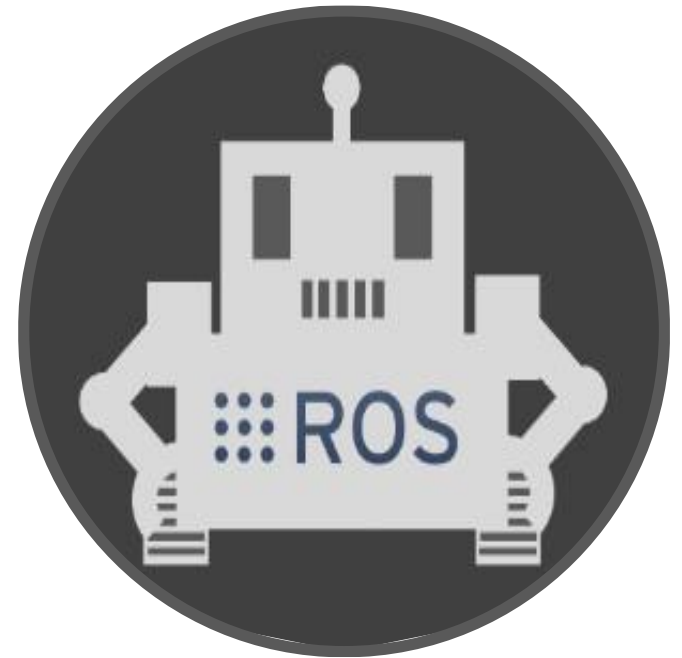


메이플 월드 게임 제작

Chapter 5. 이벤트의 이해

구선생 로보틱스



강의 자료 다운로드



메이플 월드 게임 제작 강의 노트

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

1. 메이플 월드 이벤트

메이플 월드 이벤트

이벤트란 무엇인가?

특정 로직을 발생할 타이밍을 만드는 것

장점	단점
다른 컴포넌트나 기능에 의존적이지 않습니다. 분산된 구조를 만드는 데 유리합니다.	어떤 사건이 발생했을 때 전체적인 흐름을 파악하기 어렵습니다. 각각 처리하기 때문에 실행 시점에서는 알 수 없기 때문입니다.
행위가 일어난 주체는 수정하지 않고 행위에 대한 액션만 추가할 수 있습니다.	디버깅이 다소 어려울 수 있습니다.
다른 컴포넌트의 정보를 알 필요가 없습니다.	순차 처리가 어려울 수 있습니다.

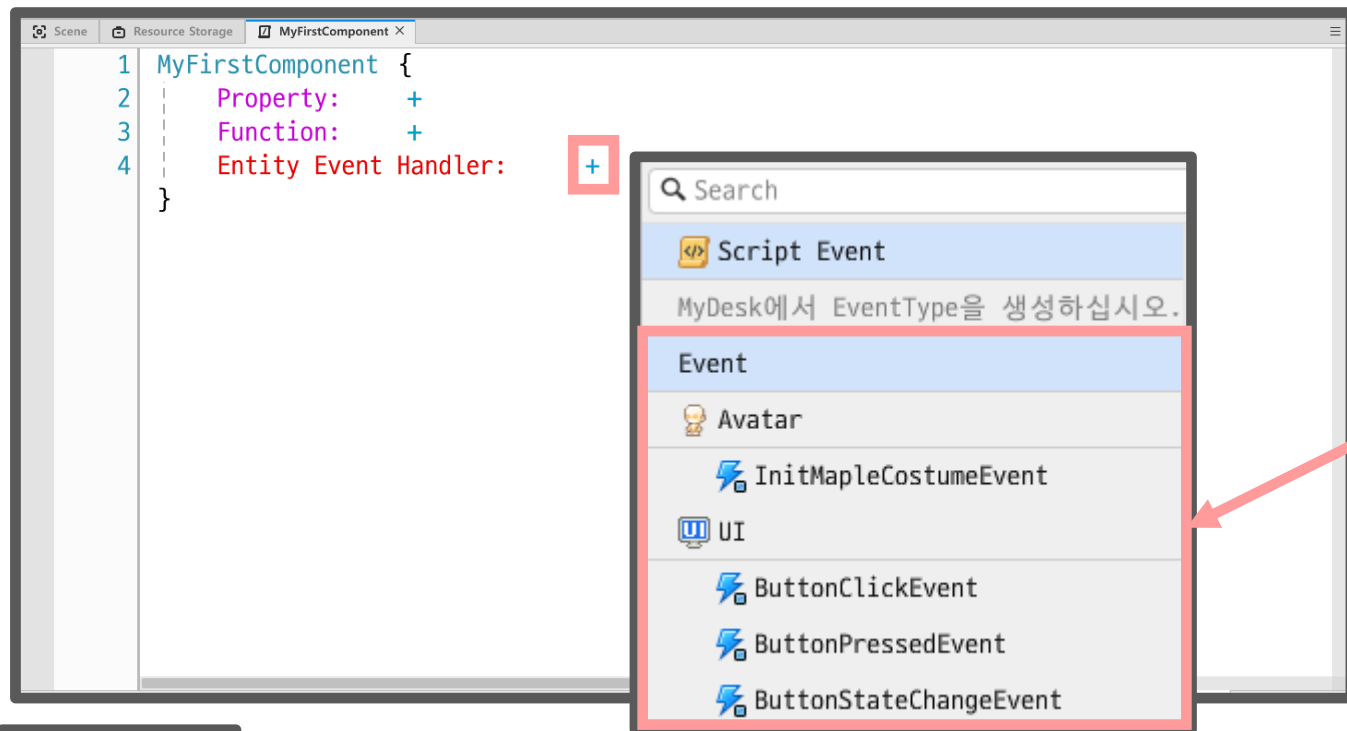


Event System

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs/?postId=73>

메이플 월드 이벤트

메이플 월드 기본 이벤트



기본 제공 이벤트들



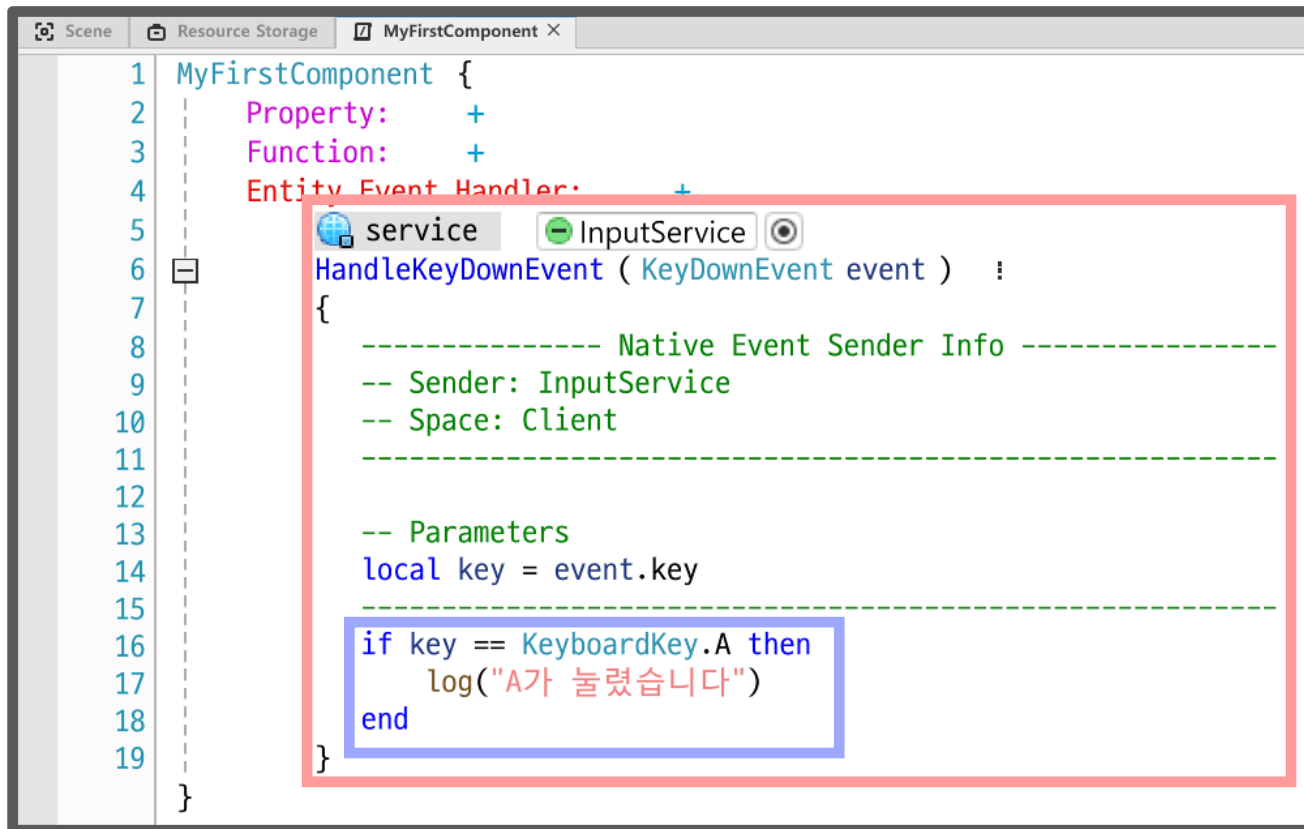
Events

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

메이플 월드 이벤트

메이플 월드 기본 이벤트

1) 이벤트 핸들러 등록 후 코드 작성



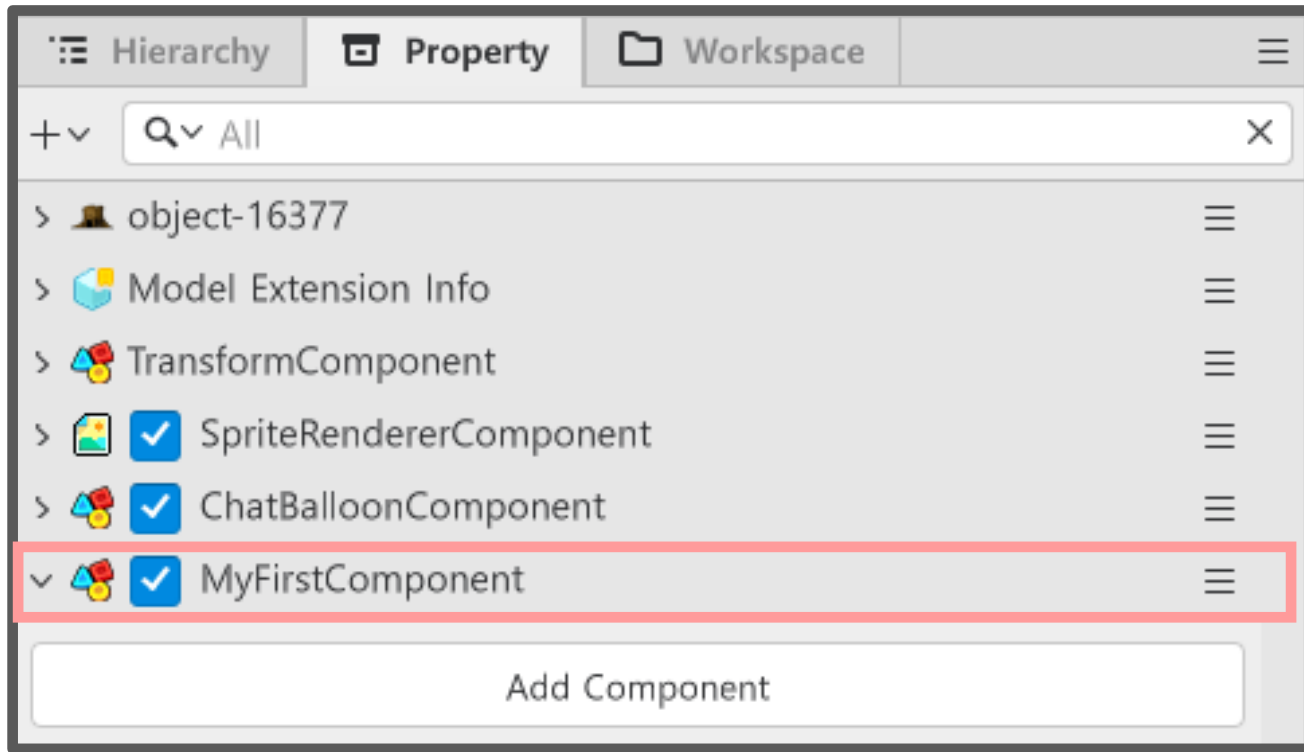
```
1 MyFirstComponent {
2     Property: +
3     Function: +
4     Entity Event Handler: +
5     service InputService
6     HandleKeyDownEvent ( KeyDownEvent event ) :
7     {
8         ----- Native Event Sender Info -----
9         -- Sender: InputService
10        -- Space: Client
11        -----
12
13        -- Parameters
14        local key = event.key
15        -----
16        if key == KeyboardKey.A then
17            log("A가 눌렸습니다")
18        end
19    }
}
```

기본 제공 이벤트 리스트 중 KeyDownEvent를 클릭하여 이벤트를 등록하고 코드 작성

메이플 월드 이벤트

메이플 월드 기본 이벤트

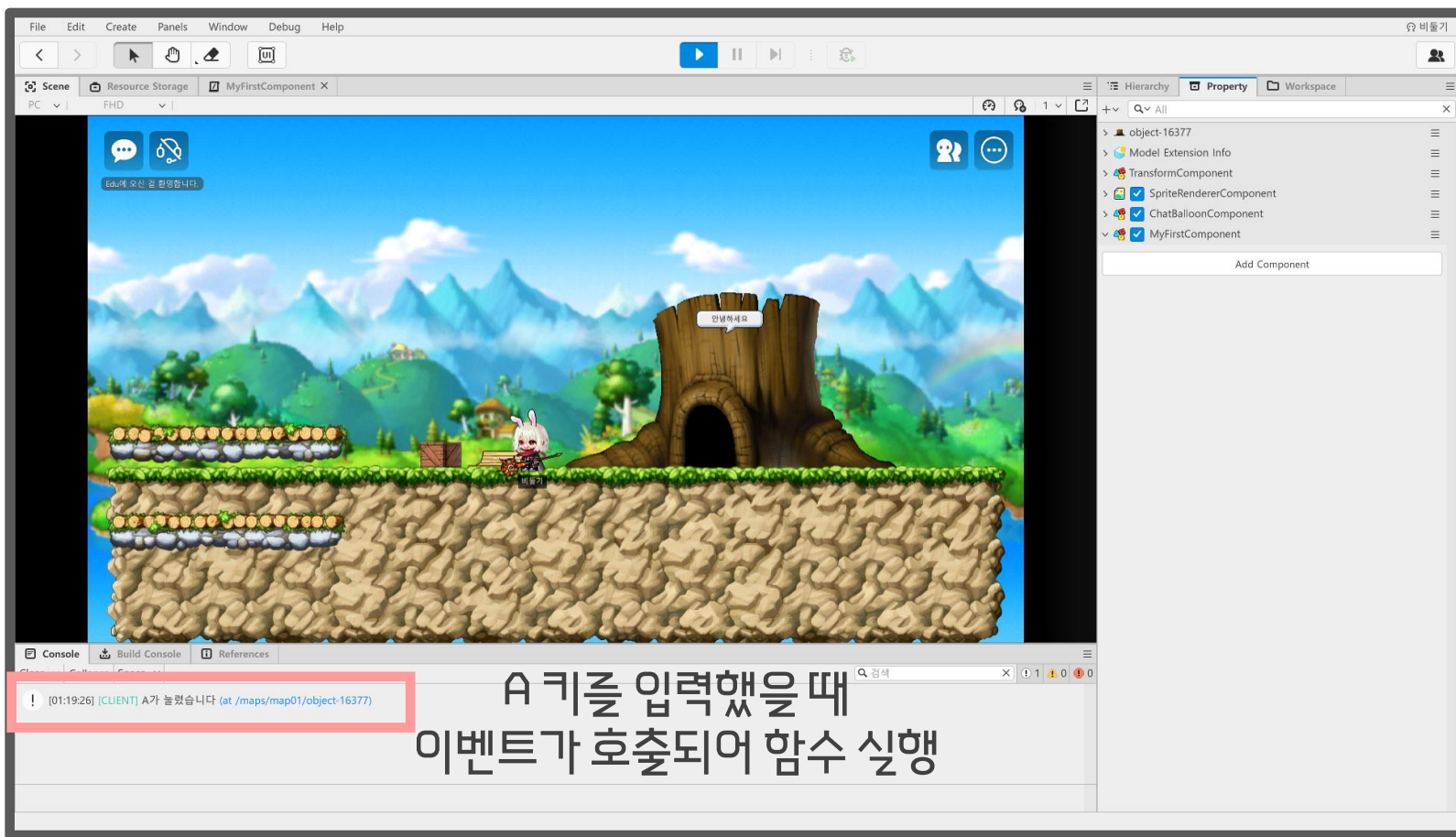
2) 엔티티에 컴포넌트 등록



메이플 월드 이벤트

메이플 월드 기본 이벤트

3) 실행 확인



이벤트 발생 전

B 이벤트 받을 준비

메이플 월드

A 이벤트 받을 준비

이벤트 발생 후

메이플 월드

B 이벤트 받을 준비

A 이벤트 발생

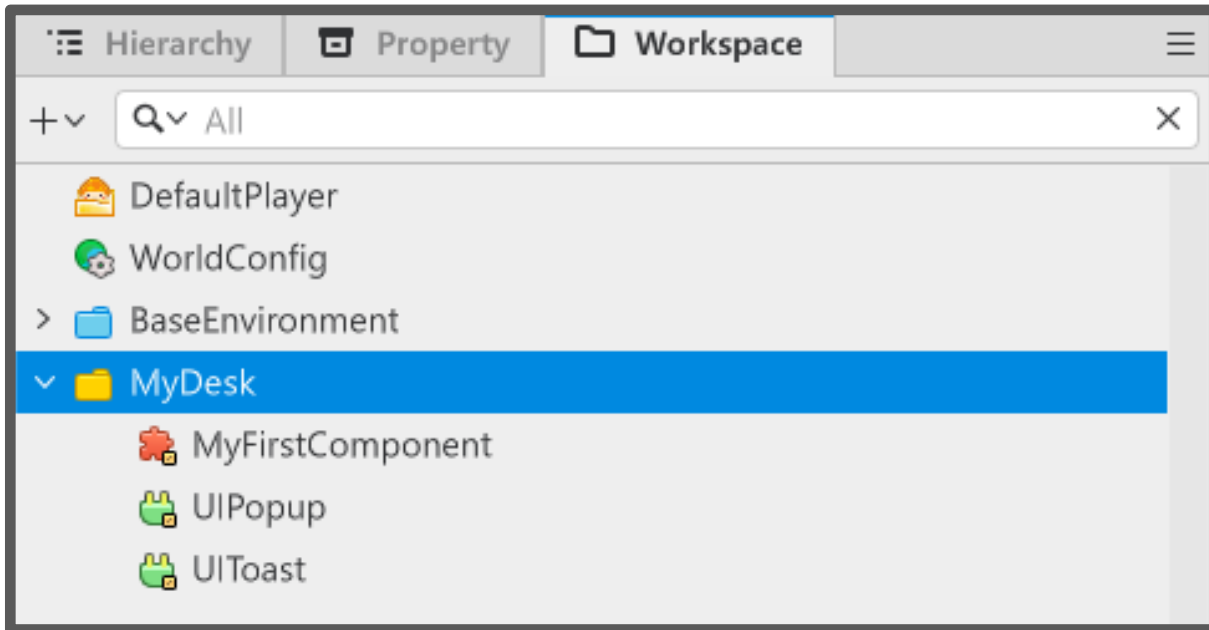
A 이벤트 받을 준비

함수 실행

메이플 월드 이벤트

메이플 월드 이벤트 생성

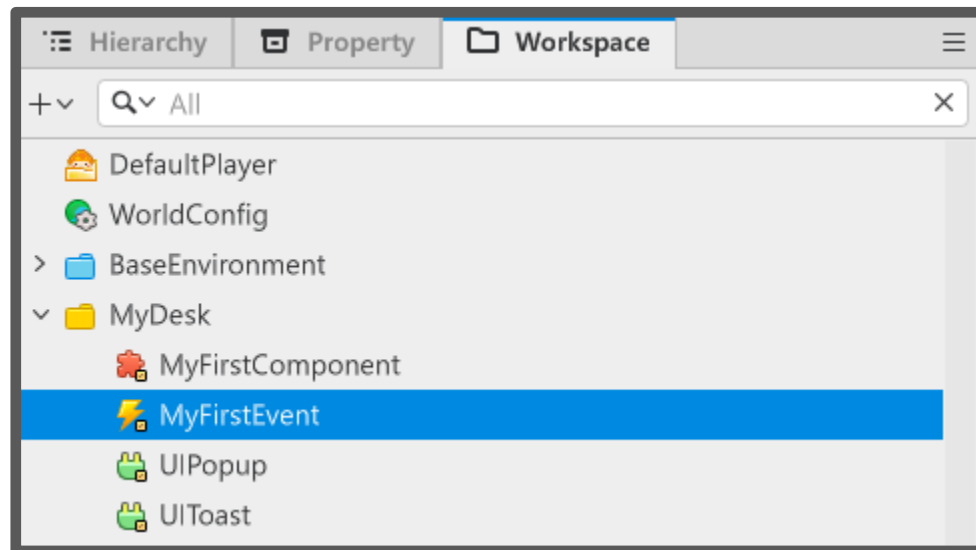
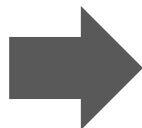
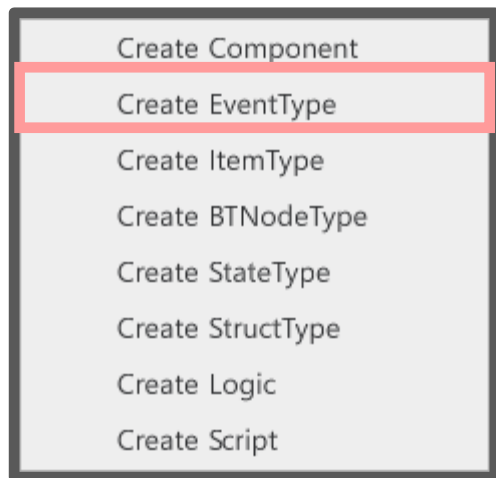
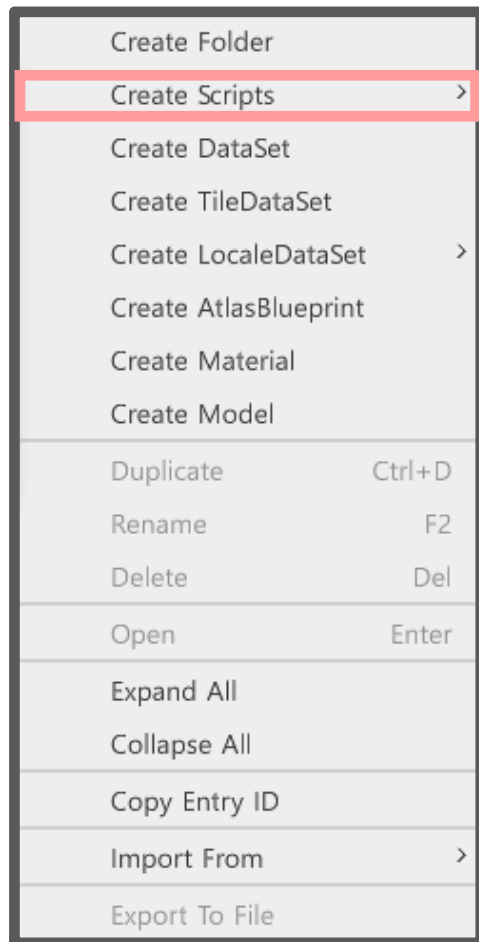
1) Workspace의 MyDesk 마우스 우 클릭



메이플 월드 이벤트

메이플 월드 이벤트 생성

2) Create Scripts의 Create EventType 클릭



메이플 월드 이벤트

메이플 월드 이벤트 생성

3) 생성된 이벤트 발생하는 방법



직접 생성한 이벤트의 경우 특정 타이밍에 어떤 엔티티가 이벤트를 발생 시킬 것인지가 중요하다. 코드에서는 컴포넌트를 사용하고 있는 엔티티 자신이 이벤트를 발생하도록 하였다.

메이플 월드 이벤트

메이플 월드 이벤트 생성

4) 생성된 이벤트 핸들러 등록

The screenshot displays the development environment for Maple World. The top bar shows tabs for 'Scene', 'Resource Storage', 'MyFirstComponent', and 'MyFirstEvent'. The 'MyFirstComponent' tab is active, showing a script editor with the following code:

```
1 MyFirstComponent {  
2     Property:      +  
3     Function:      +  
4     void OnBeginPlay ( )  
5     {  
6         self.Entity:SendEvent(M  
7     }  
8  
9  
}
```

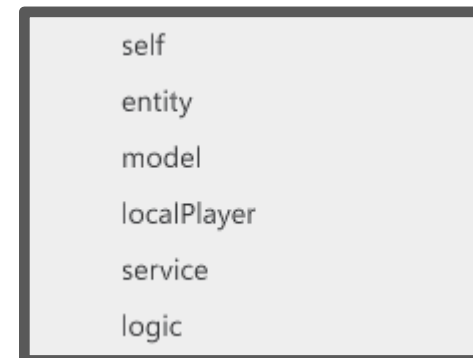
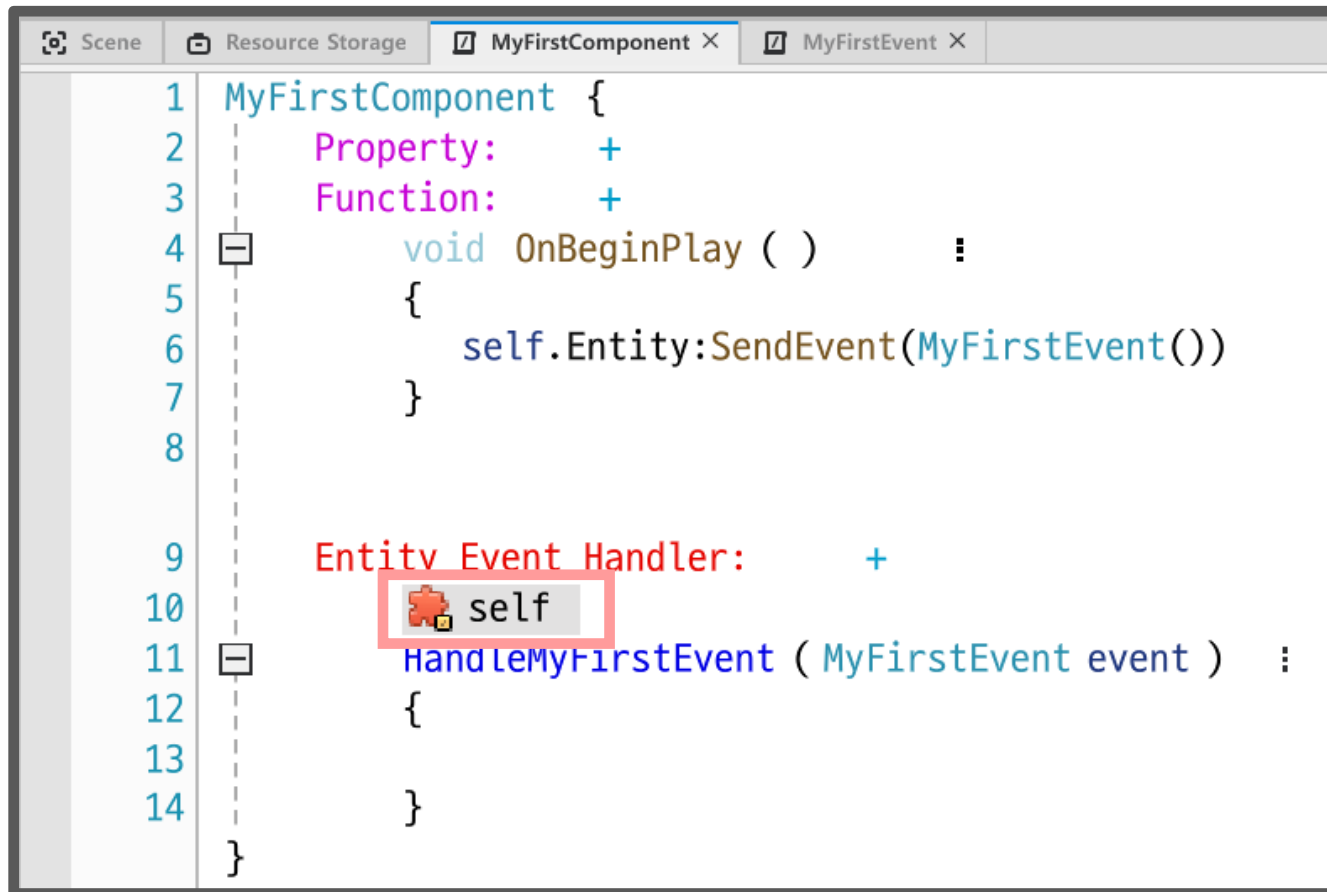
Below the code, the text 'Entity Event Handler:' is followed by a red square button containing a white plus sign. To the right of this, a dropdown menu is open, showing a list of events. The 'Script Event' category is selected, and 'MyFirstEvent' is highlighted with a green border. Other events listed include 'Avatar', 'InitMapleCostumeEvent', 'UI', 'ButtonClickEvent', 'ButtonPressedEvent', and 'ButtonStateChangeEvent'.

직접 생성한 이벤트 핸들러를 등록

메이플 월드 이벤트

메이플 월드 이벤트 생성

5) 누가 발행한 이벤트인지 설정

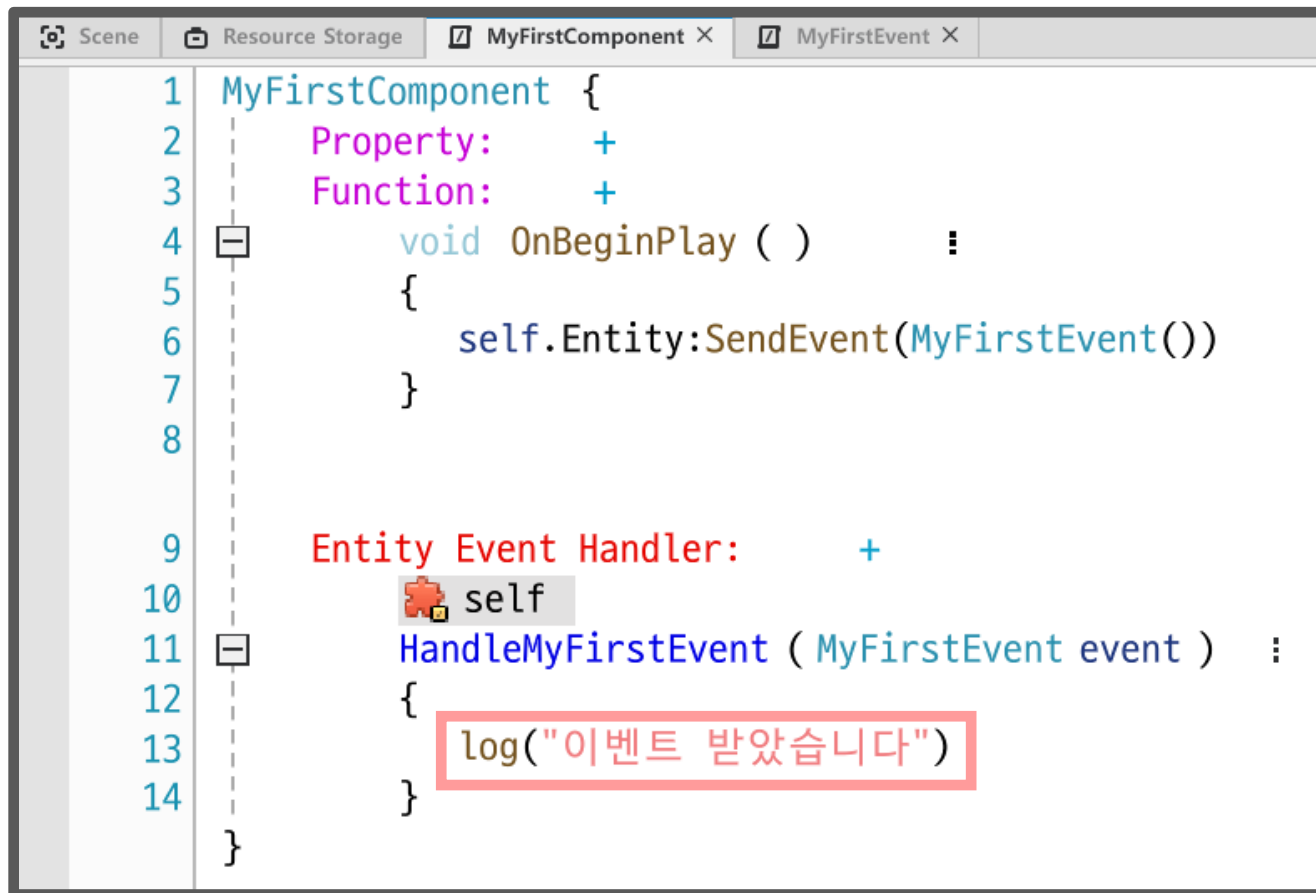


아이콘 클릭 시 누가 발생한 이벤트인지 설정할 수 있다
컴포넌트를 사용하는 엔티티 자신인 self 선택

메이플 월드 이벤트

메이플 월드 이벤트 생성

6) 이벤트 소스코드 작성

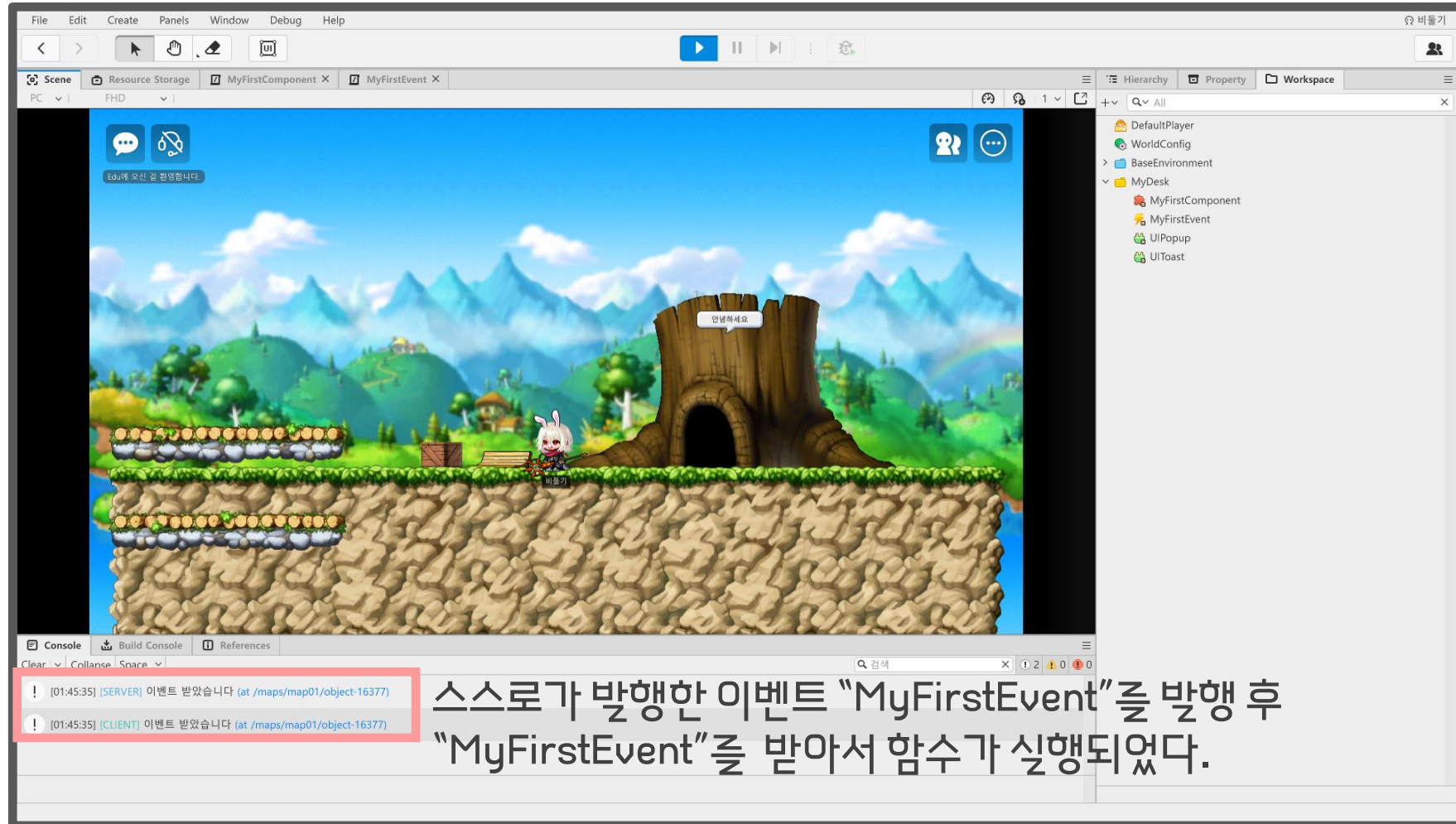


```
1 MyFirstComponent {
2     Property: +
3     Function: +
4     void OnBeginPlay ( ) :
5     {
6         self.Entity:SendEvent(MyFirstEvent())
7     }
8
9     Entity Event Handler: +
10    self
11    HandleMyFirstEvent ( MyFirstEvent event ) :
12    {
13        log("이벤트 받았습니다")
14    }
15 }
```

메이플 월드 이벤트

메이플 월드 이벤트 생성

7) 실행 결과



감사합니다

구선생 로보틱스

