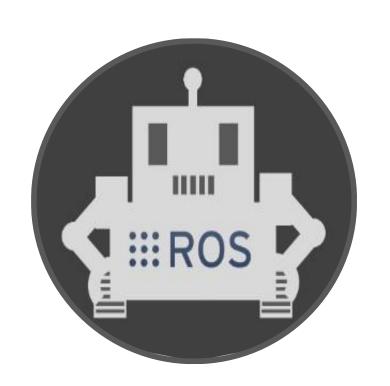
메이플윚드게임제작

Chapter 7. 서비스의 이해

구선생 로보틱스



강의 자료 다운로드



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

- 1. 서비스란 무엇인가?
- 2. 서비스 사용 방법

서비스란 무엇인가?

개요

메이플 월드의 서비스 기능을 이용하면 소스코드 작성시 필요한 기능을 간단하게 구현할 수 있다.



Service Docs https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/apiReference/Services

- 1. 서비스란 무엇인가?
- 2. 서비스 사용 방법

1비스 사용 방법

Scene Resource Storage MyFirstComponent X MyFirstComponent {

엔티티 참조 서비스 사용 방법

```
Property:
          Function:
                server only
                void Function1()
                    local entity = _EntityService:GetEntityByPath("/maps/map01/object-11532")
                    log(entity.Name)
10
                                                                         ☐ Property ☐ Workspace
                                                                                                                    Create Entity
                server only
                                                               +v Qv All
                                                                                                                    Create Entity as Child
                void OnBeginPlay ( )
                                                                World
                                                                                                                                            Ctrl+D
                                                                                                                    Duplicate
                                                                   a common
13
                 self:Function1()
14
                                                                                                                    Delete
                                                                        Background
                                                                                                                    Property
16
                                                                        MapleMapLayer
                                                                                                                    Go to Entity
                                                                                                                                             Enter
                                                                                                                    Add Component
                                                                        object-16377
                                                                                                                    Add New Component
          Entity Event Handler:
17
                                                                        foothold-945
                                                                                                                    Create Model From Entity
                                                                        MapleMapLayer_1
                                                                                                                    Create Extended Model From Entity
                                                                        TileMap_1
                                                                                                                    Copy Entity Path
                                                                                                                    Copy Entity ID
                                                                                                                    Copy Model ID
```

엔티티를 참조하는 서비스를 이용하여 이름을 출력하는 소스코드 작성

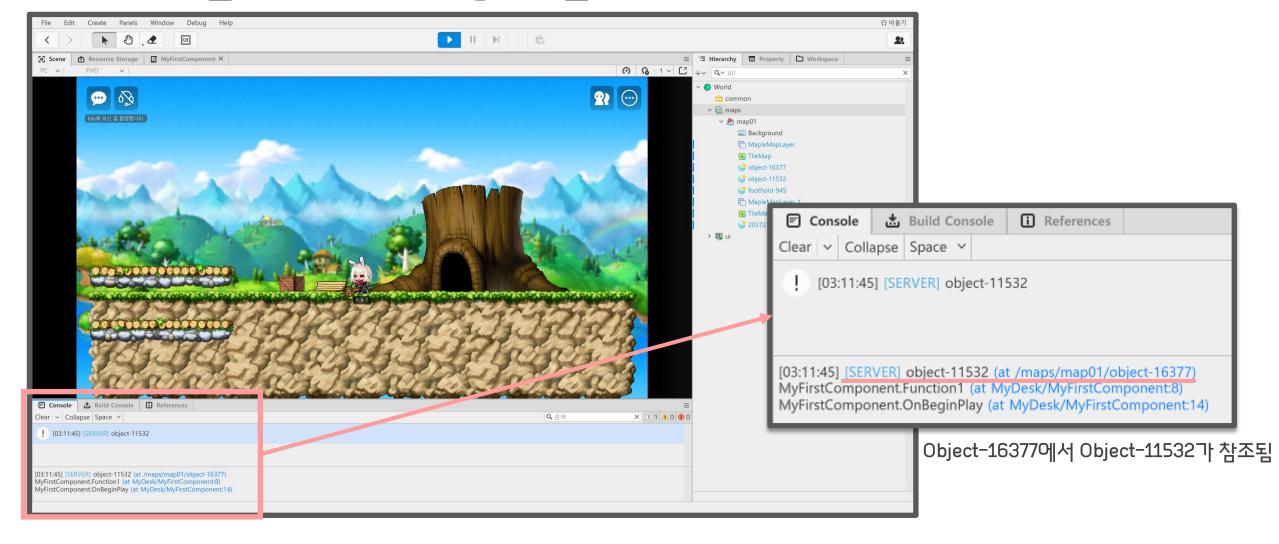
> EntityService의 GetEntityByPath에 필요한 패스는 원하는 엔티티의 마우스 우클릭 -> Copy Entity Path를 통해 얻는다

EntityService Docs

https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/apiReference/Services/EntityService

서비스 사용 방법

엔티티 참조 서비스 사용 방법



감사합니다

구선생 로보틱스

