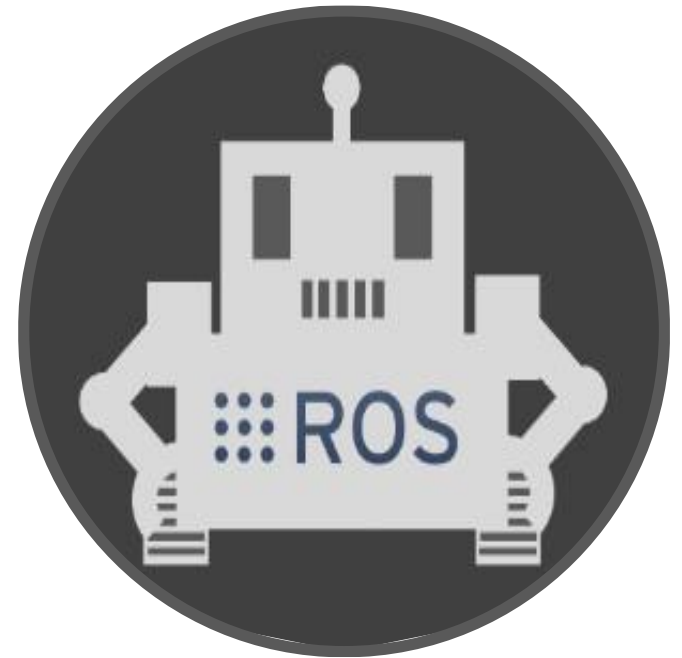


# 메이플 월드 게임 제작

## Chapter 8. UI 에디터의 이해

구선생 로보틱스



# 강의 자료 다운로드

---



메이플 월드 게임 제작 강의 노트

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

1. UI란 무엇인가?
2. UI 에디터
3. UI에 스크립트 추가

# UI란 무엇인가?

## 개요

메이플 월드에서 사용자와 시스템간에 상호작용을 위한 인터페이스

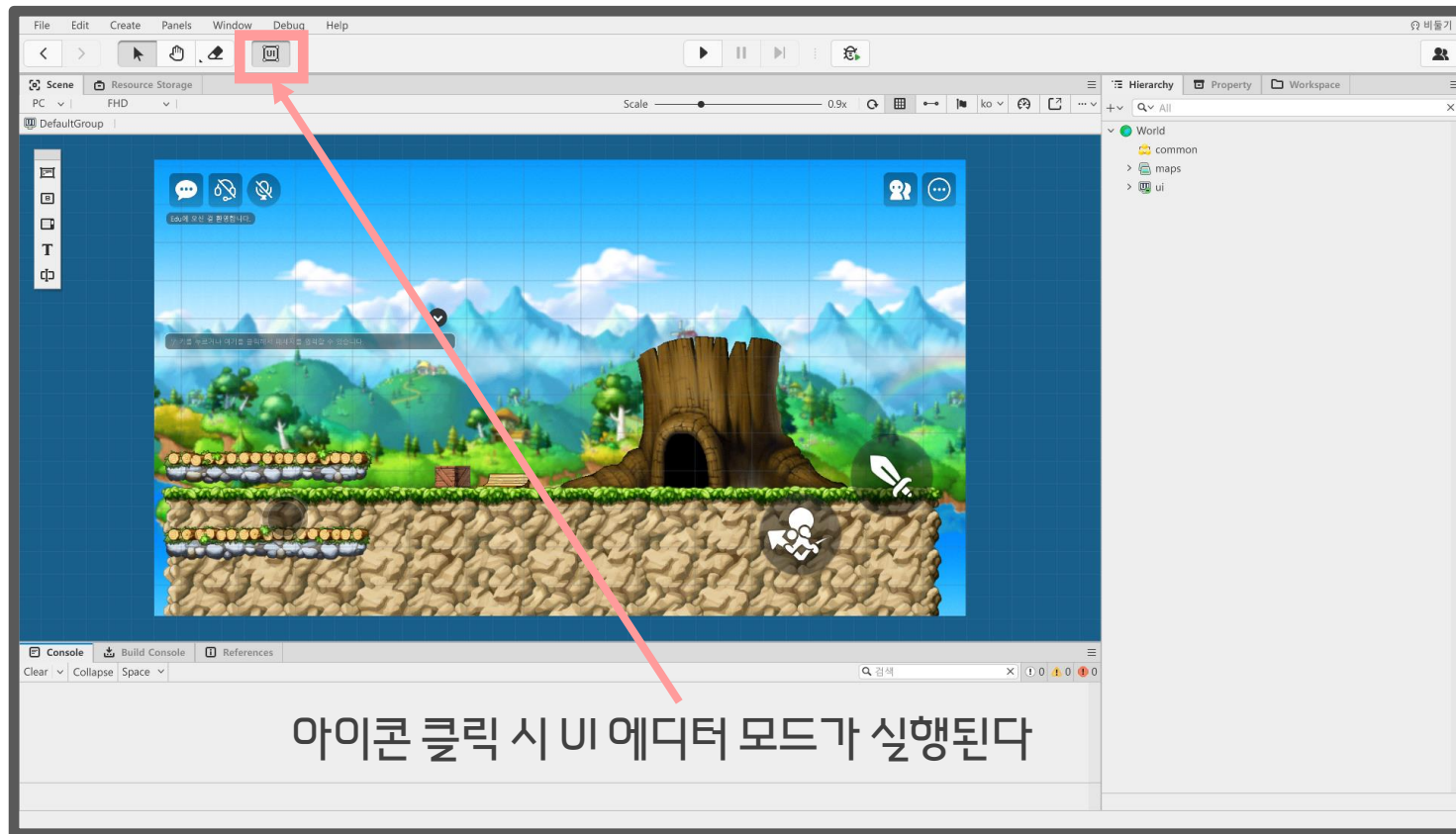


UI는 클라이언트 화면에서만 보인다.

1. UI란 무엇인가?
2. UI 에디터
3. UI에 스크립트 추가

# UI 에디터

## UI 에디터 시작



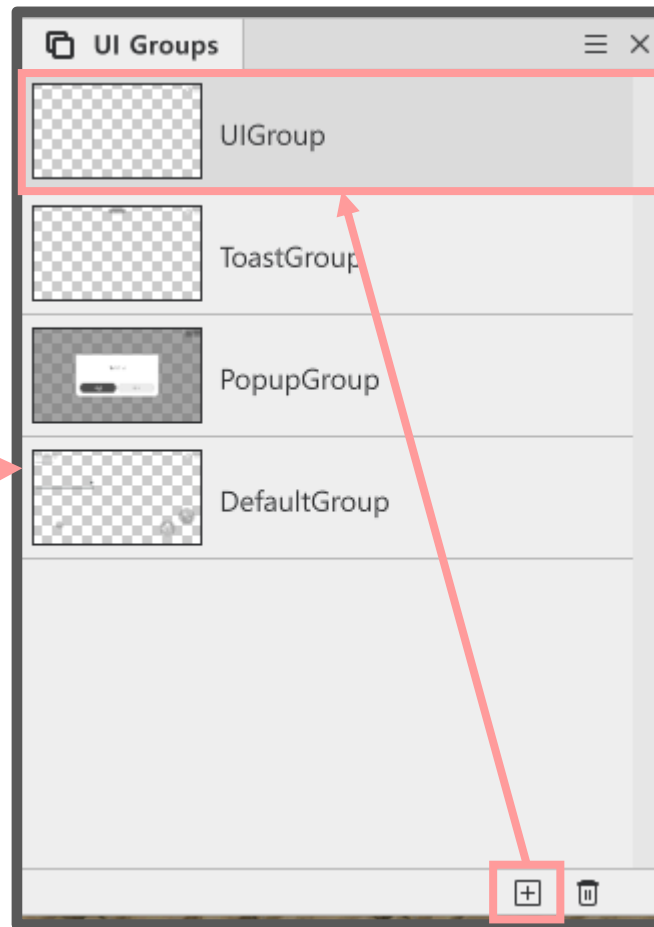
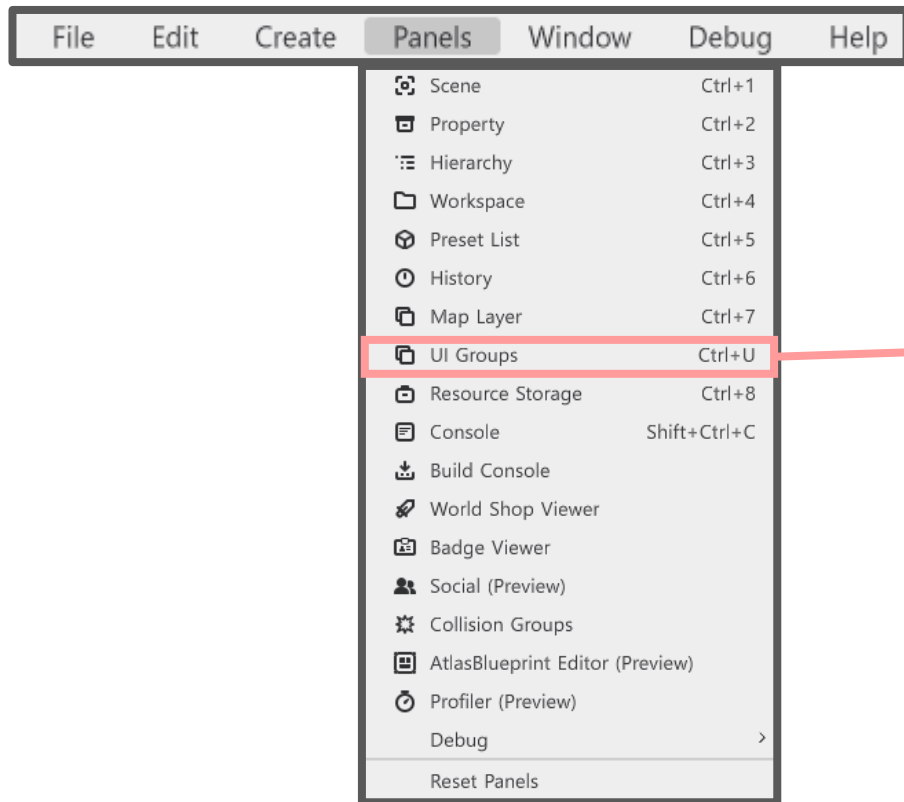
UI 에디터

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs/?postId=120>

# UI 에디터

## UI 그릅 생성

1) 메뉴의 Panels -> UI Groups 클릭

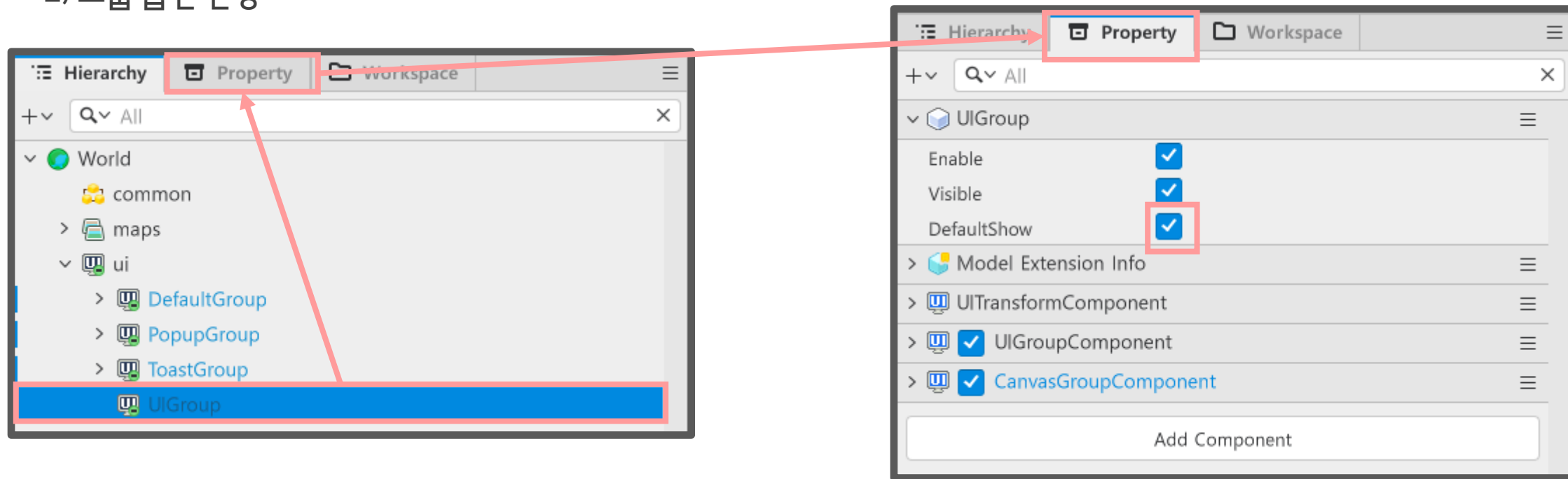


2) 아이콘을 클릭하여 신규 UI 그릅 생성

# UI 에디터

## UI 그룹 생성

### 2) 그룹 옵션 변경



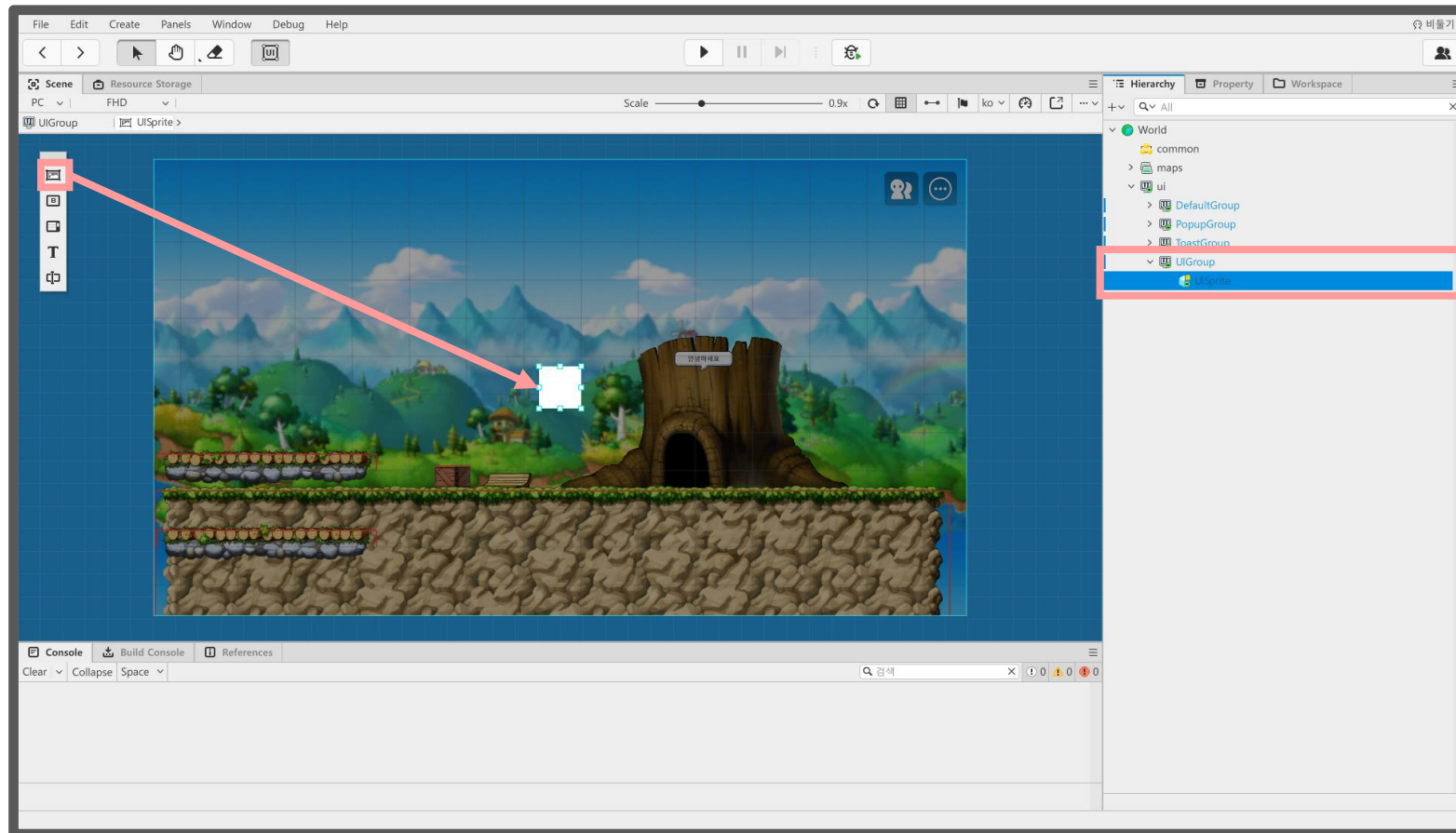
DefaultShow 체크를 하면  
별도의 설정 없이도 UI를 볼 수 있음



# UI 에디터

## 이미지 UI 생성

### 1) 좌측의 UI 생성 아이콘을 통해 이미지 UI 생성

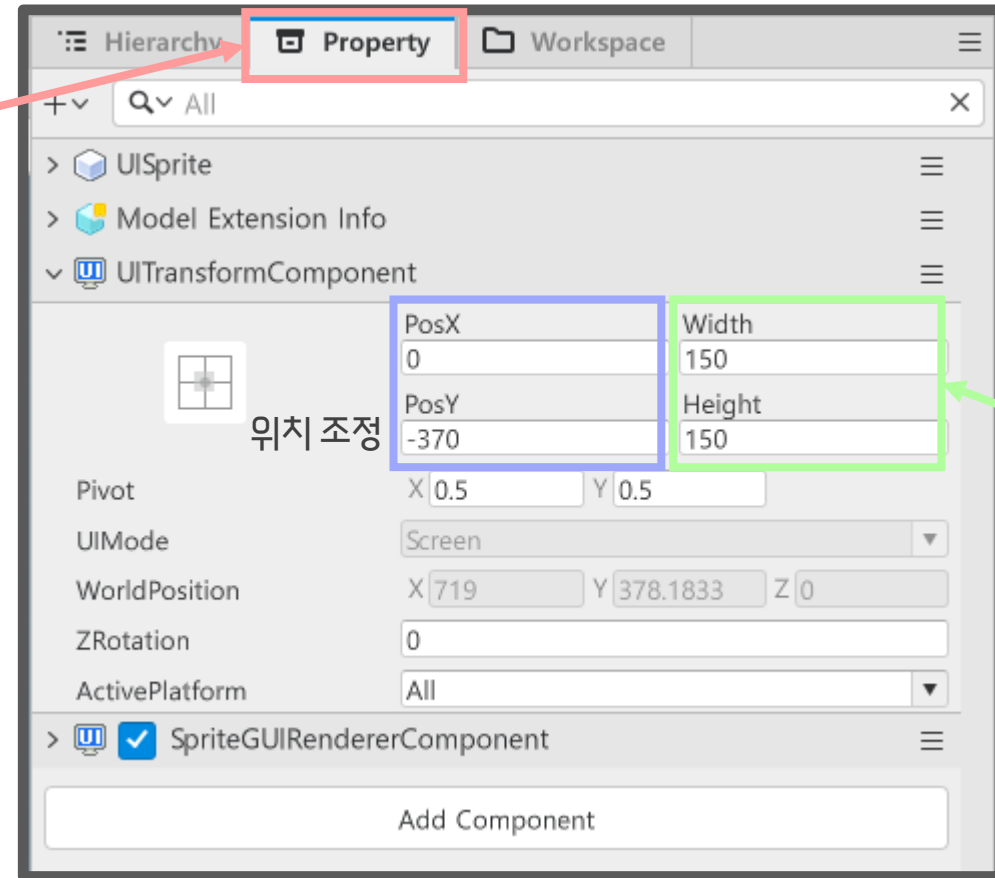
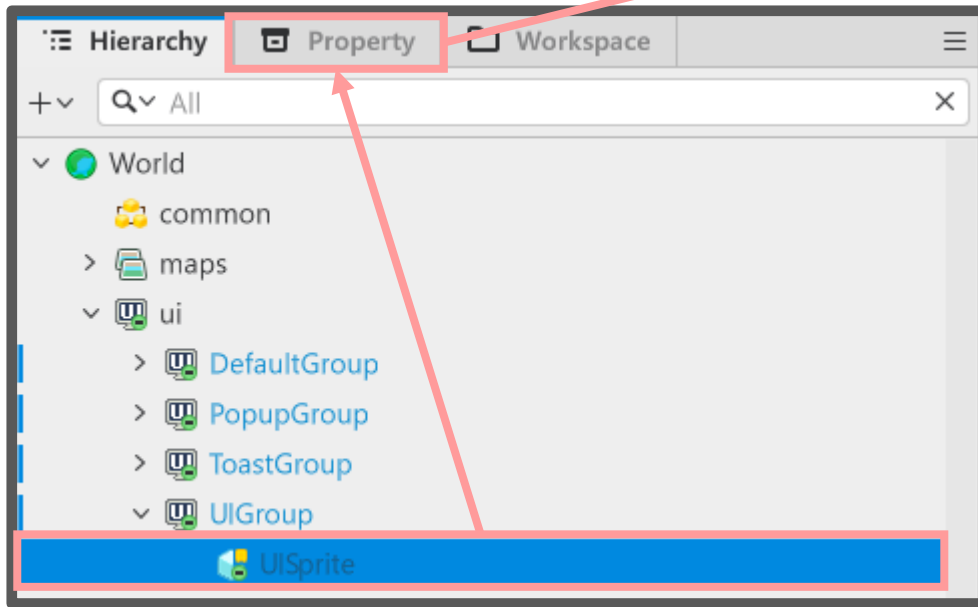


새로 생성한 UI가  
올바른 그룹에 소속되었는지 확인

# UI 에디터

## 이미지 UI 생성

### 2) UI의 사이즈 및 위치 조정



사이즈 조정

위치 조정

∴ UI를 드래그 하여 위치, 사이즈를 조정할 수 있다.



UITransformComponent

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

# UI 에디터

## 이미지 UI 생성

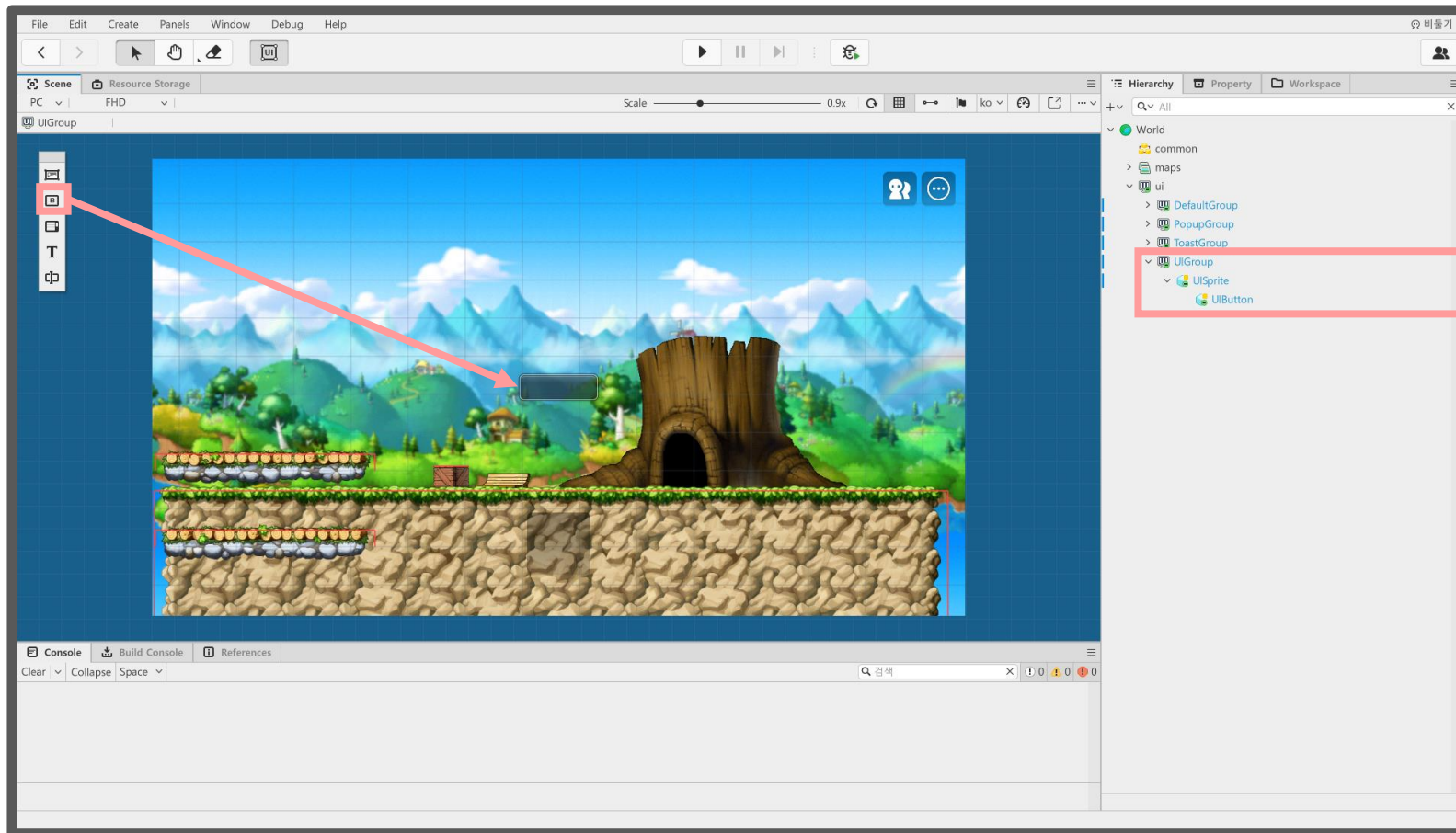
### 3) UI의 이미지 변경



# UI 에디터

## 버튼 UI 생성

1) 좌측의 UI 생성 아이콘을 통해 버튼 UI 생성

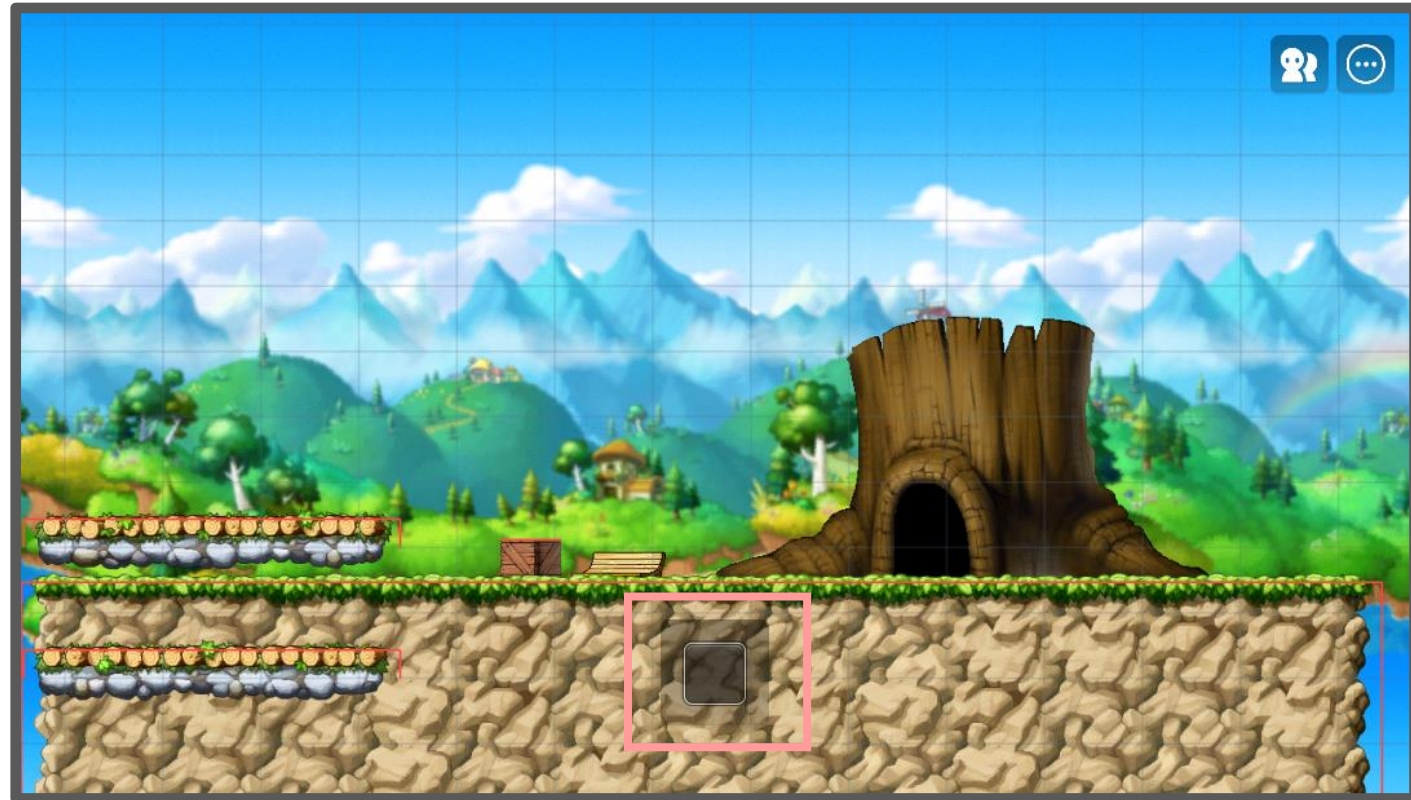
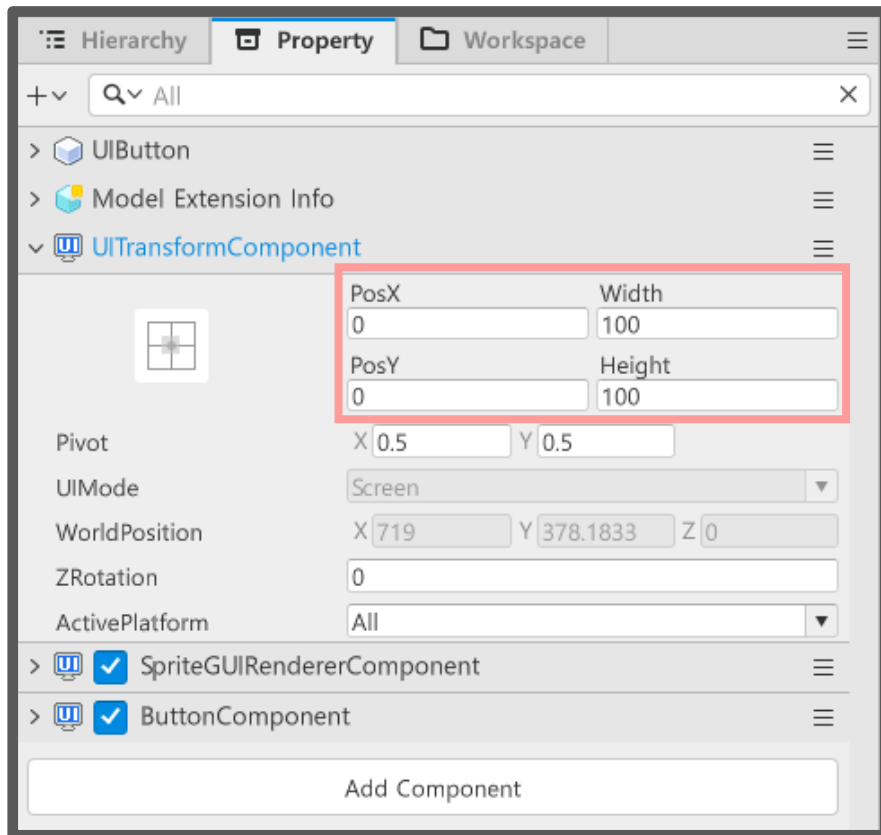


새로 생성한 버튼 UI가  
이미지 UI의 자식 엔티티로  
소속되도록 하기

# UI 에디터

## 버튼 UI 생성

### 2) UI 크기 및 위치 조정

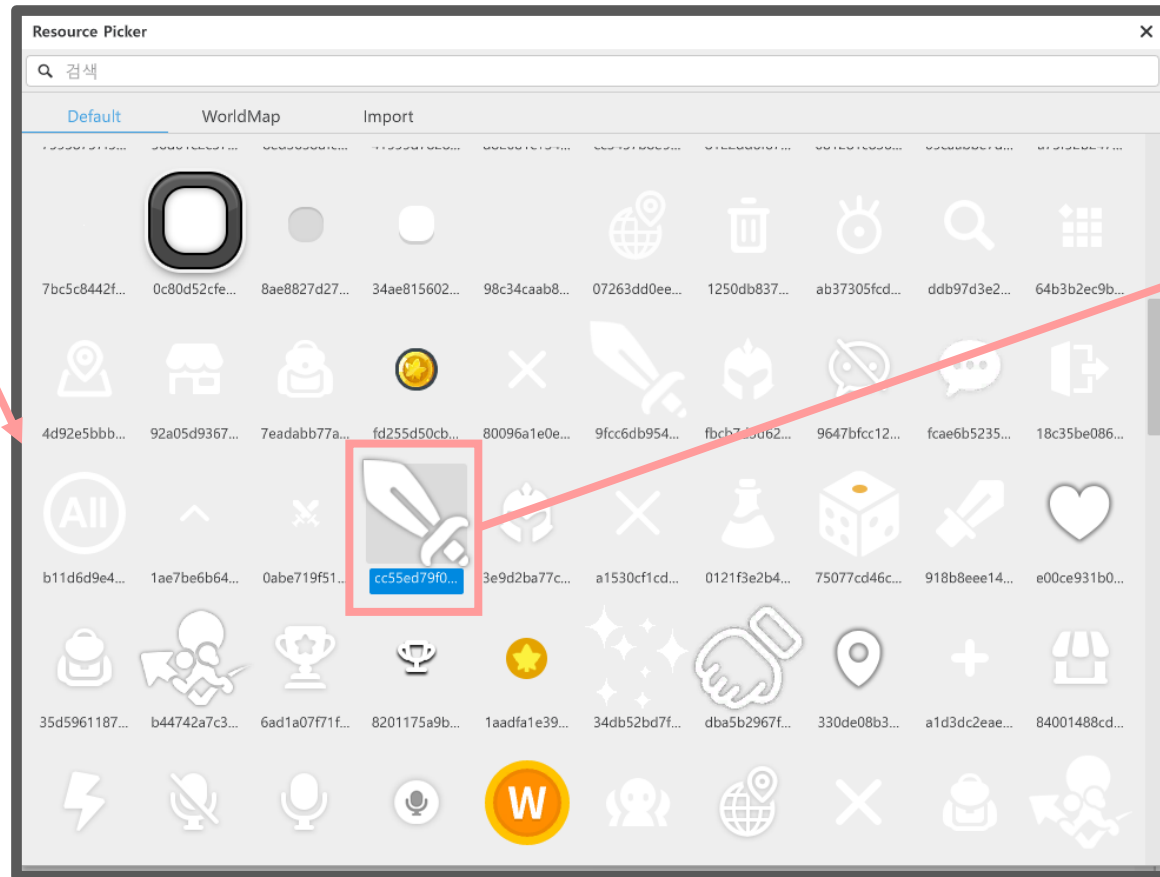
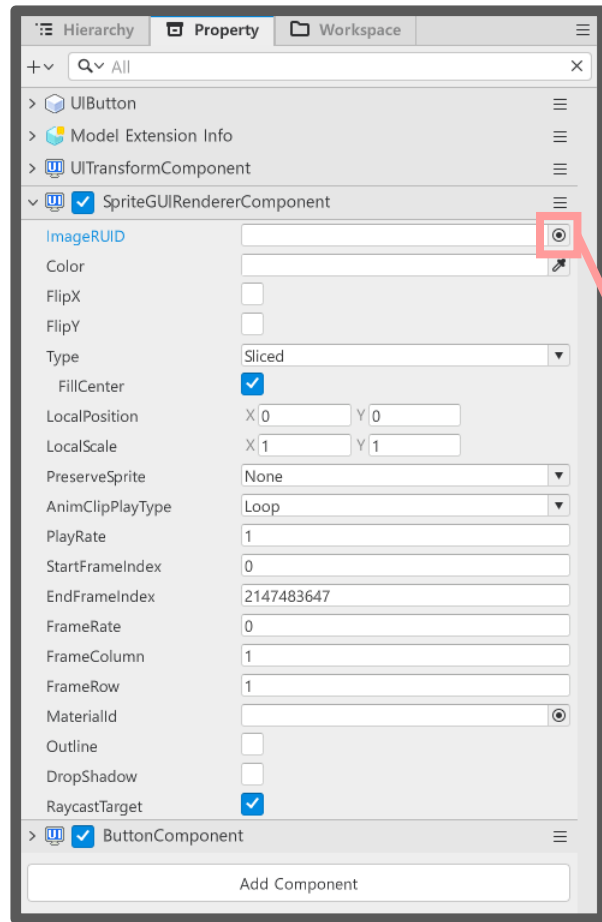




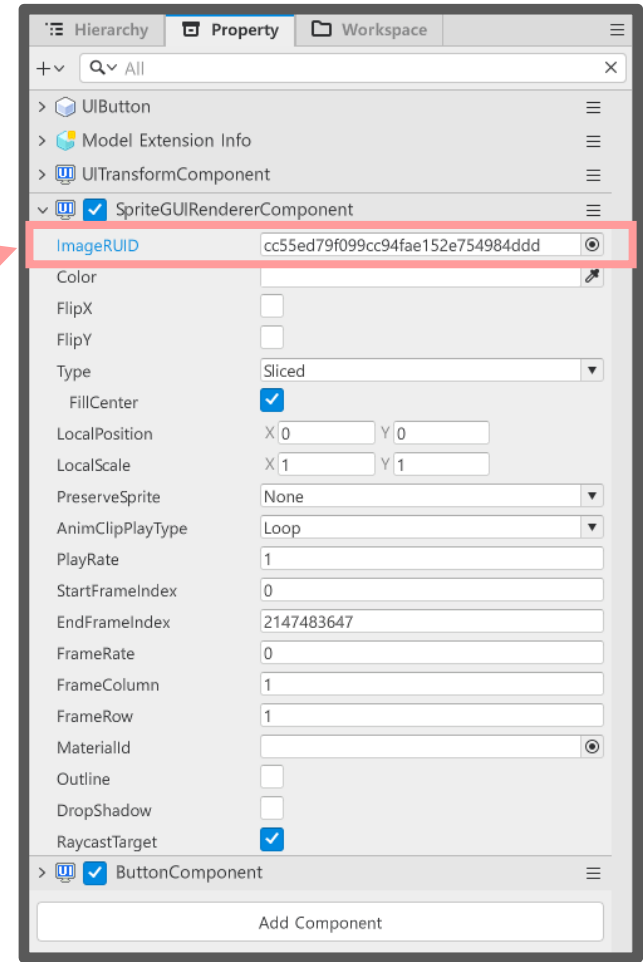
# UI 에디터

## 버튼 UI 생성

### 3) UI의 이미지 변경



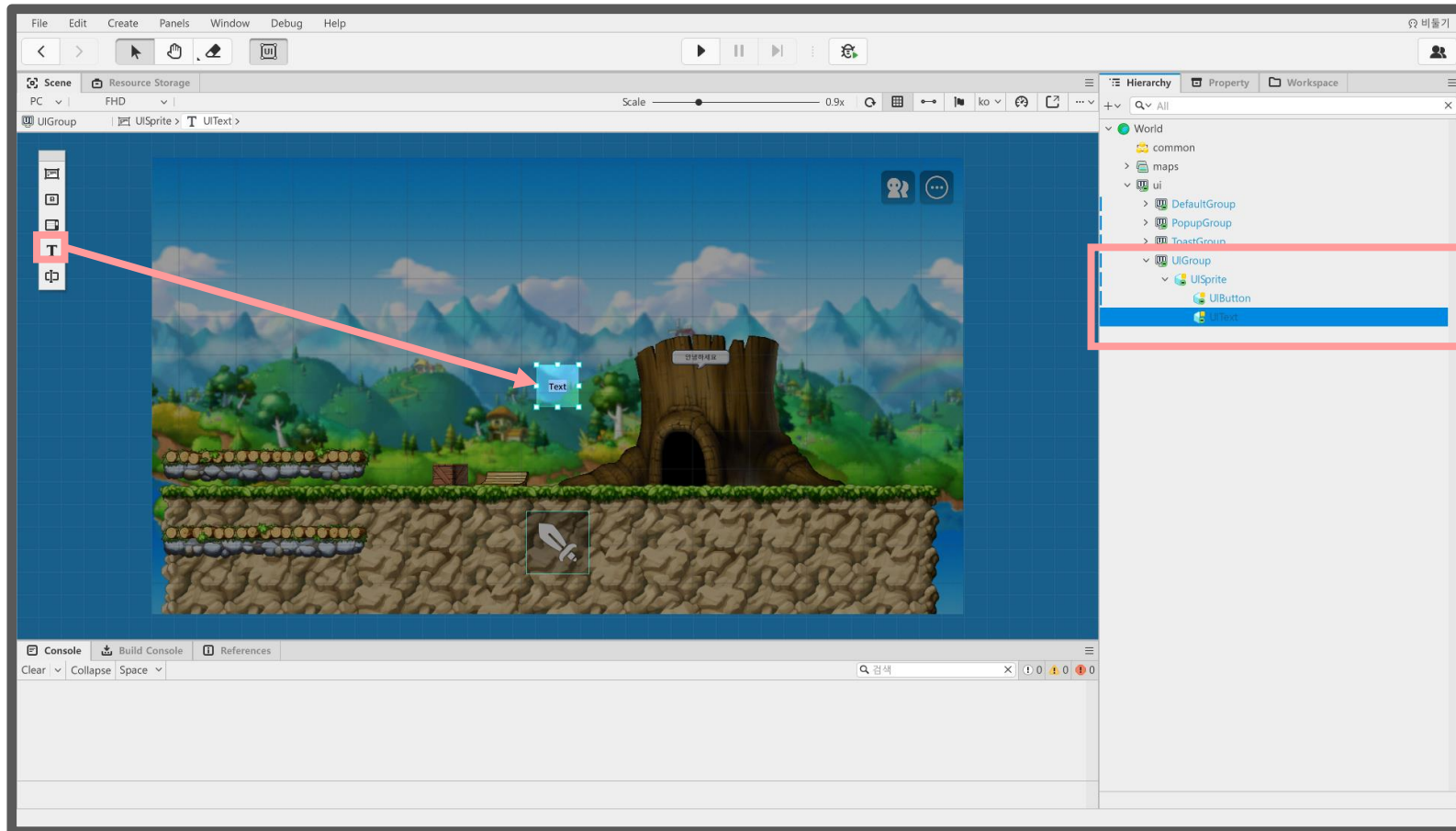
원하는 UI 이미지 선택



# UI 에디터

## 텍스트 UI 생성

### 1) 좌측의 UI 생성 아이콘을 통해 텍스트 UI 생성

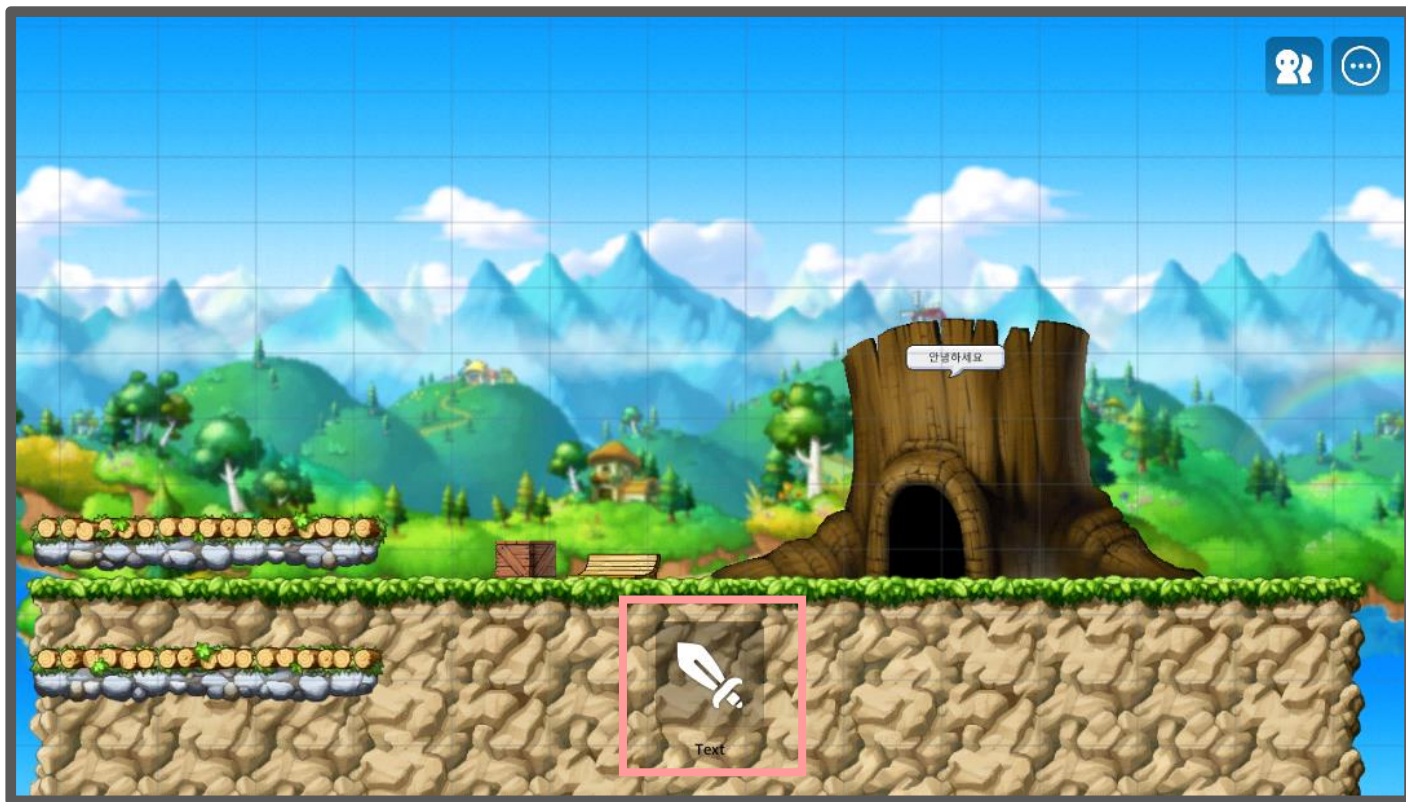
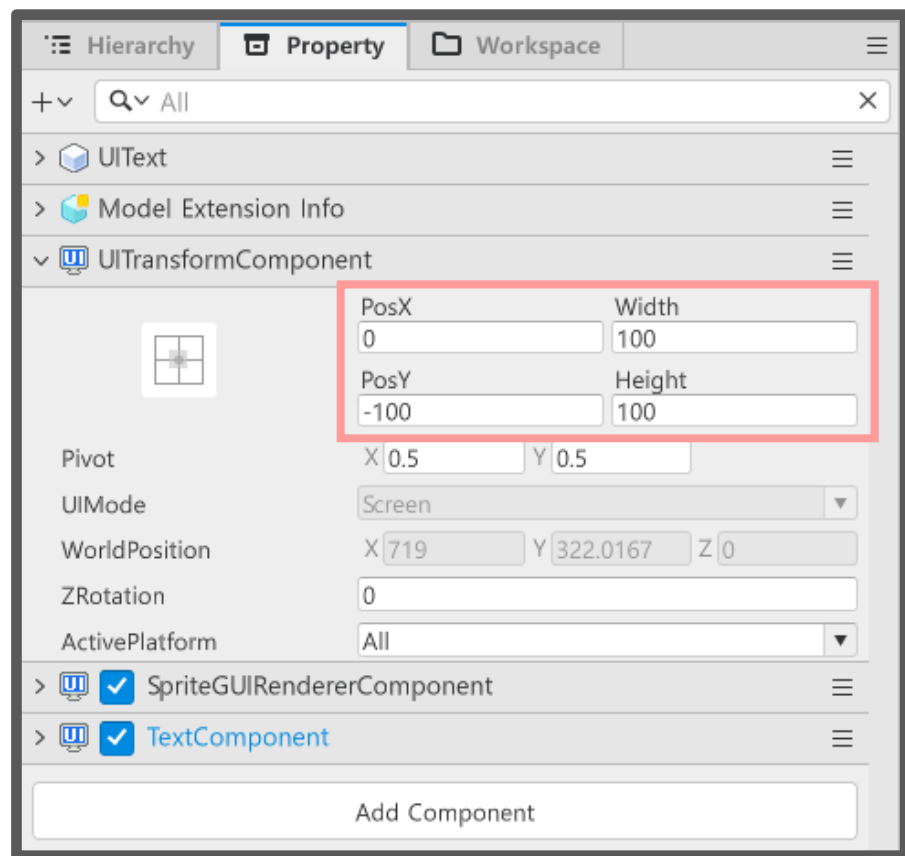


새로 생성한 텍스트 UI가  
이미지 UI의 자식 엔티티로  
소속되도록 하기

# UI 에디터

## 텍스트 UI 생성

### 2) UI 크기 및 위치 조정

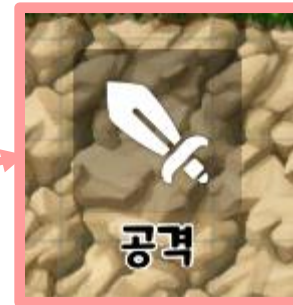
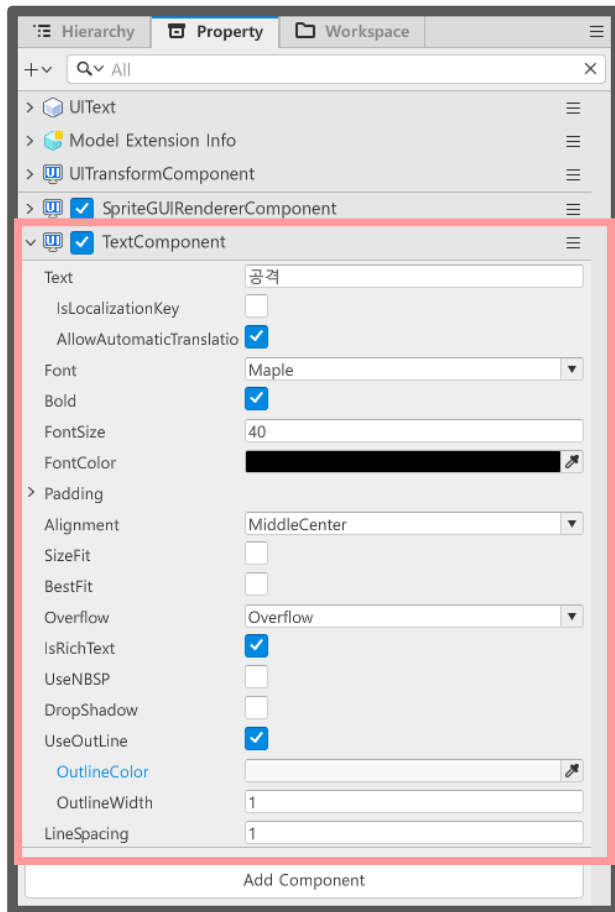




# UI 에디터

## 텍스트 UI 생성

### 3) Text 내용 및 글꼴 변경

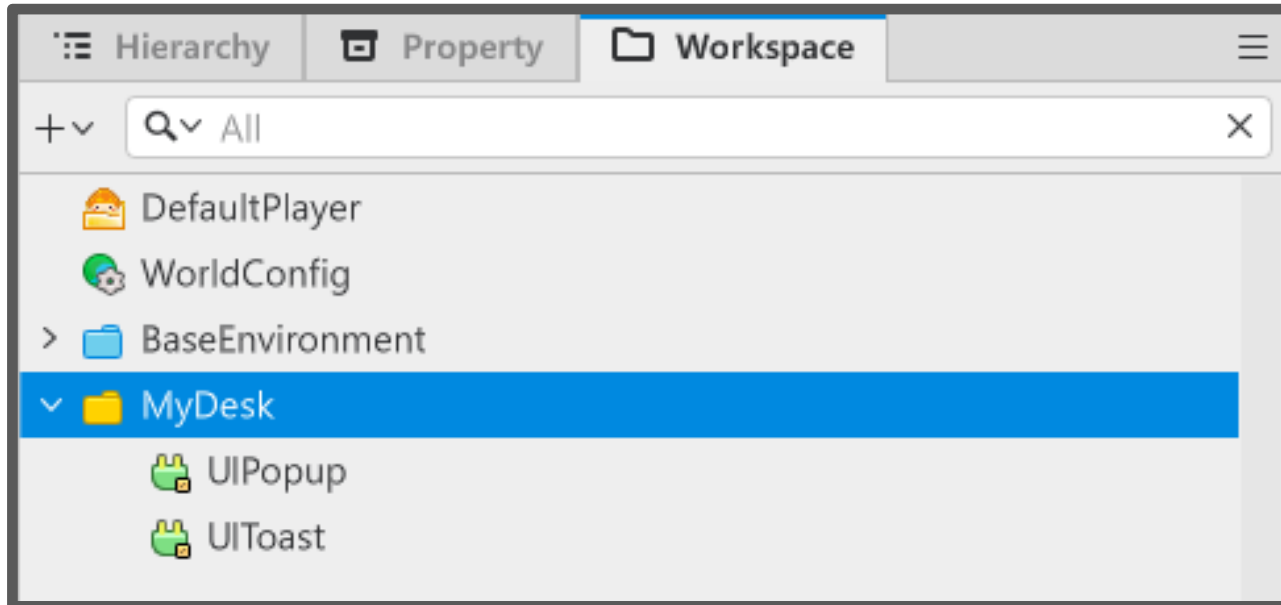


1. UI란 무엇인가?
2. UI 에디터
3. UI에 컴포넌트 추가

# UI에 컴포넌트 추가

## UI 클릭 시 스크립트 동작하기

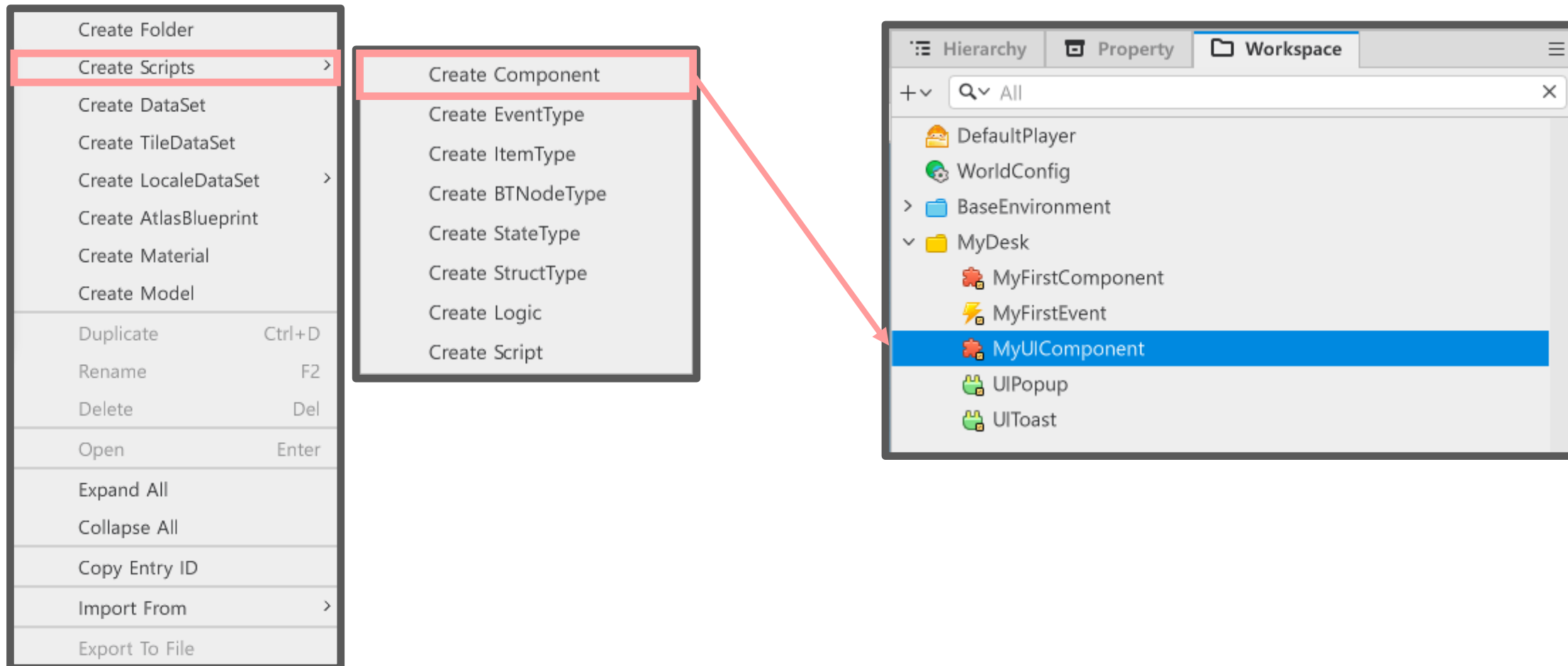
1) Workspace의 MyDesk 마우스 우 클릭



# UI에 컴포넌트 추가

## UI 클릭 시 스크립트 동작하기

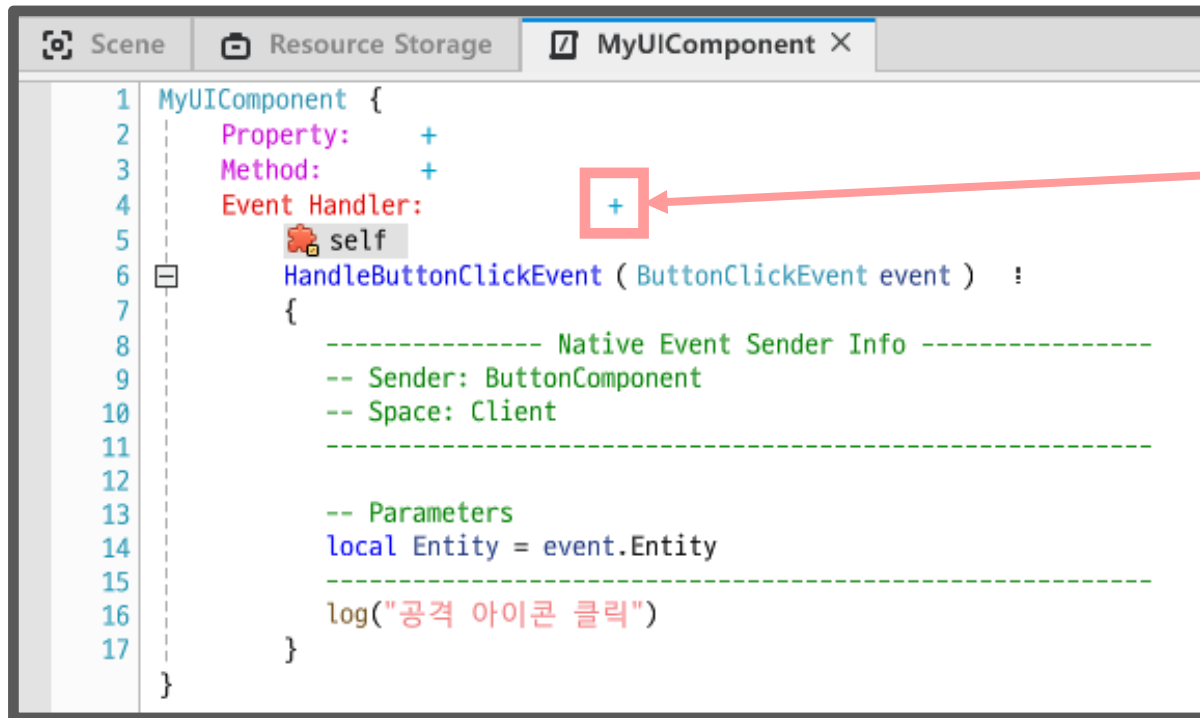
2) Create Scripts의 Create Component 클릭하여 컴포넌트 생성



# UI에 컴포넌트 추가

## UI 클릭 시 스크립트 동작하기

### 3) 스크립트 작성



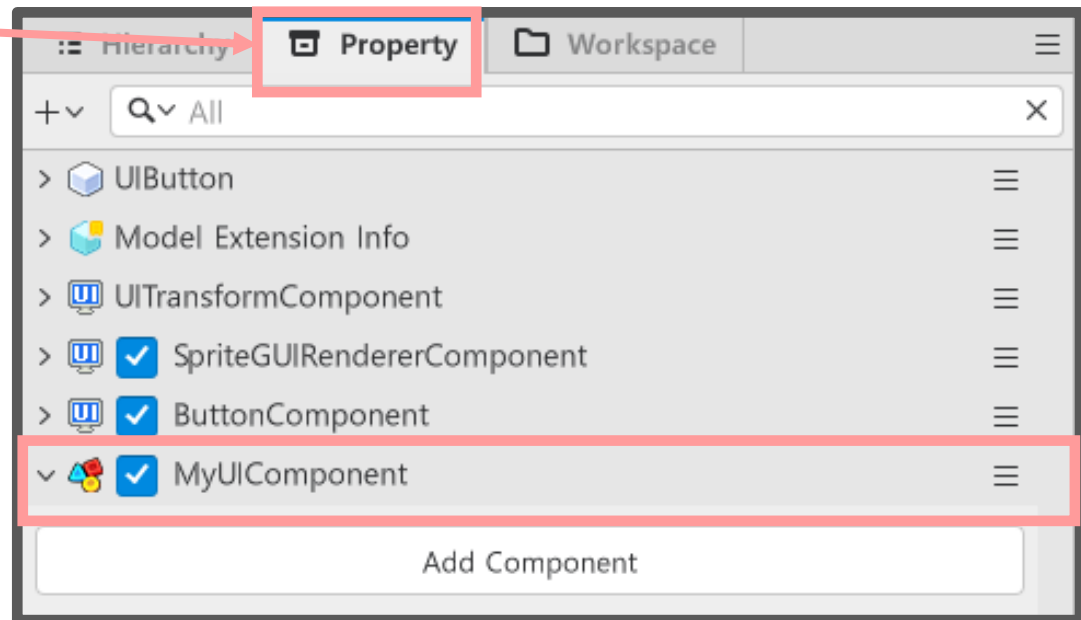
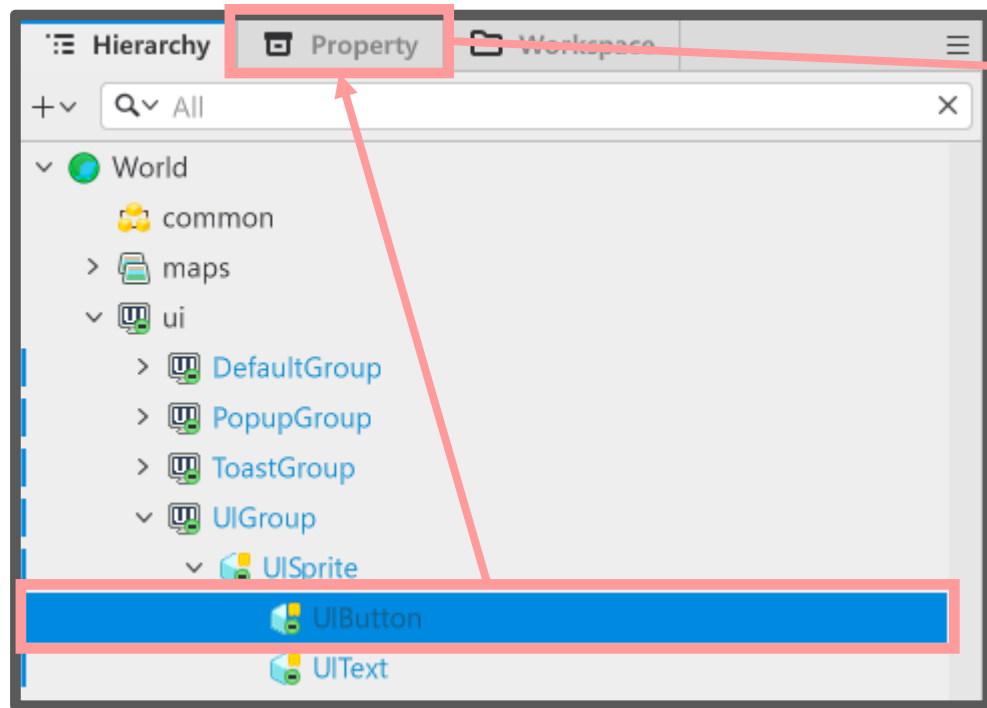
```
1 MyUIComponent {
2   Property: +
3   Method: +
4   Event Handler: +
5   self
6   HandleButtonClickEvent ( ButtonClickEvent event ) :
7   {
8       ----- Native Event Sender Info -----
9       -- Sender: ButtonComponent
10      -- Space: Client
11
12
13      -- Parameters
14      local Entity = event.Entity
15
16      log("공격 아이콘 클릭")
17  }
```

아이콘을 클릭하여 마우스 클릭시 발생하는 이벤트인 ButtonClickEvent를 추가하여 코드를 작성한다

# UI에 컴포넌트 추가

## UI 클릭 시 스크립트 동작하기

### 4) 버튼 UI에 컴포넌트 등록

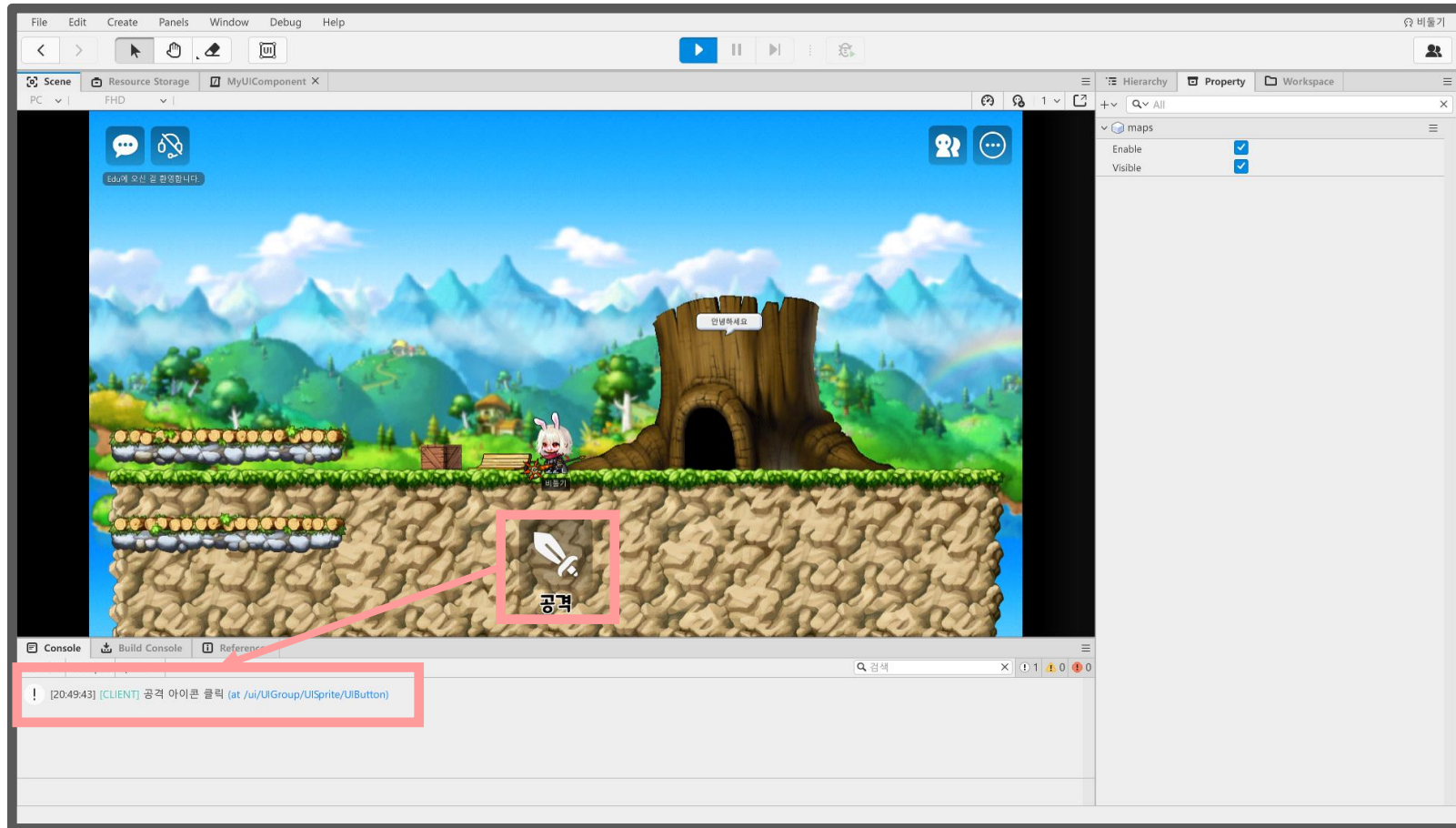


컴포넌트 추가

# UI에 컴포넌트 추가

## UI 클릭 시 스크립트 동작하기

### 5) 아이콘 클릭하여 결과 확인



# 감사합니다

구선생 로보틱스

