1월 3일

Custom\_player 안에 UI 및 사운드 로직이 들어가는데 이를 각각의 매니저들에게 부여를 해줌으로써 오직 플레이어에 대한 로직만 들어가게끔 리팩토링.

// UI 관련

TSubclassOf<UUserWidget> m\_user\_widget;

UPlayer\_UI\* mp\_user\_ui;

// 인벤토리 관련

TSubclassOf<AInventory\_manager> m\_inventory\_manager\_subclass;

AInventory\_manager\* mp\_inventory\_manager;

USoundBase\* mp\_walk\_sound;

USoundBase\* mp\_gun\_farm\_sound;

USoundBase\* mp\_gun\_swap\_sound;

void Update\_UI(float);

void Update\_oxygen\_bar\_UI(float);

void Update\_weapon\_slot\_UI();

void Update\_aim\_UI();

void Update\_bullet\_count\_UI();

void Change\_shoot\_mode();