1월 31일

USlateBlueprintLibrary (현재 UI 내에 개별적 항목들이 뷰포트 내 위치 값)

<https://docs.unrealengine.com/4.27/enUS/API/Runtime/UMG/Blueprint/UWidgetLayoutLibrary/>

LocalToViewport 로컬 위치를 뷰포트 위치로 변환

UWidgetLayoutLibrary (현재 마우스의 뷰포트 내 위치 값)

<https://docs.unrealengine.com/4.27/enUS/API/Runtime/UMG/Blueprint/UWidgetLayoutLibrary/>

GetMousePositionOnViewport 현재 마우스가 위치 뷰포트에 위치 되어있는 좌표 값

슬롯 이미지 중앙 점 위치와 월드 리스트 사이즈 박스 중앙 점 위치 그리고 인벤토리 리스트 사이즈 박스 중앙 점 위치 비교해서 어느 위치에 더 가까이에 있는지 판별 후 슬롯을 해당 리스트에 맞게끔 배치.