1월 25일

인벤토리 매니저 내 포커스를 변경하기 위해선 UWidgetBlueprintLibrary 클래스 내에SetInputMode\_GameAndUIEx 와 SetInputMode\_GameOnly 함수가 필요하나 이를 적용시 캐릭터 키가 안먹는 상황이 발생됨, 따라서 NativeOnKeyDown 오버라이딩을 해줄 필요가 있고 Build.cs에 해당 모듈 추가해야됨, “InputCore”

키를 받기 위해선 키보드가 포커싱을 받아야됨.

