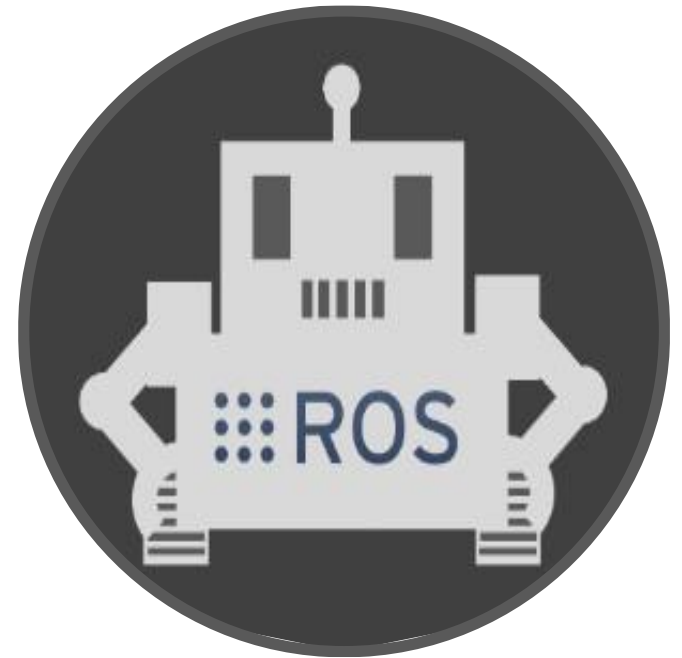


메이플 월드 게임 제작

Chapter 4. 스크립트의 이해

구선생 로보틱스



강의 자료 다운로드



메이플 월드 게임 제작 강의 노트

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

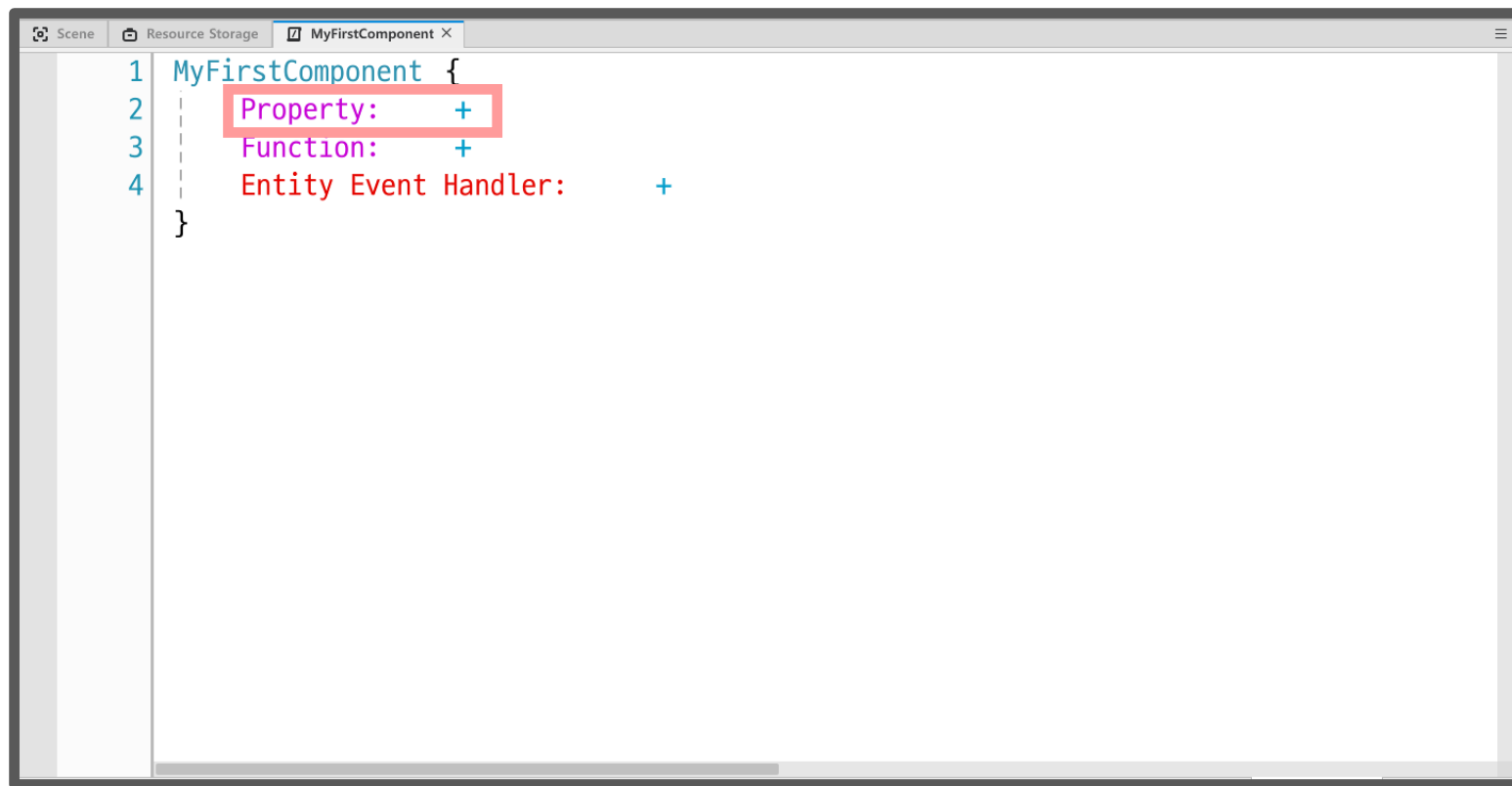
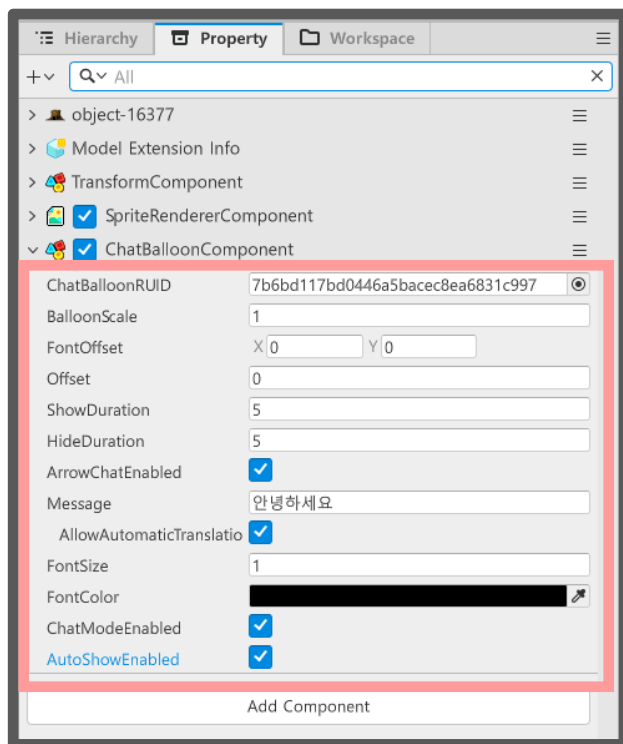
1. 메이플 월드 스크립트

2. 루아 스크립트 가이드

메이플 월드 스크립트

스크립트 구조

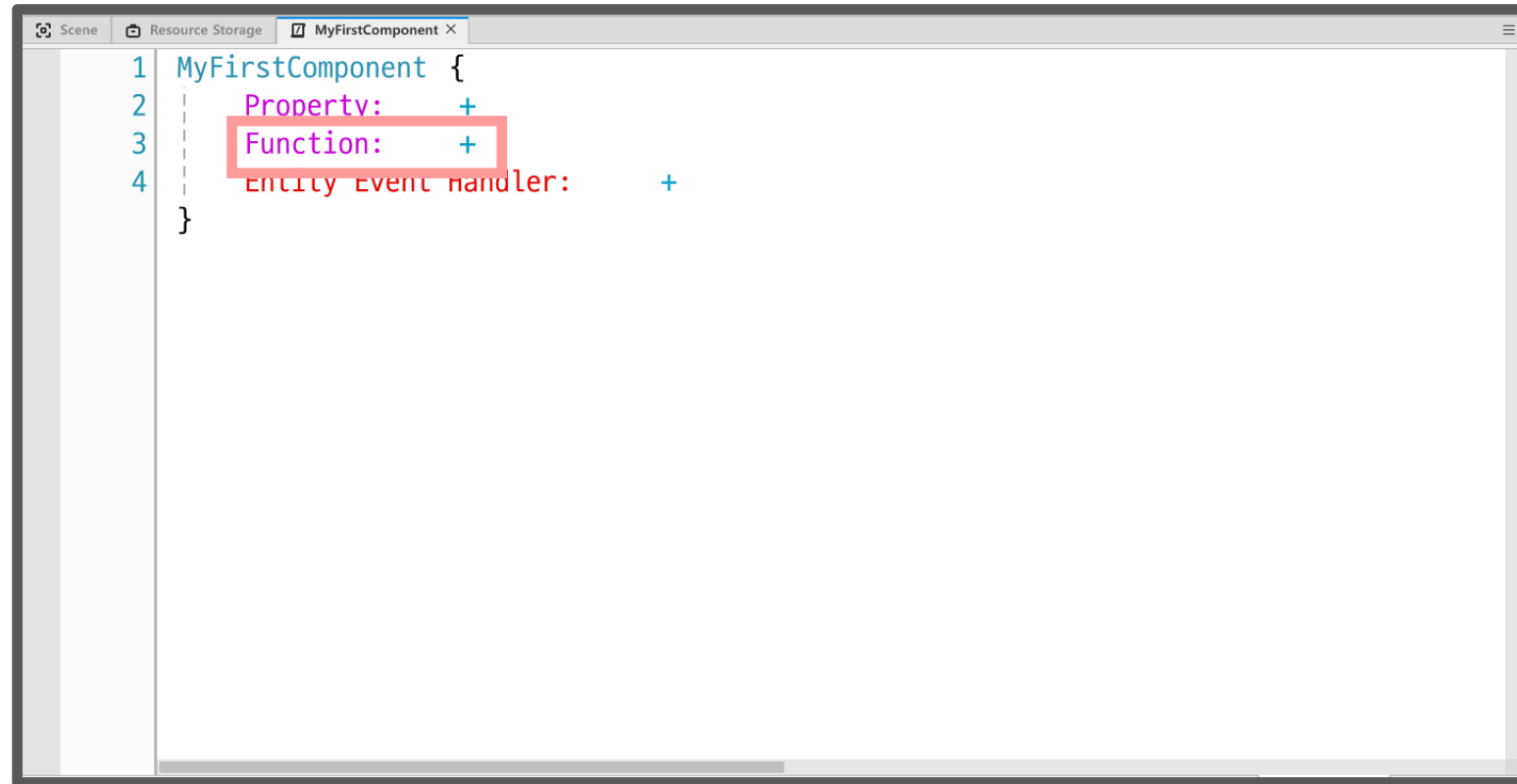
1) Property : 컴포넌트에 사전에 변수를 미리 설정할 수 있게 하는 영역



메이플 월드 스크립트

스크립트 구조

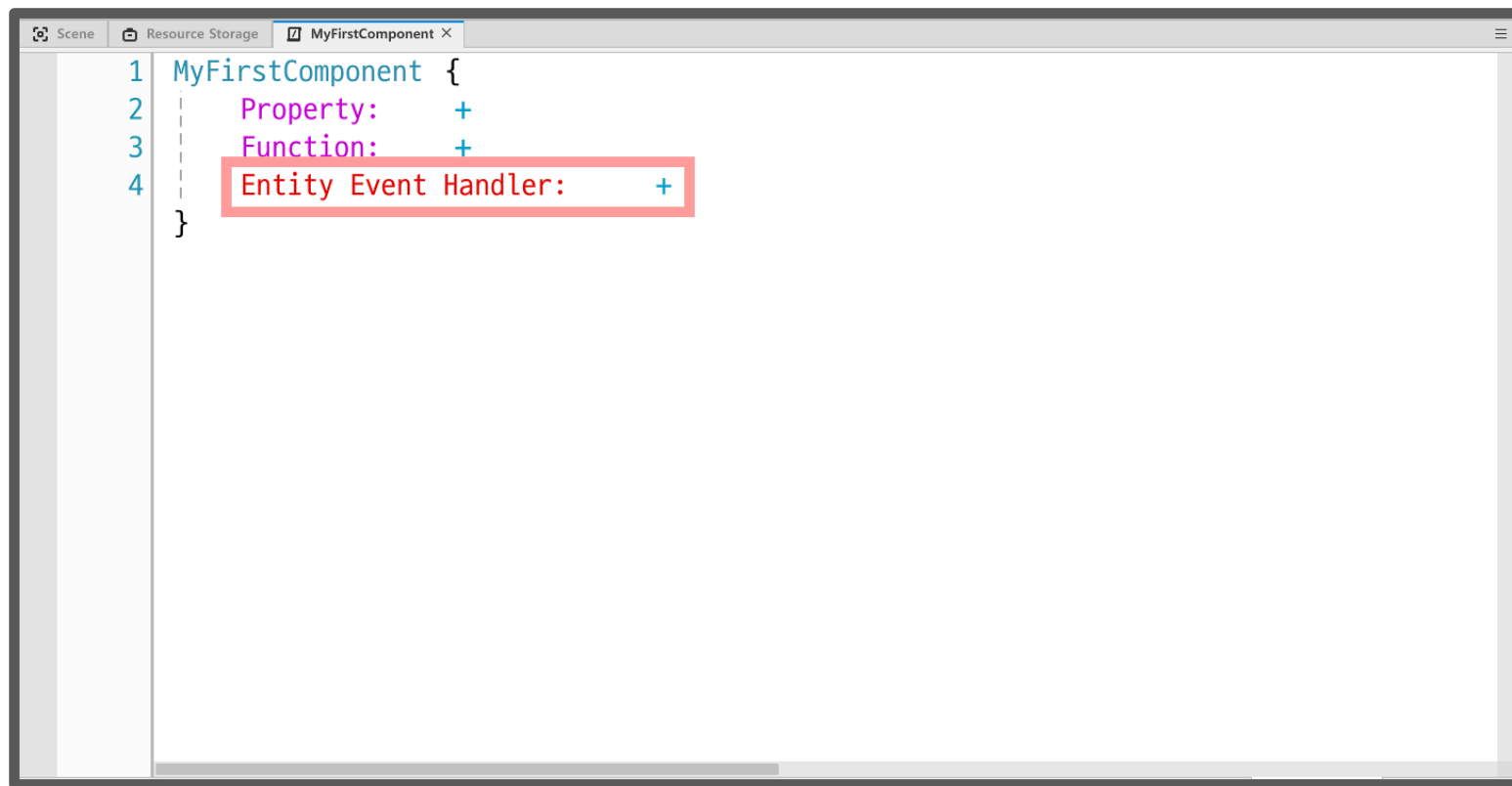
2) Function : 컴포넌트의 기능을 코딩하는 영역



메이플 월드 스크립트

스크립트 구조

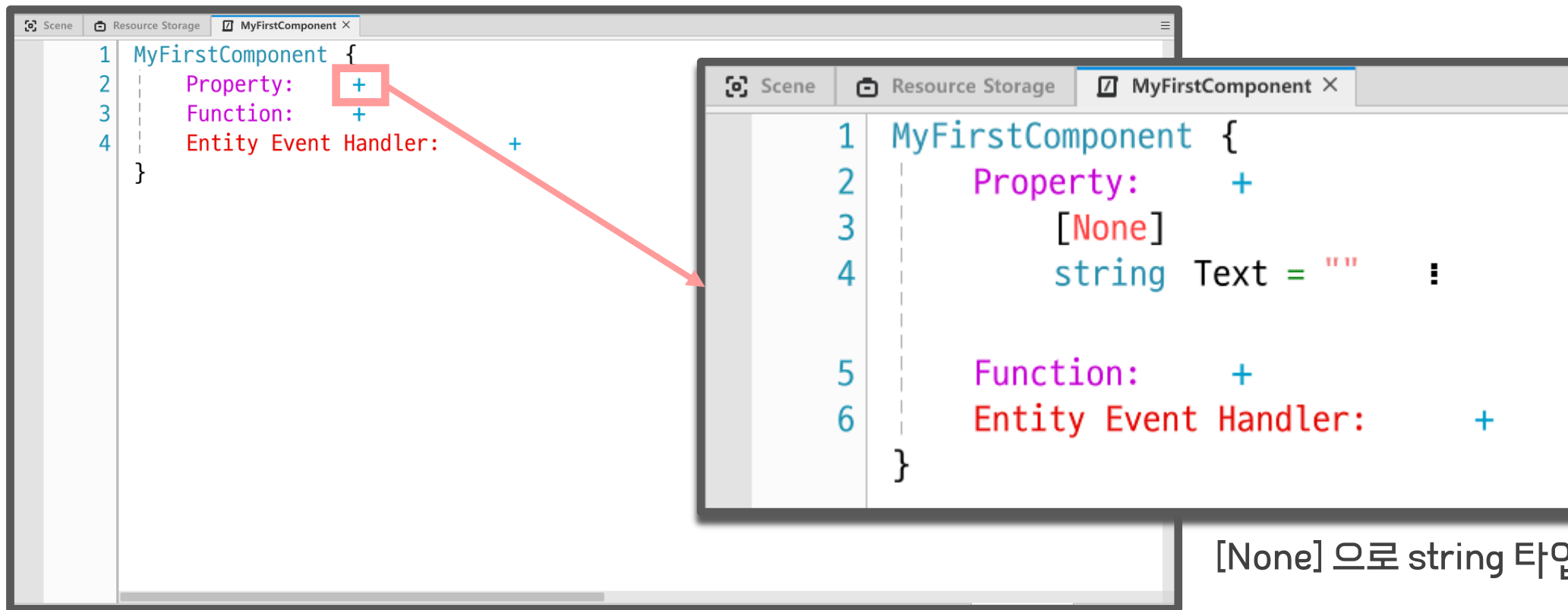
3) Entity Event Handler : 이벤트를 등록하고 코딩하는 영역



메이플 월드 스크립트

Property 작성

1) Property의 + 를 눌러 Property 등록

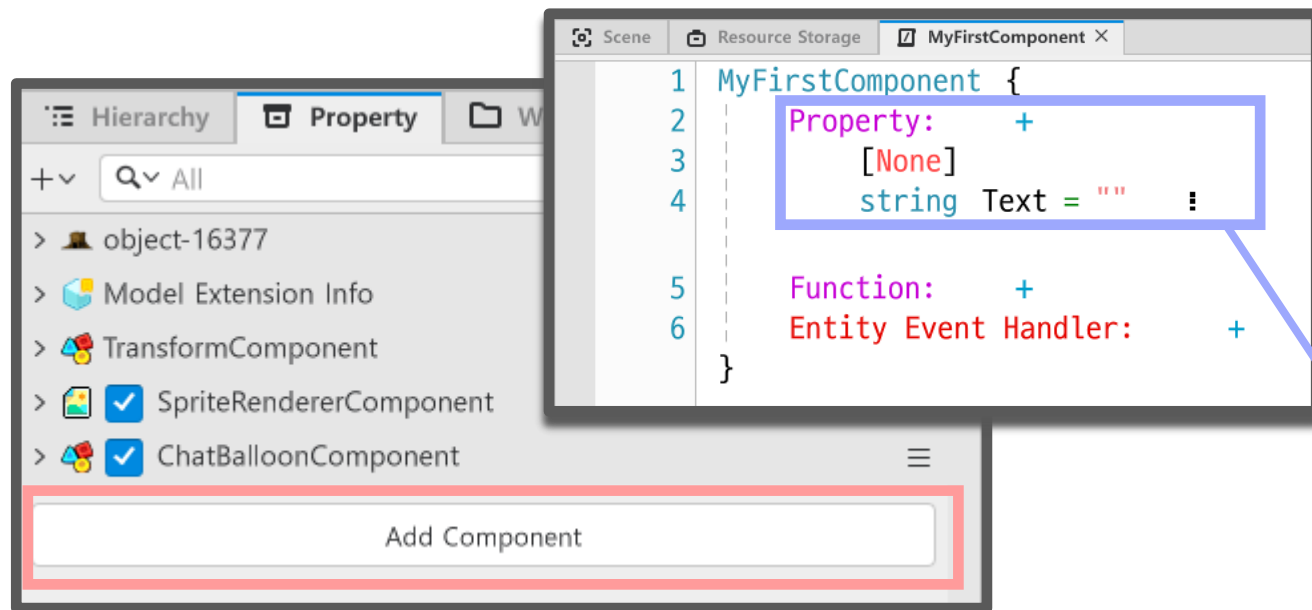


[None] 으로 string 타입으로 생성

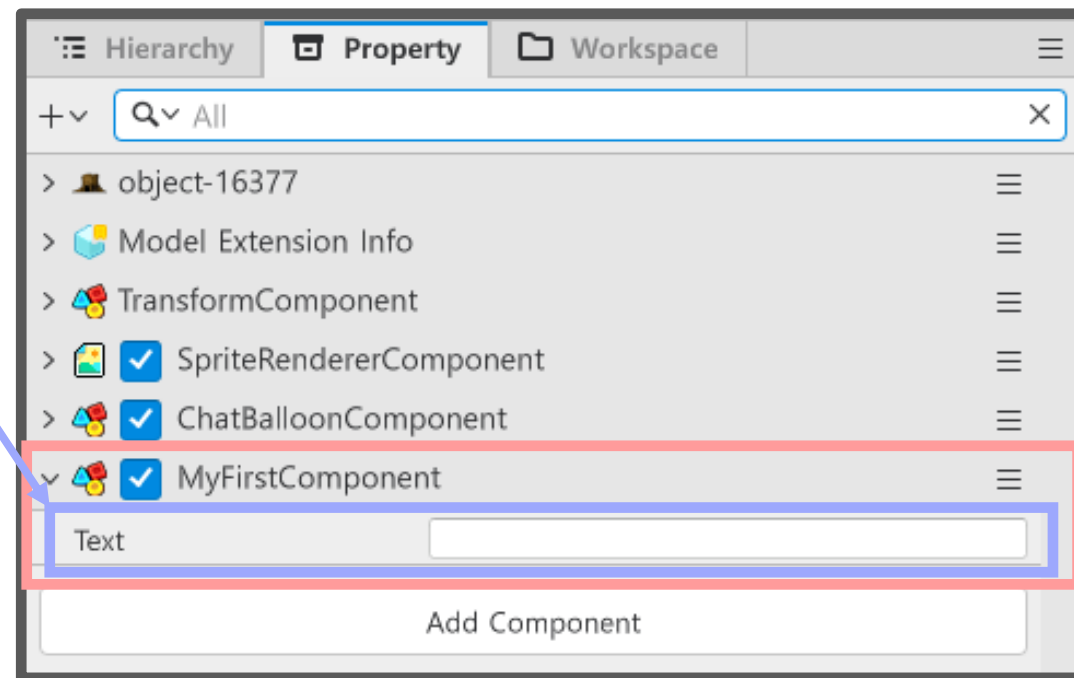
메이플 월드 스크립트

Property 작성

2) 엔티티에 컴포넌트를 등록하여 Property 확인



Add Component 클릭하여
생성한 컴포넌트의 이름 등록

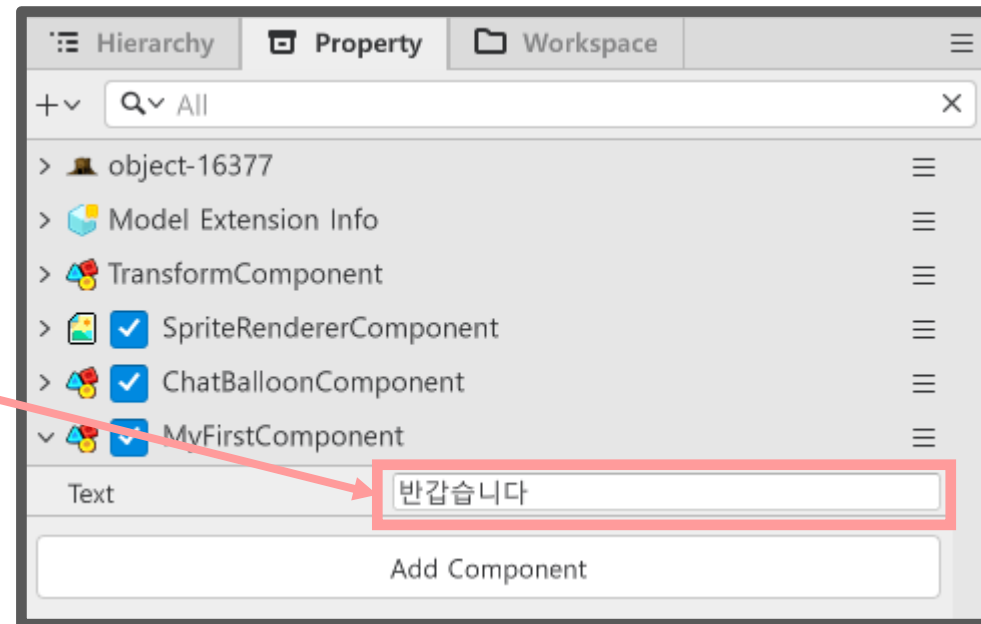
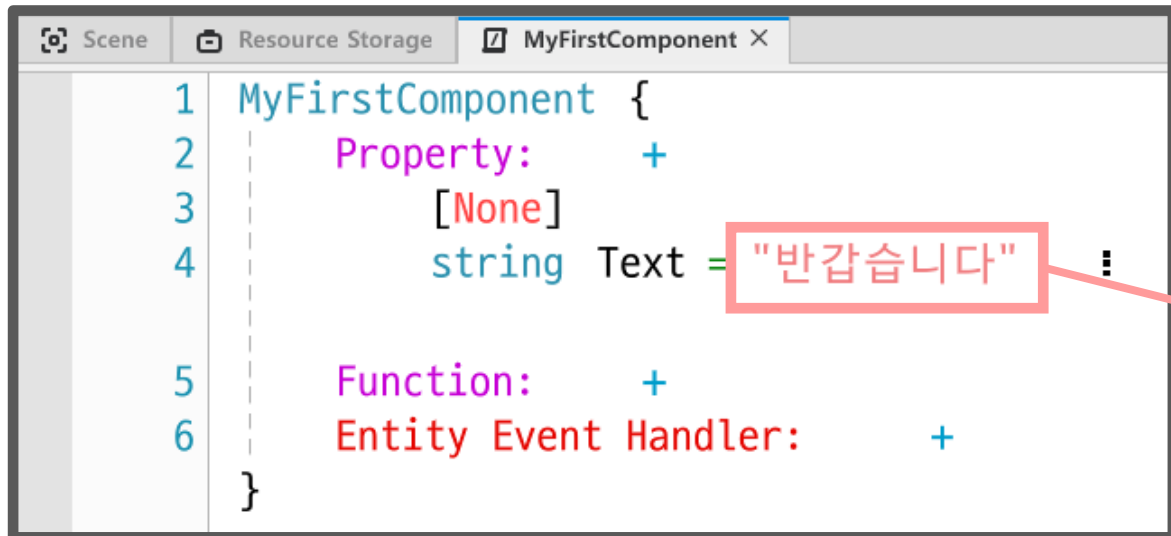


생성된 Property 확인

메이플 월드 스크립트

Property 작성

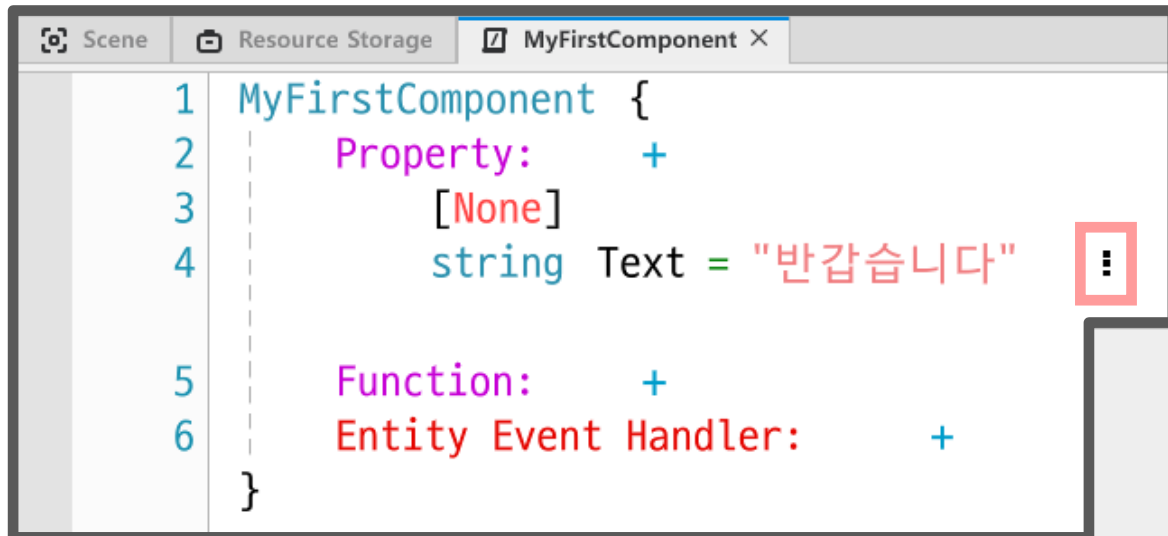
3) 기본 값 설정



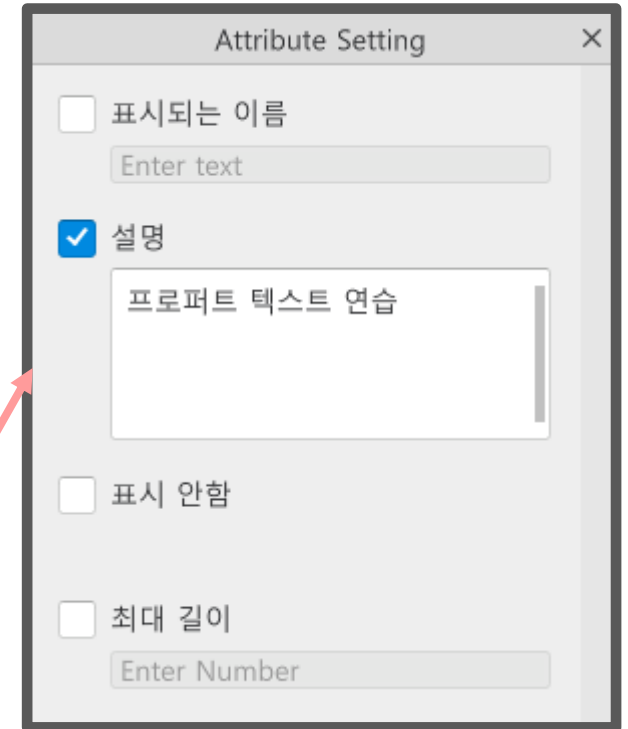
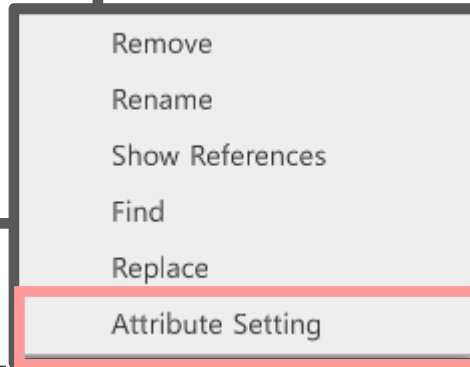
Property에 값을 미리 입력하면
기본 값으로 사용할 수 있다

메이플 월드 스크립트

Property 옵션 설정



: 을 클릭하고 Attribute Setting을
클릭하면 Property에 대한 옵션을 설정 할 수 있다.



메이플 월드 스크립트

Property 타입 소개

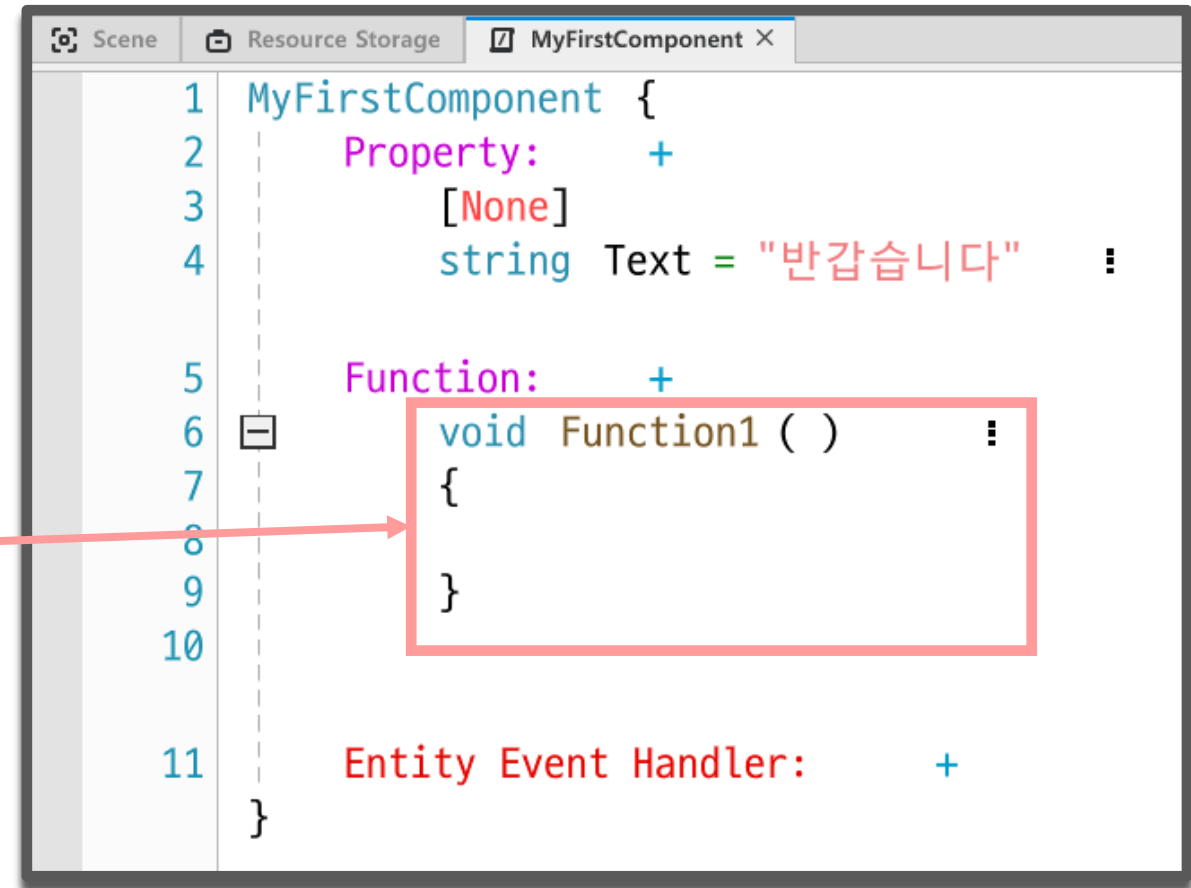
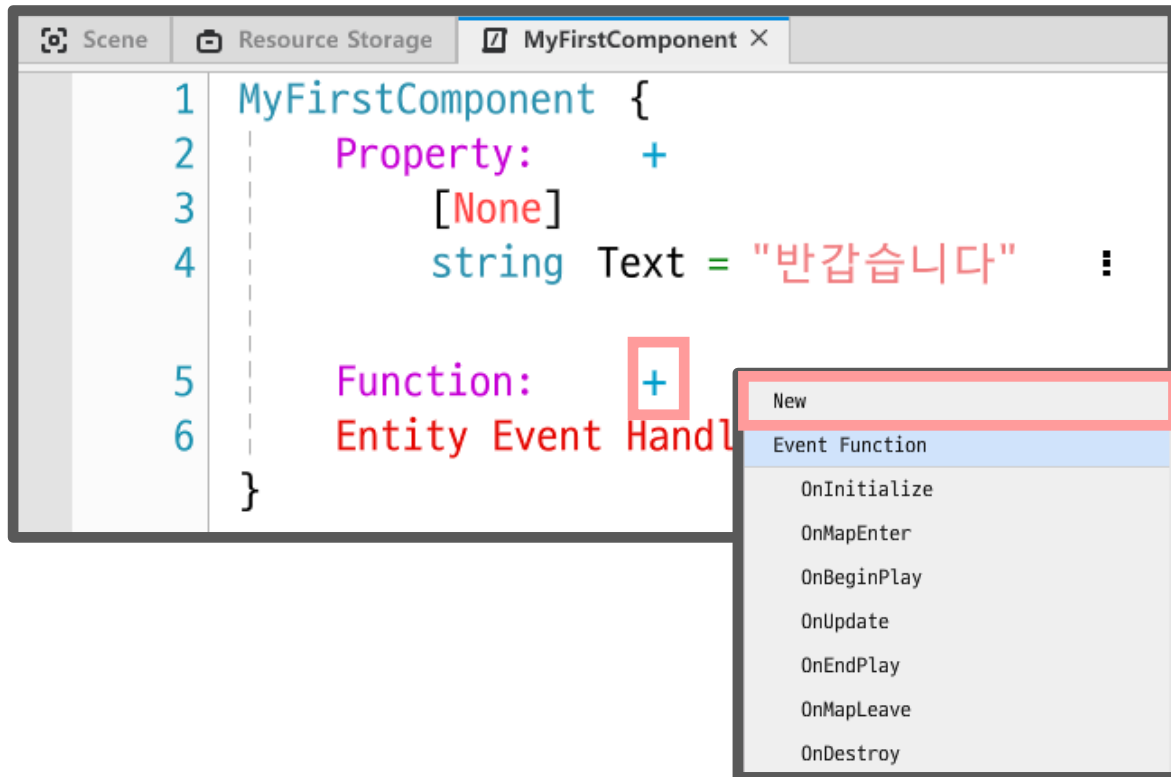
변수 유형	설명
any	자동으로 데이터 타입을 결정
string	문자열 데이터 타입
integer	정수형 데이터 타입
number	실수형 데이터 타입
boolean	참, 거짓 데이터 타입
table	배열 형태의 데이터 타입
SyncTable<v>	서버 동기화를 위한 배열 형태의 데이터 타입
SyncTable<k,v>	서버 동기화를 위한 딕셔너리 형태의 데이터 타입

변수 유형	설명
Vector2	2차원 벡터 데이터 타입
Vector3	3차원 벡터 데이터 타입
Vector4	4차원 벡터 데이터 타입
Color	컬러 (R,G,B,A) 데이터 타입
Entity	엔티티 참조 데이터 타입
Component	컴포넌트 참조 데이터 타입

메이플 월드 스크립트

Function 작성

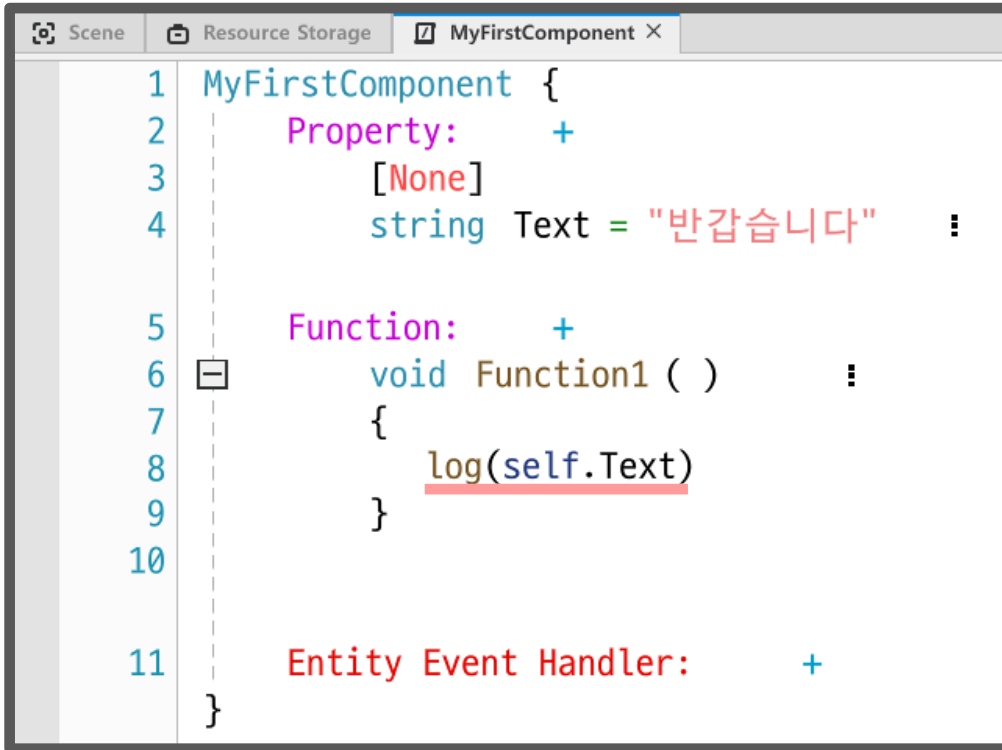
1) Function의 + 를 눌러 Function 등록



메이플 월드 스크립트

Function 작성

2) Function 작성



```
1 MyFirstComponent {
2     Property: +
3     [None]
4     string Text = "반갑습니다" :
5
6     Function: +
7     void Function1 ( ) :
8     {
9         log(self.Text)
10    }
11
12     Entity Event Handler: +
13 }
```

프로퍼티의 Text 값을 출력하도록 하는 코드 작성

메이플 월드 스크립트

Event Function 소개

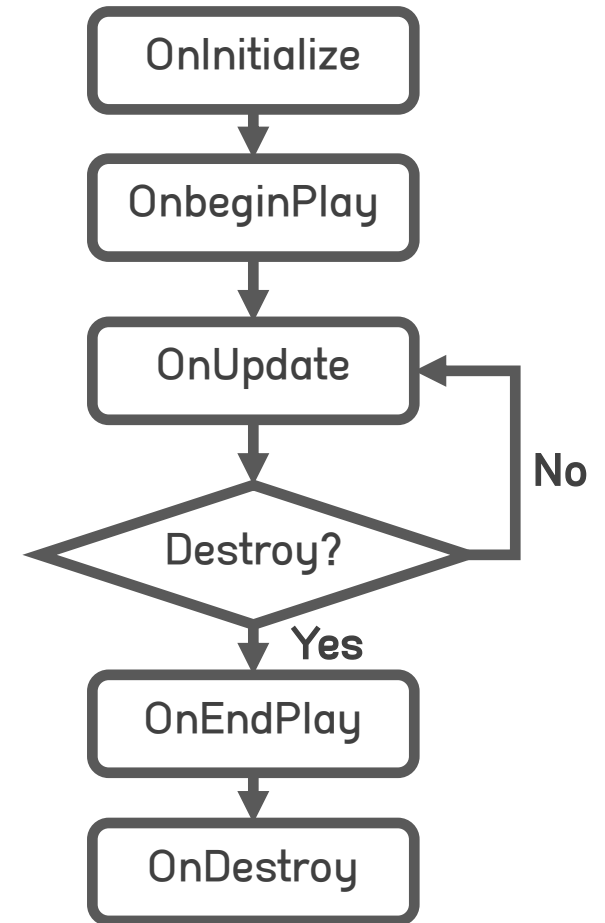
이벤트 함수	설명
OnInitialize	엔티티와 컴포넌트가 생성된 후 1회 호출
OnMapEnter	엔티티가 맵에 입장하거나, 맵에 생성될 때 1회 호출
OnBeginPlay	본격적으로 로직이 시작되는 시점에 1회 호출
OnUpdate	매 프레임마다 호출되는 함수
OnEndPlay	엔티티가 제거되는 시점에 1회 호출
OnMapLeave	엔티티가 맵에서 퇴장하거나, 맵에서 제거될 때 1회 호출
OnDestroy	엔티티가 제거되는 시점에 1회 호출
OnsyneProperty	서버에서 변경된 값이 클라이언트로 동기화될 때 클라이언트에서 1회 호출



MSW 기본 이벤트 함수

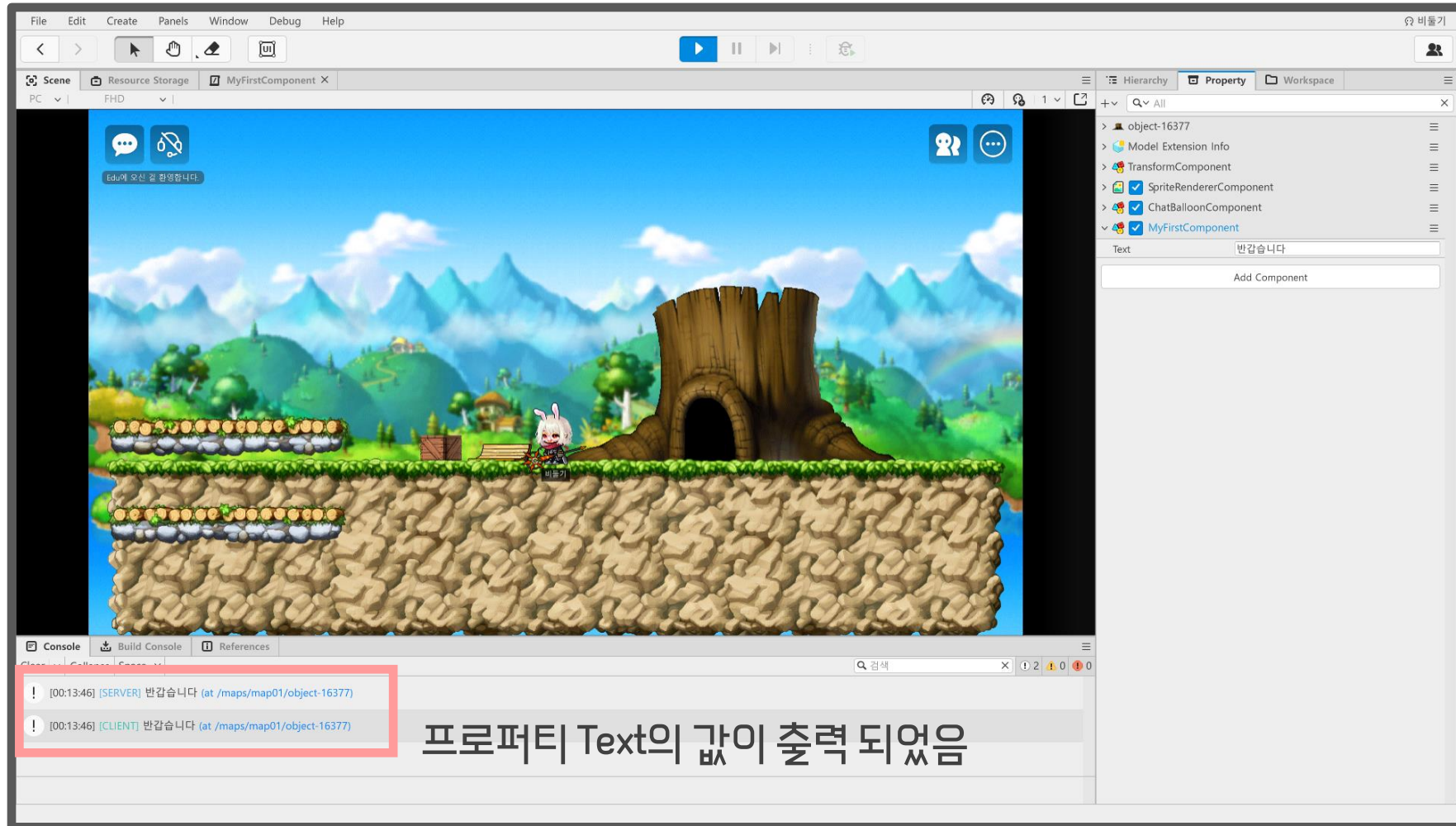
<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs?postId=163>

Event Function 동작 순서



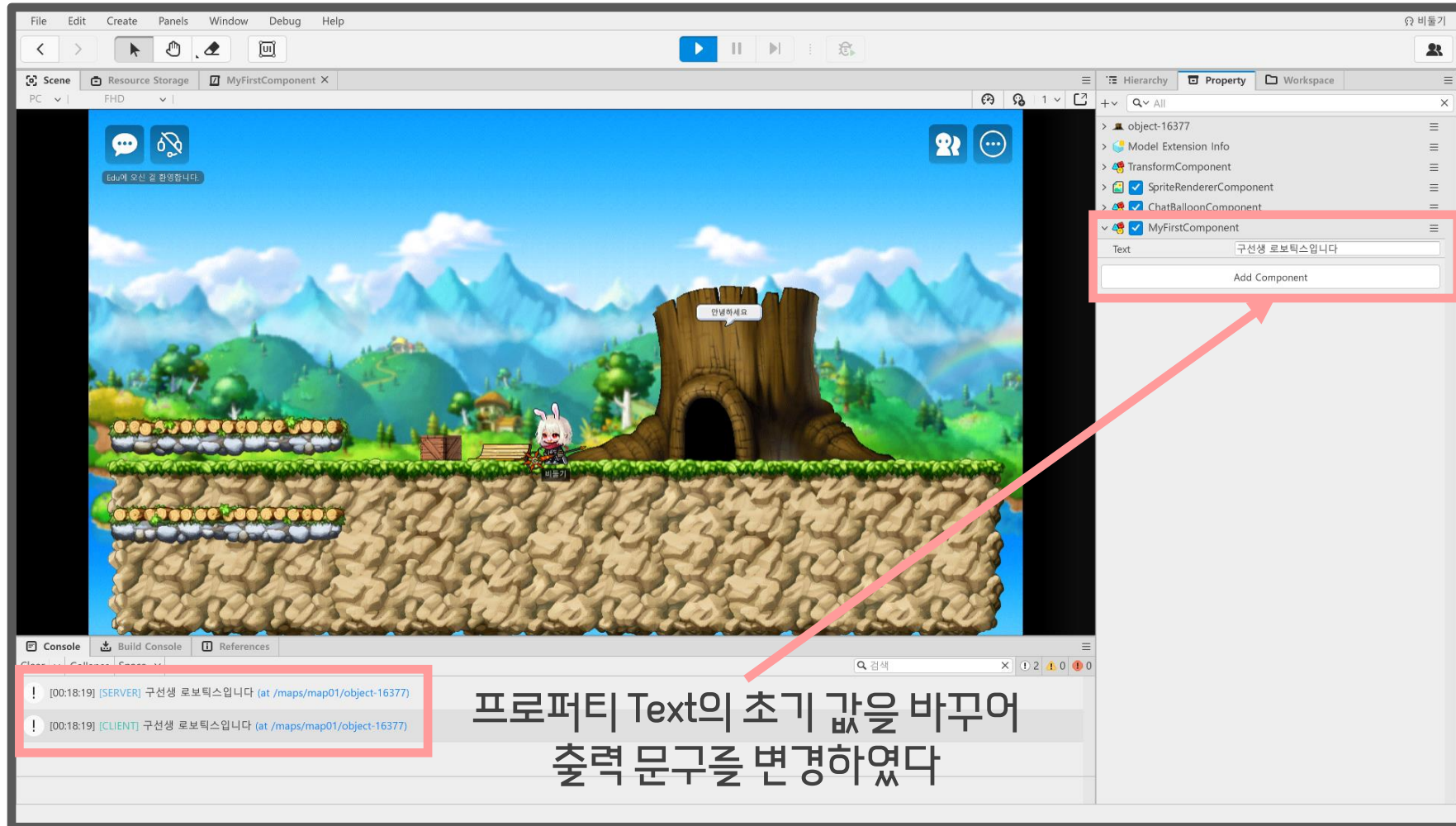
메이플 월드 스크립트

Event Function 실행 결과



메이플 월드 스크립트

Event Function 실행 결과



1. 메이플 월드 스크립트

2. 루아 스크립트 가이드

루아 스크립트 기초

루아 스크립트 가이드



메이플 스토리 월드 루아 기초

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs/?postId=822>



메이플 스토리 월드 루아 구문

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs/?postId=944>



메이플 스토리 월드 루아 문법 확장

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs/?postId=1071>

메이플 월드는 루아 스크립트를 사용한다.
중요한 것은 코딩을 작성하는 능력보다 알고리즘을 작성하는 능력이 중요하다.
구현하고자 하는 기능이 있으면 먼저 알고리즘을 계획하고
레퍼런스를 찾아서 코드를 작성하자.

감사합니다

구선생 로보틱스

