

1) 엔티티 선택



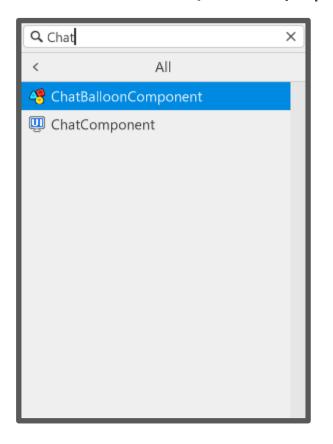
#### 캠포넌트 추가 방법

2) Property의 Add Component 클릭

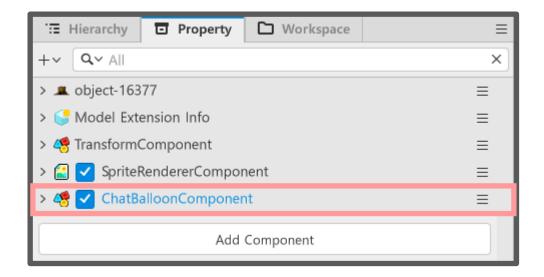


#### 캠포넌트 추가 방법

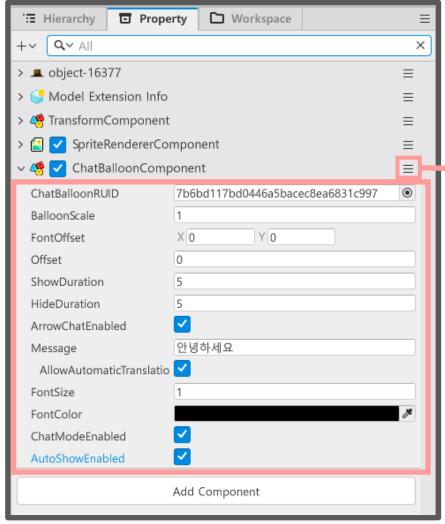
3) ChatBalloonComponent 추가







#### 컴포넌트 값 변경



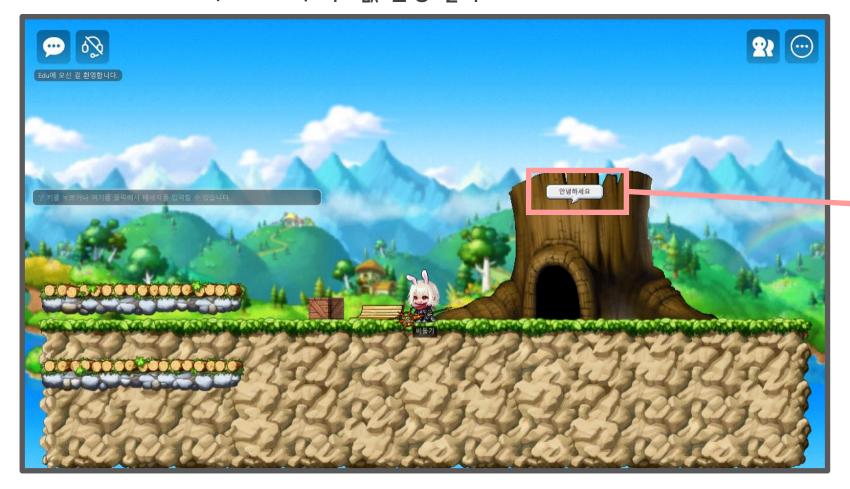
Reset All Properties
Disable Component
Copy Component
Remove Component
Add Component
Go to Definition
Open API Reference

Open API Reference 클릭시 컴포넌트의 정보를 확인 할 수 있다

박스의 값을 변경하여 컴포넌트의 값을 변경할 수 있다.

#### 컴포넌트 값 변경

ChatBalloonComponent 추가&값 변경 결과



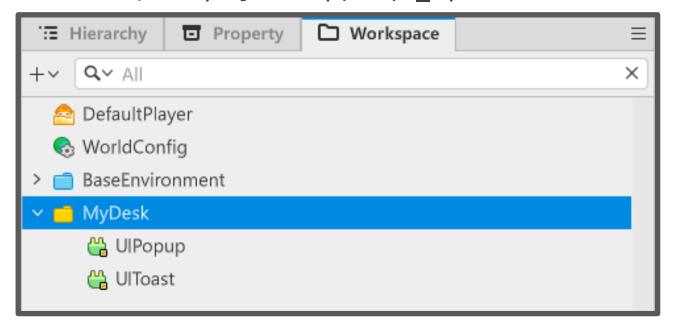
해당 엔티티에맞풍선이 추가 되었음

- 1. 캠포넌트의 기본
- 2. 캠포넌트 생성 방법

### 캠포넌트 생성 방법

#### 캠포넌트 생성

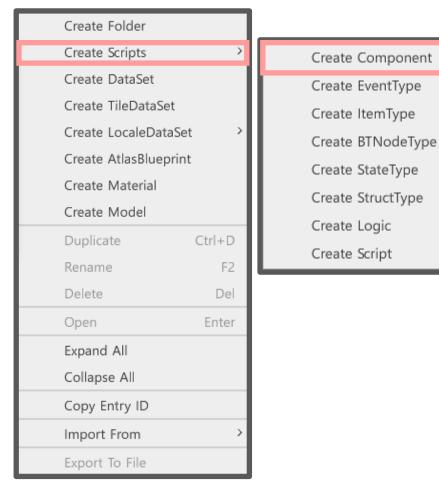
1) Workspace의 MyDesk 마우스 우 클릭



### 캠포넌트 생성 방법

#### 컴포넌트 생성

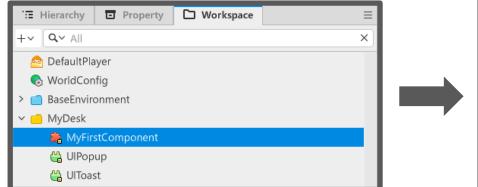
2) Create Scripts의 Create Compoenet 클릭



### 캠포넌트 생성 방법

#### 캠포넌트 편집

1) 컴포넌트를 덕블클릭하여 편집 화면으로 이동



```
Scene Resource Storage MyFirstComponent X
       MyFirstComponent {
          Property:
          Function:
          Entity Event Handler:
                                 이 후 내용은
                    Chapter4 스크립트의 이해에서..
```

# 감사합니다

구선생 로보틱스

