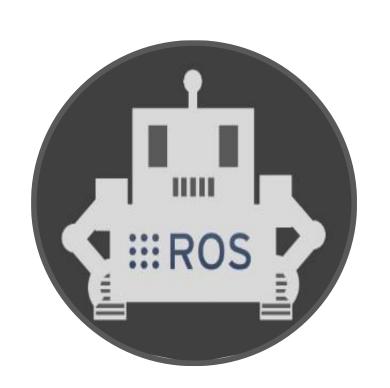
메이플윚드게임제작

Chapter 8. 비에디터의 이해

구선생 로보틱스



강의 자료 다운로드



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

- 1. ሀ란무엇인가?
- 2. 비에디터
- 3. ሀ에 스크립트 추가

UI란 무엇인가?

개요

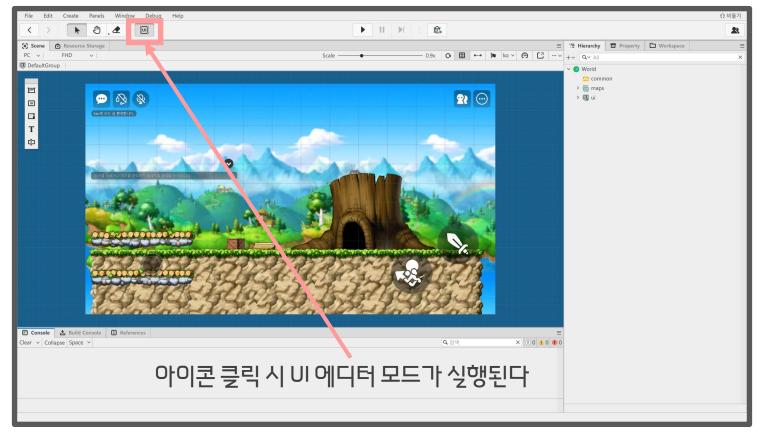
메이플 월드에서 사용자와 시스템간에 상호작용을 위한 인터페이스



UI는 클라이언트 화면에서만 보인다.

- 1. ሀ란 무엇인가?
- 2. 비에디터
- 3. ሀ에 스크립트 추가

UI에디터 시작

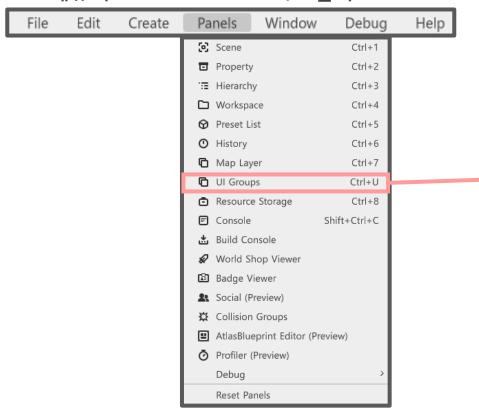


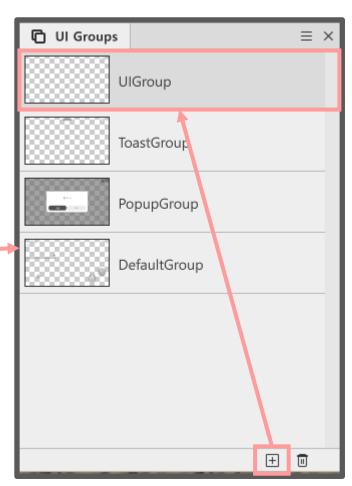


UI 에디터 https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs/?postId=120

UI 그룹 생성

1) 메뉴의 Panels -> UI Groups 클릭

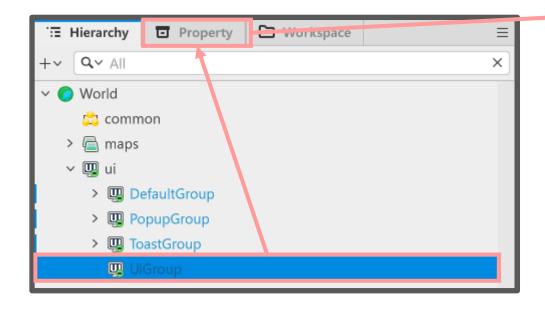


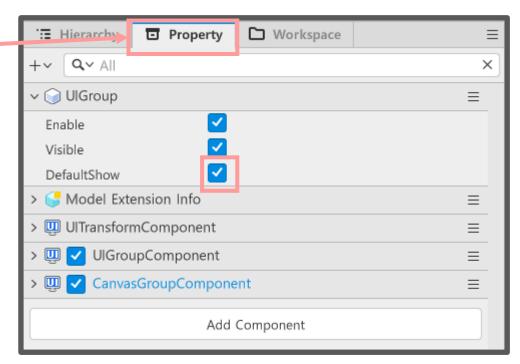


2) 아이콘읒 클릭하여 신규 비 그룹 생성

UI 그룹 생성

2) 그룹 옵션 변경

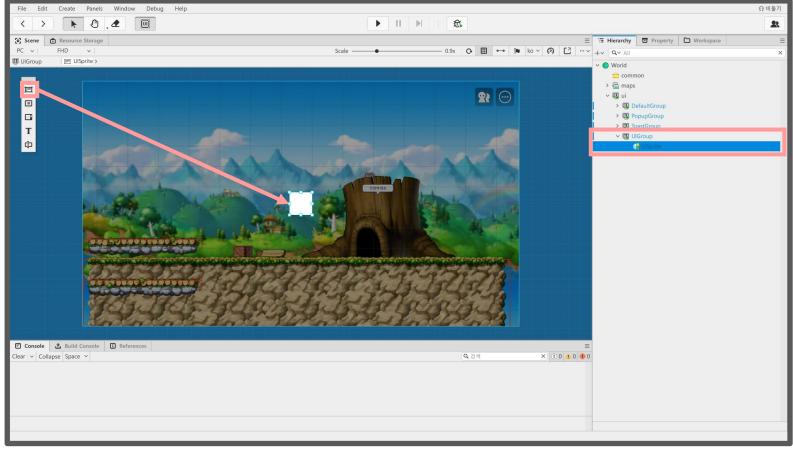




DefaultShow 체크를 하면 별도의 설정 없어도 비를 볼 수 있음

이미지 비 생성

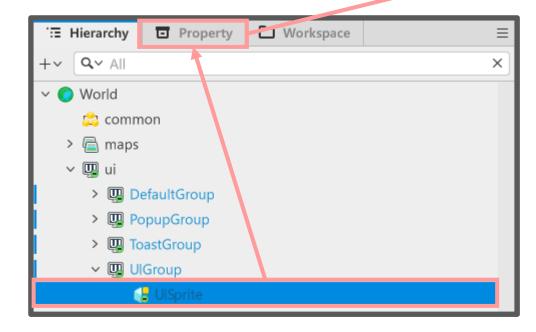
1) 좌측의 UI 생성 아이콘을 통해 이미지 UI 생성

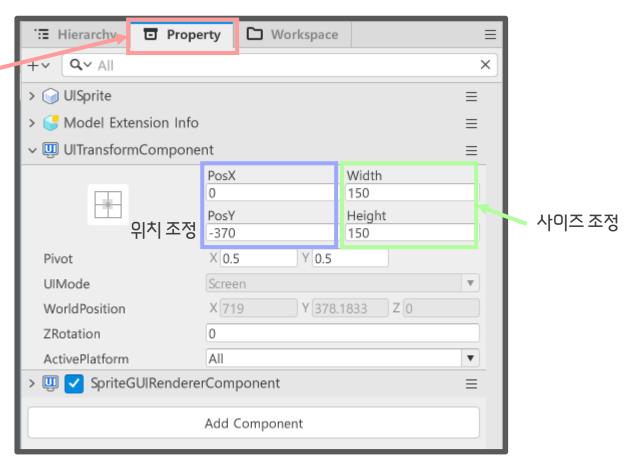


새로 생성한 UI가 옺바른 그룹에 소속 되었는지 확인

이미지 ሀ 생성

2) UI의 사이즈 및 위치 조정







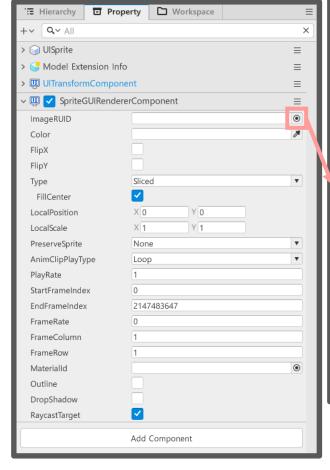
:: U를 드래그 하여 위치, 사이즈를 조정할 수 있다.

UITransformComponent

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

이미지 비 생성

3) UI의 이미지 변경



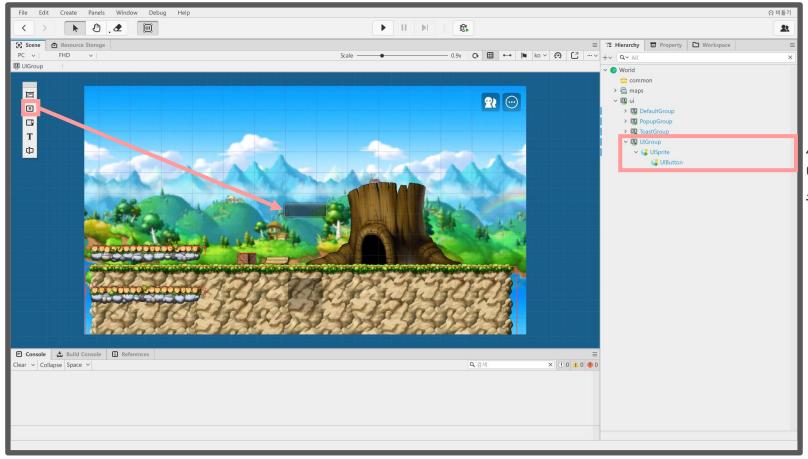


: Hierarchy Property □ Workspace +v Qv All > 📦 UISprite \equiv > 💕 Model Extension Info UlTransformComponent □ ✓ SpriteGUIRendererComponent \equiv e363fe71863482e40954b62b58bf4ac8 ◉ ImageRUID FlipX Sliced FillCenter X 0 Y 0 LocalPosition X 1 Y 1 LocalScale None PreserveSprite AnimClipPlayType Loop 0 StartFrameIndex 2147483647 EndFrameIndex FrameRate FrameColumn FrameRow MaterialId Outline DropShadow ✓ RaycastTarget Add Component

원하는 ሀ 이미지 선택

버튼비생성

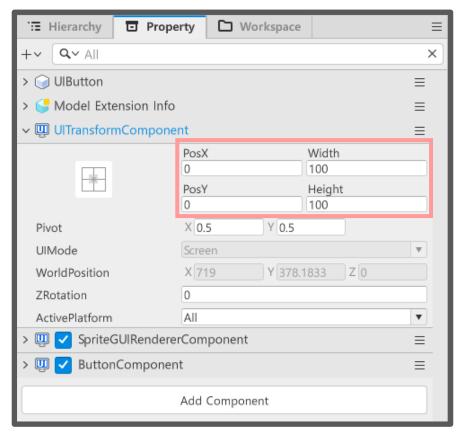
1) 좌측의 미 생성 아이콘을 통해 버튼 미 생성



새로 생성한 버튼 UI가 이미지 UI의 자식 엔티티로 소속되도록 하기

버튼 UI 생성

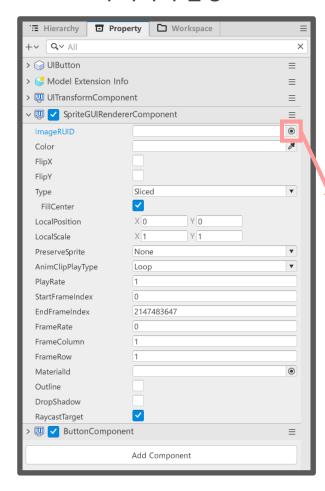
2) UI 크기 및 위치 조정

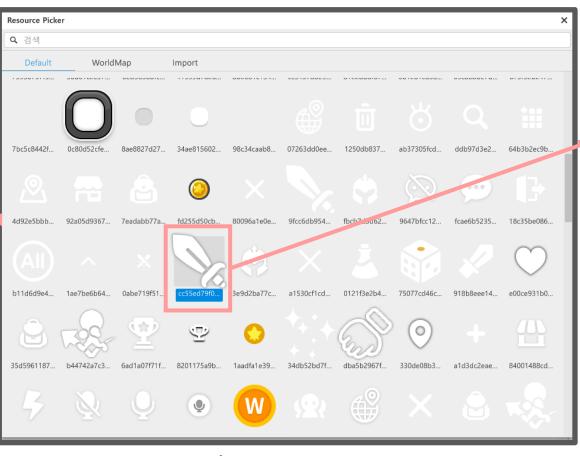




버튼 UI 생성

3) UI의 이미지 변경





> O UlButton \equiv > G Model Extension Info \equiv > UlTransformComponent \equiv 🗸 🕎 🗸 SpriteGUIRendererComponent \equiv • cc55ed79f099cc94fae152e754984ddd Color Sliced Туре FillCenter LocalPosition X O YO X 1 Y 1 LocalScale None PreserveSprite AnimClipPlayType Loop PlayRate StartFrameIndex 2147483647 EndFrameIndex FrameRate FrameColumn FrameRow MaterialId DropShadow **✓** RaycastTarget > 🕎 🗸 ButtonComponent Add Component

: Hierarchy

+v Qv All

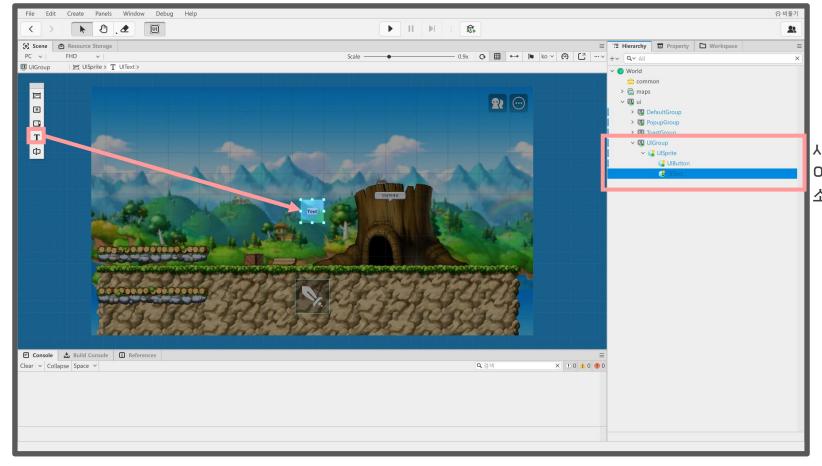
Property

□ Workspace

원하는 UI 이미지 선택

텍스트 UI 생성

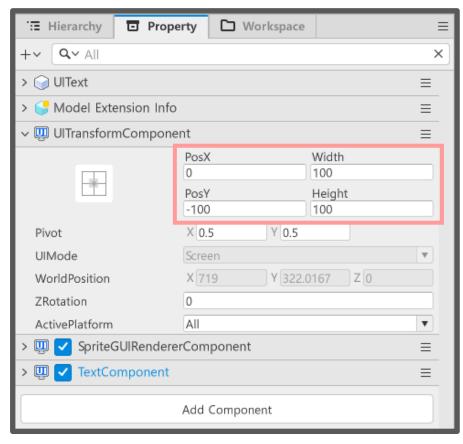
1) 좌측의 UI 생성 아이콘을 통해 텍스트 UI 생성



새로 생성한 텍스트 UI가 이미지 UI의 자식 엔티티로 소속되도록 하기

텍스트 UI 생성

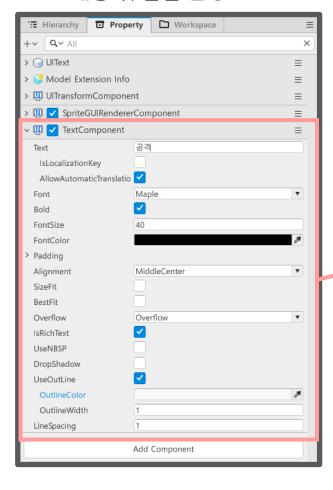
2) UI 크기 및 위치 조정





텍스트 UI 생성

3) Text 내용 및 글꼳 변경



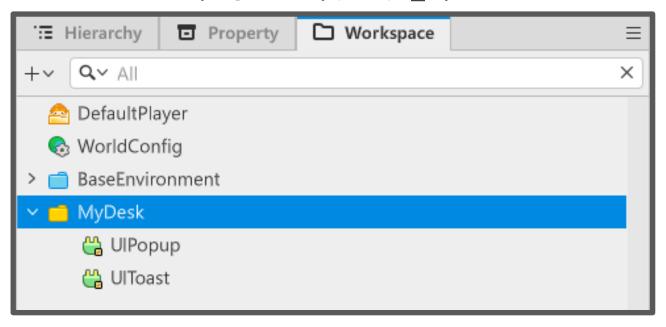


- 1. ሀ란 무엇인가?
- 2. 비에디터
- 3. 비에 컴포넌트 추가

비에 캠포넌트 추가

비 클릭 시 스크립트 동작하기

1) Workspace의 MyDesk 마우스 우 클릭

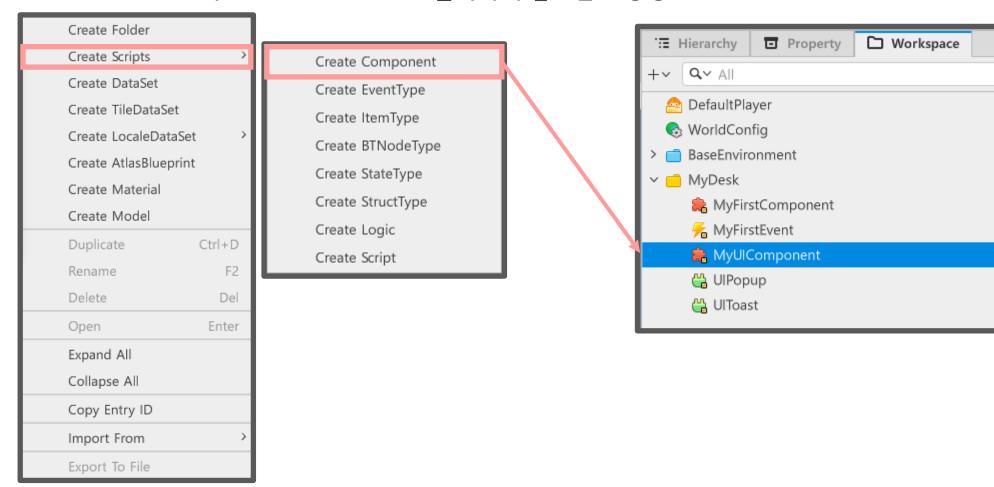


X

비에 캠포넌트 추가

U 클릭 시 스크립트 동작하기

2) Create Scripts의 Create Compoenet 클릭하여 컴포넌트 생성



UI에 캠포넌트 추가

U 클릭 시 스크립트 동작하기

3) 스크립트 작성

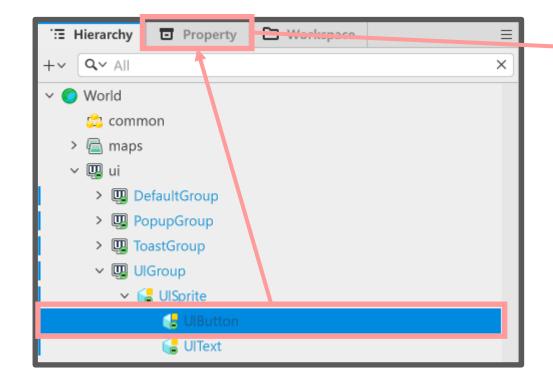
```
Scene
       Resource Storage
                          MyUIComponent {
       Property:
       Method:
       Event Handler:
           🊒 self
           HandleButtonClickEvent ( ButtonClickEvent event ) !
             ----- Native Event Sender Info ------
             -- Sender: ButtonComponent
             -- Space: Client
10
11
12
13
             -- Parameters
             local Entity = event.Entity
14
15
16
             log("공격 아이콘 클릭")
17
```

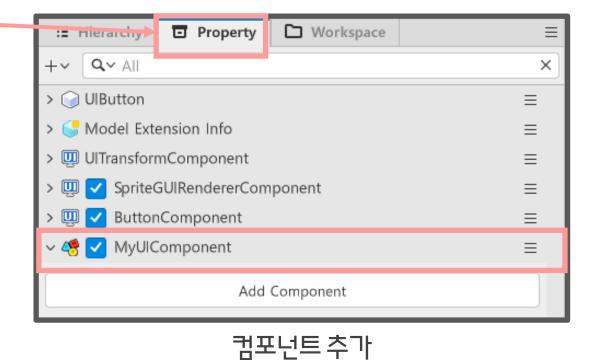
아이콘을 클릭하여 마우스 클릭시 발생하는 이벤트인 ButtonClickEvent를 추가하여 코드를 작성한다

UI에 캠포넌트 추가

U 클릭 시 스크립트 동작하기

4) 버튼 UI에 컴포넌트 등록

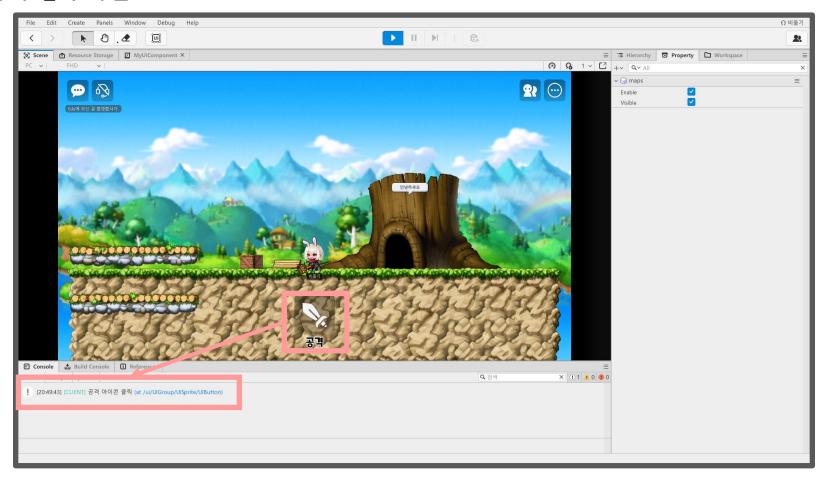




UI에 캠포넌트 추가

비클릭시 스크립트 동작하기

5) 아이콘 클릭하여 결과 확인



감사합니다

구선생 로보틱스

