

UGESystem 커스텀 보상(Reward) 추가 가이드

● [매우 중요] 패키지 업데이트 시 초기화 경고

이 가이드는 편의를 위해 Assets/UGESystem/ 폴더 내에 파일을 생성하도록 안내하고 있습니다.
UGESystem 패키지를 업데이트하면 이 폴더 내의 변경 사항(새로 만든 파일 포함)이 초기화(삭제)될 수 있습니다.

안전을 위해 커스텀 코드는 가급적 패키지 폴더 밖(예: Assets/MyGame/Scripts/)에 작성하거나,
패키지 업데이트 전에 반드시 별도로 백업해 두시기 바랍니다.

이 문서는 이벤트가 완료되었을 때 플레이어에게 아이템, 경험치, 재화 등을 지급하는 **보상(Reward)** 시스템을 확장하는 방법을 설명합니다.

▶ 웹 스토리 메이커 관련 안내

- 커스텀 보상은 웹 툴에서는 지원되지 않습니다.
- 오직 Unity 에디터의 인스펙터 창에서만 설정할 수 있습니다.

목표: 무엇을 만드나요?

예제로 "플레이어에게 골드를 지급하는 보상 (GiveGoldReward)"을 만들어 보겠습니다.

1단계: 보상 클래스 만들기

보상의 데이터(얼마나 줄 것인가)와 로직(어떻게 줄 것인가)을 담은 클래스를 만듭니다.

1. 폴더 이동: Assets/UGESystem/Core/Scripts/UGESystem/GameEvents/Data/Storyboard/Rewards/ (또는 여러분의 커스텀 폴더)
2. 파일 생성: GiveGoldReward.cs (C# 스크립트)
3. 코드 작성: 아래 코드를 복사해서 붙여넣으세요.

```

using UnityEngine;

namespace UGESystem
{
    [System.Serializable]
    public class GiveGoldReward : AbstractEventReward
    {
        // Unity 인스펙터에서 설정할 골드 양
        [field: SerializeField]
        public int Amount { get; private set; }

        // 기본 생성자 (필수)
        // 에디터에서 처음 보상을 추가할 때 호출됩니다.
        public GiveGoldReward() : base("Give Gold to Player")
        {
            Amount = 100; // 기본값 설정
        }

        // [핵심] 실제 보상을 지급하는 함수
        // 이벤트가 종료(EndCommand)될 때 시스템에 의해 자동으로 호출됩니다.
        public override void GrantReward(UGEEventTaskRunner runner)
        {
            // [사용자 구현 필요]
            // 여러분의 게임 프로젝트에 있는 골드 매니저나 인벤토리 시스템을 호출하세요.

            // 예시 코드:
            // if (GameManager.Instance != null)
            // {
            //     GameManager.Instance.AddGold(Amount);
            // }

            // 테스트용 로그 출력
            Debug.Log({content}quot; [UGESystem Reward] 플레이어에게 {Amount} 골드를 지급했습니다.");
        }
    }
}

```

2단계: 확인 및 사용

커맨드 핸들러와 달리, 보상 클래스는 별도의 등록 과정이 필요 없습니다. 클래스 파일만 존재하면 시스템이 자동으로 인식합니다.

1. Unity 에디터로 돌아가 컴파일이 완료될 때까지 기다립니다.
2. 편집하려는 GameEvent 에셋을 선택합니다.
3. Commands 리스트의 맨 마지막에 있는 **End Command**를 찾아 펼칩니다. (보상은 항상 이벤트 종료 시점에 지급됩니다.)
4. Rewards 리스트의 **Add (+)** 버튼을 누르면, 드롭다운 목록에 **GiveGoldReward**가 나타납니다.
5. 선택한 후 지급할 골드 양(Amount)을 설정합니다.

이제 게임 내에서 해당 이벤트가 끝나면, 자동으로 **GrantReward** 함수가 실행되어 골드가 지급됩니다.