

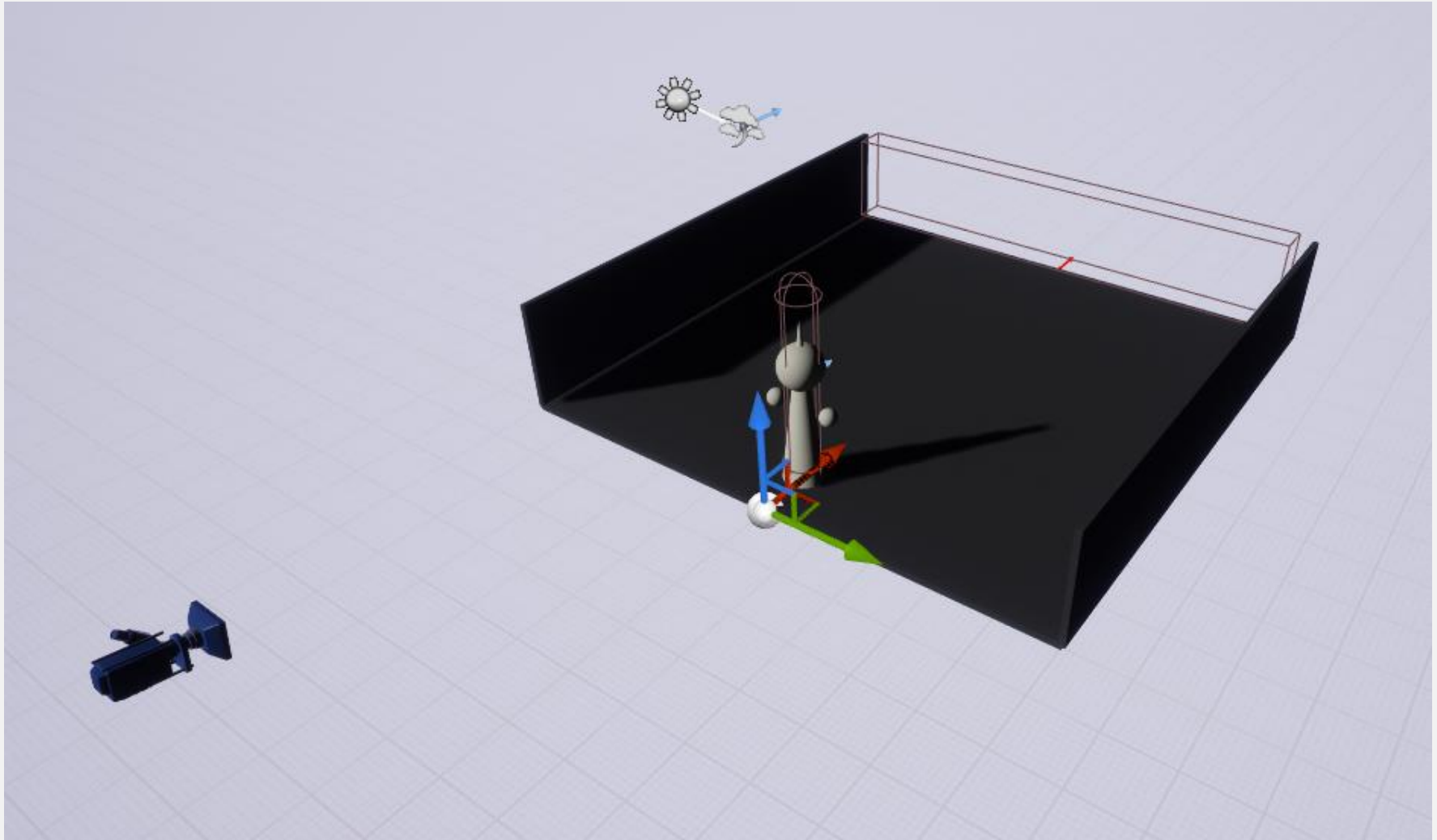
게임 엔진 프로그래밍

LAB4. Spawning



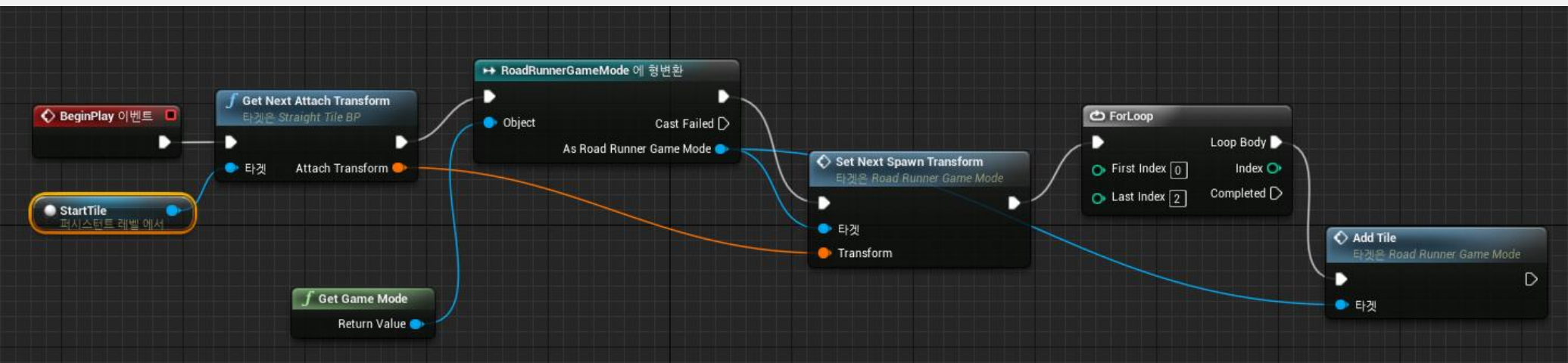
시작 Tile 을 배치하고, 시작.

- 액터의 시작 위치를 레벨 에디터 상에 잡고 시작.



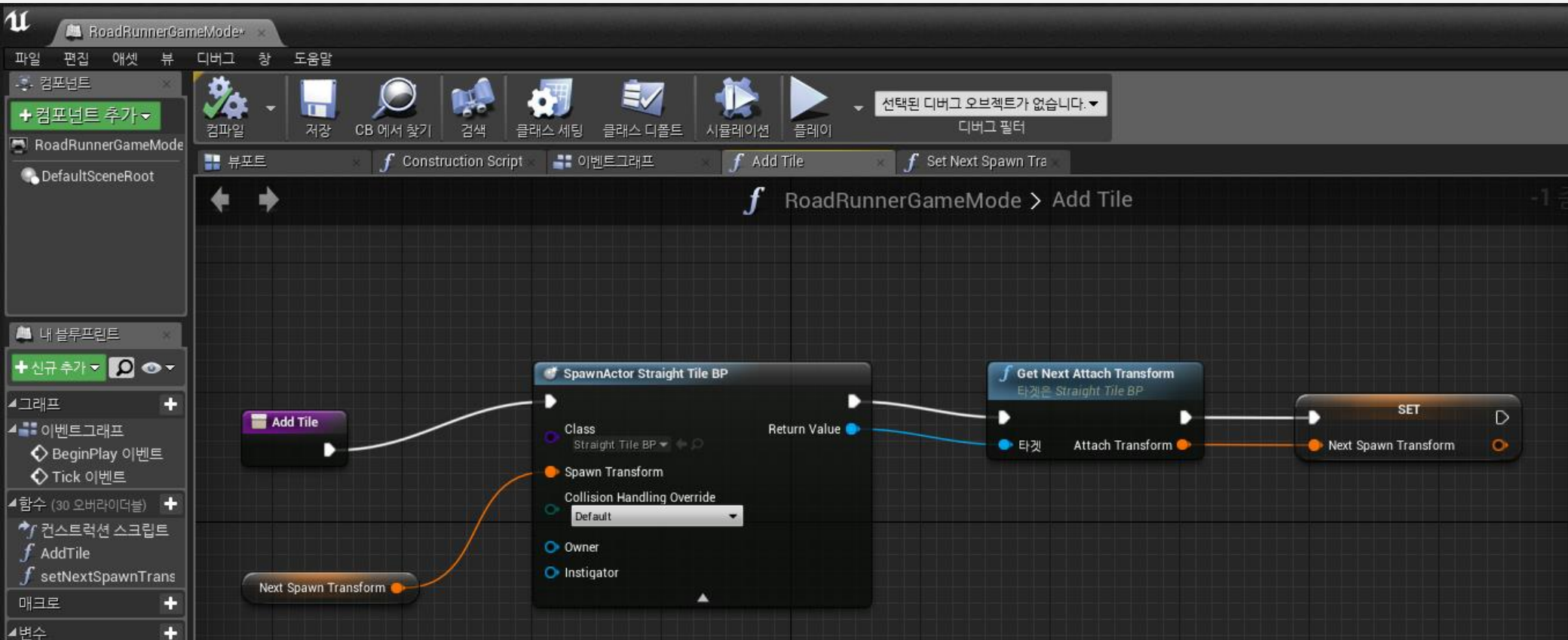
초기 레벨 생성

- 배치된 StartTile 로 부터, 다음 spawn 위치를 가져온 후, 게임모드의 nextSpawn transform 의 초기값으로 설정.
- Forloop를 이용하여, addtile



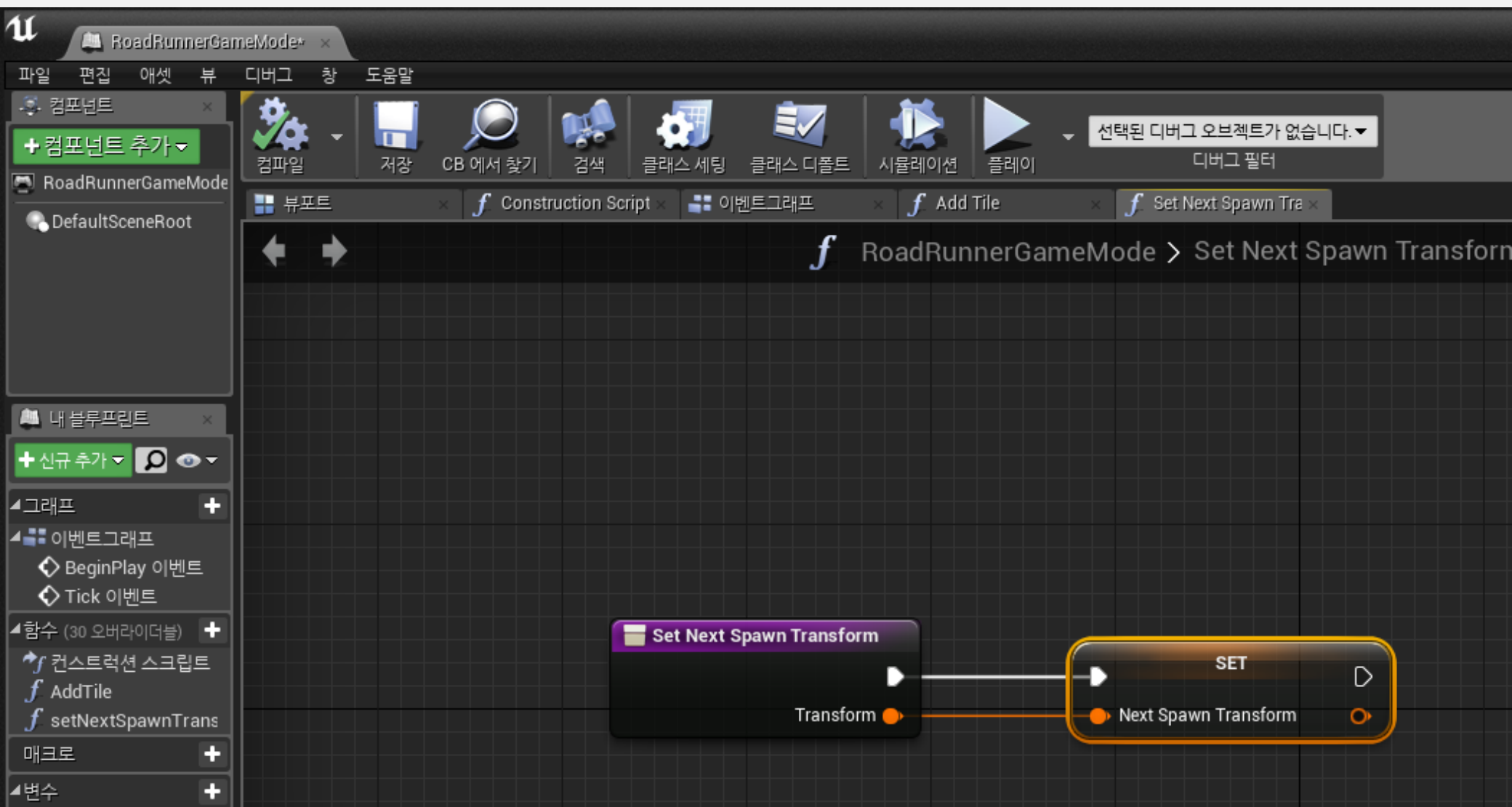
AddTile in RunnerGameMode

- 게임 모드내의 함수로 지정하여, 여러 레벨에서 동시에 사용 가능하도록 함.



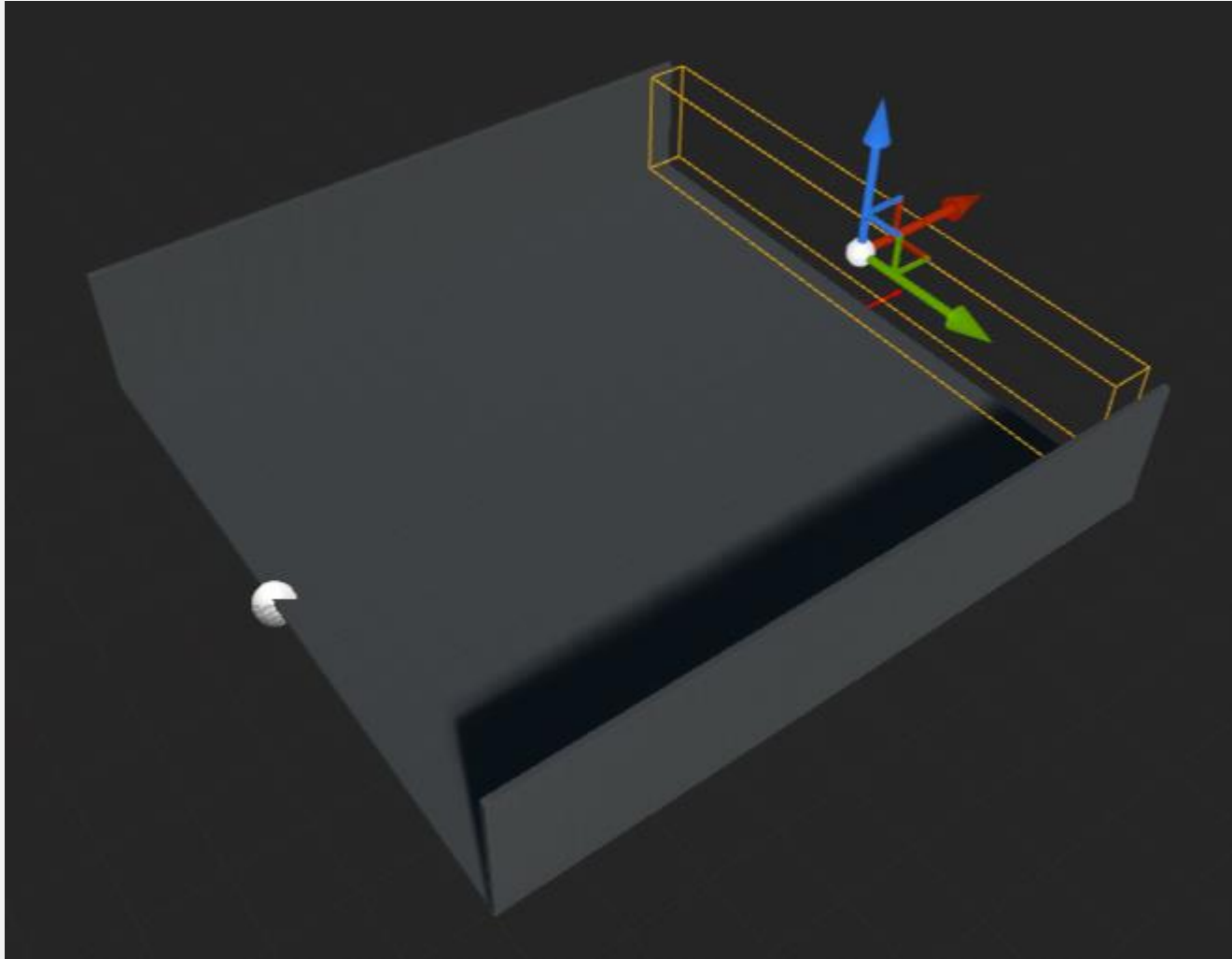
SetNextSpawnTime in RunnerGameMode

- 다음 spawn 시작 위치를 지정해 줌.



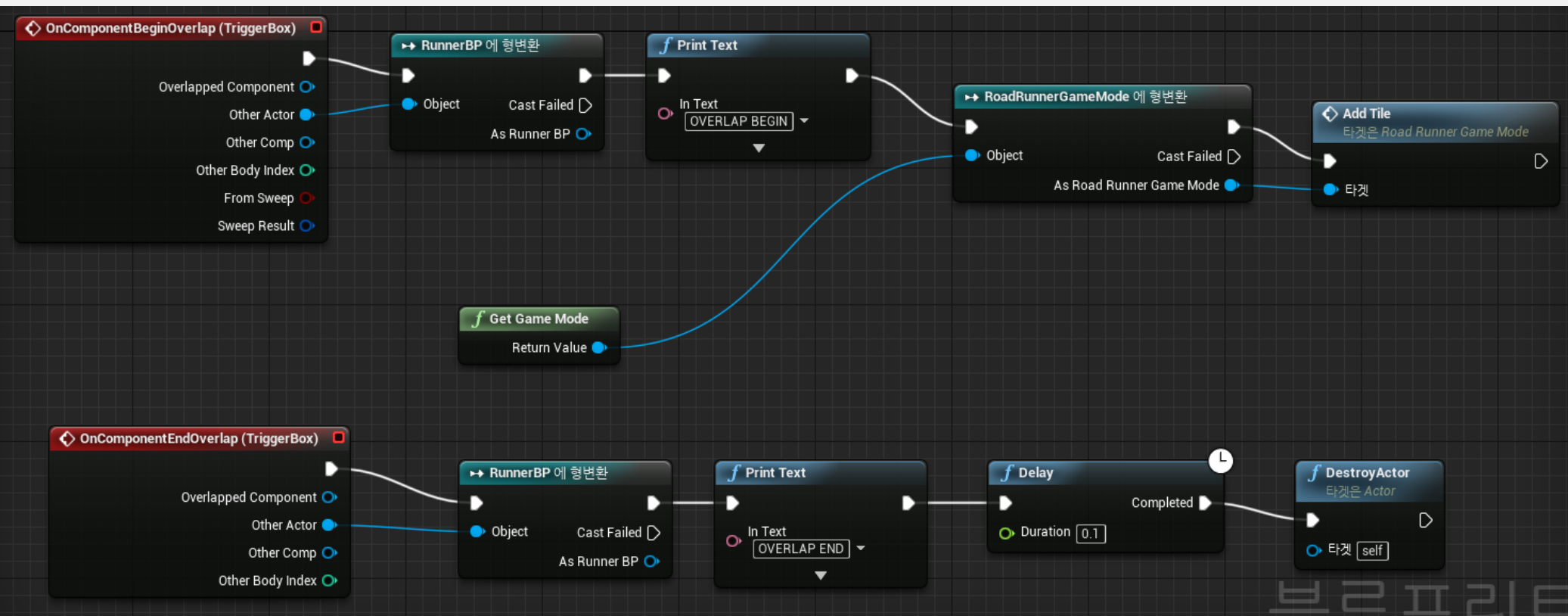
트리거 박스

- 타일에 트리거 박스를 설치하고, 이를 통과할 때, 다음 타일을 생성함.

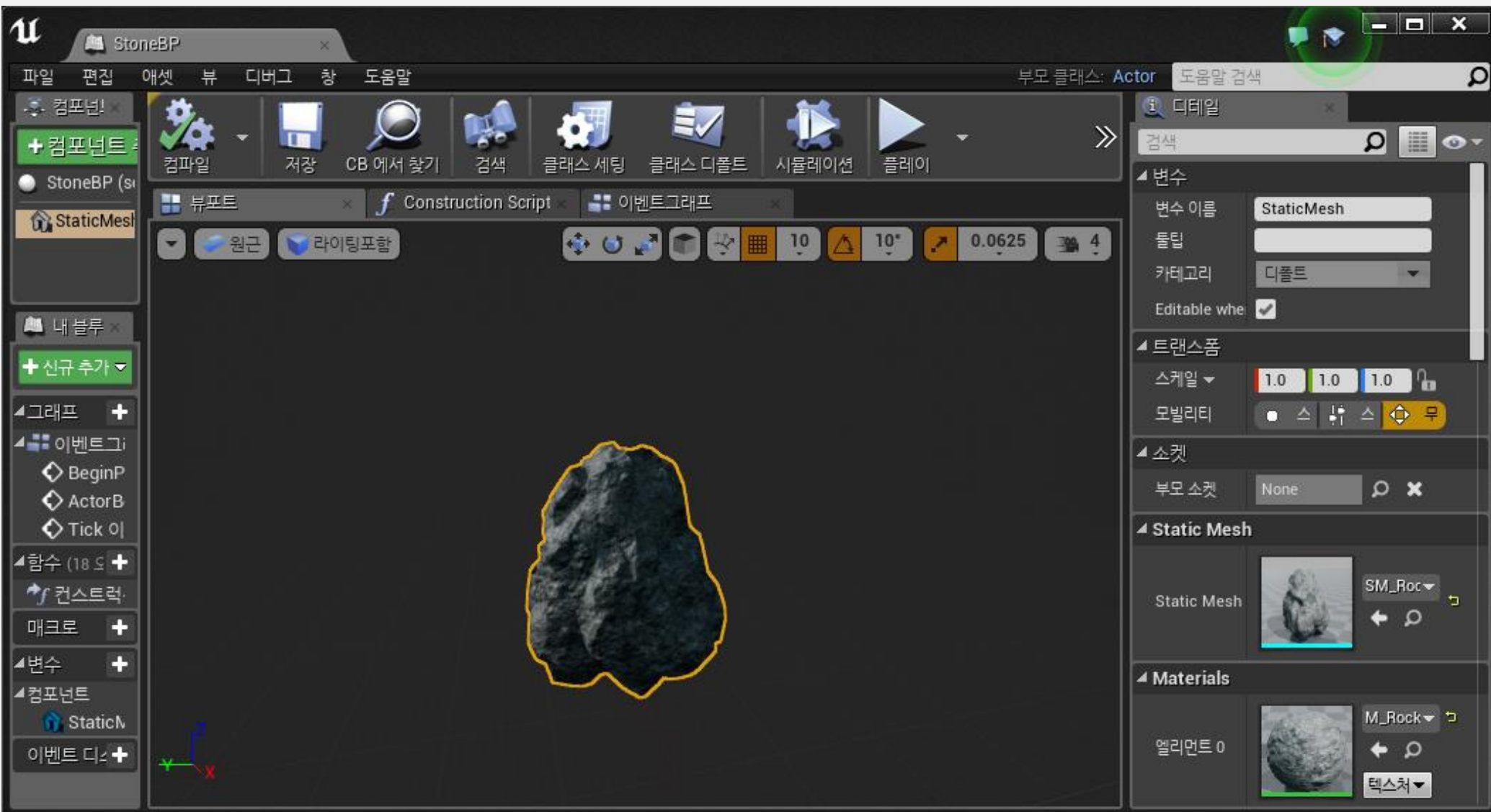


트리거박스 이벤트

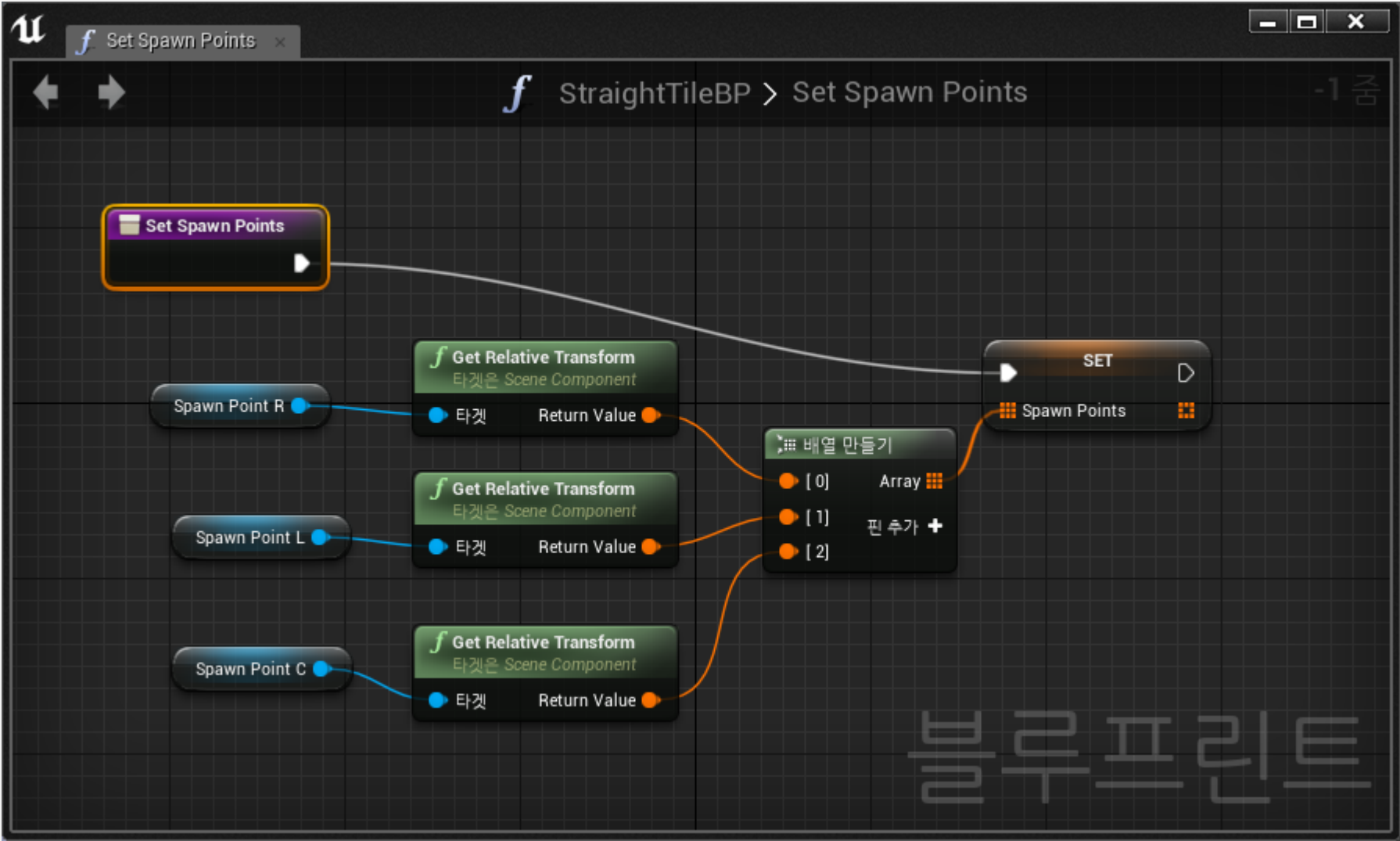
- Component begin overlap : Add tile 을 이용해서 타일 생성
- Component end overlap : destroy actor 를 통해서, 현재 액터를 제거
- Component 가 여러 개일 경우, overlap 이 여러 번 일어나므로 반드시, collision check 를 적절하게 off 시켜줘야 함.



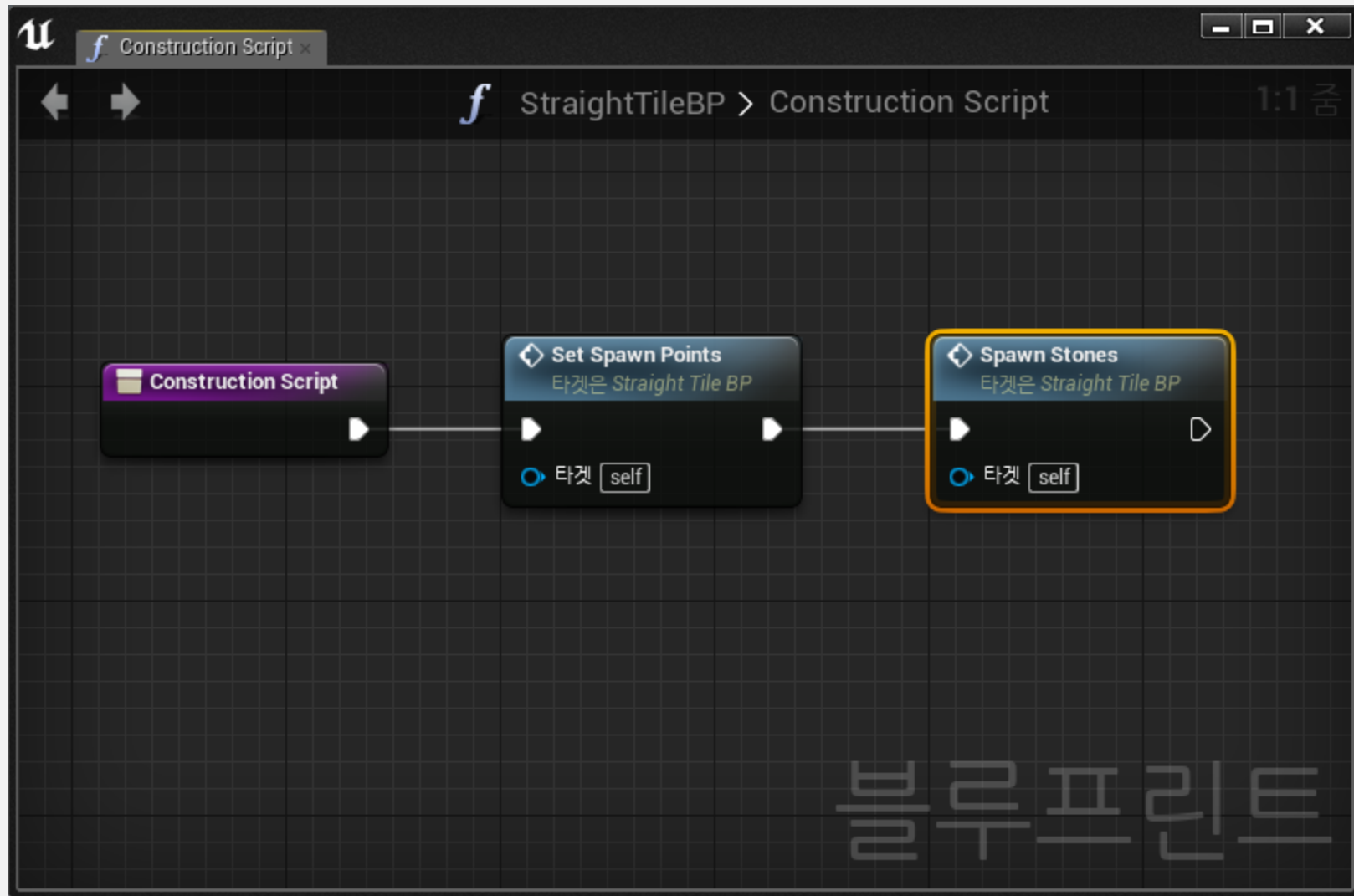
StoneBP



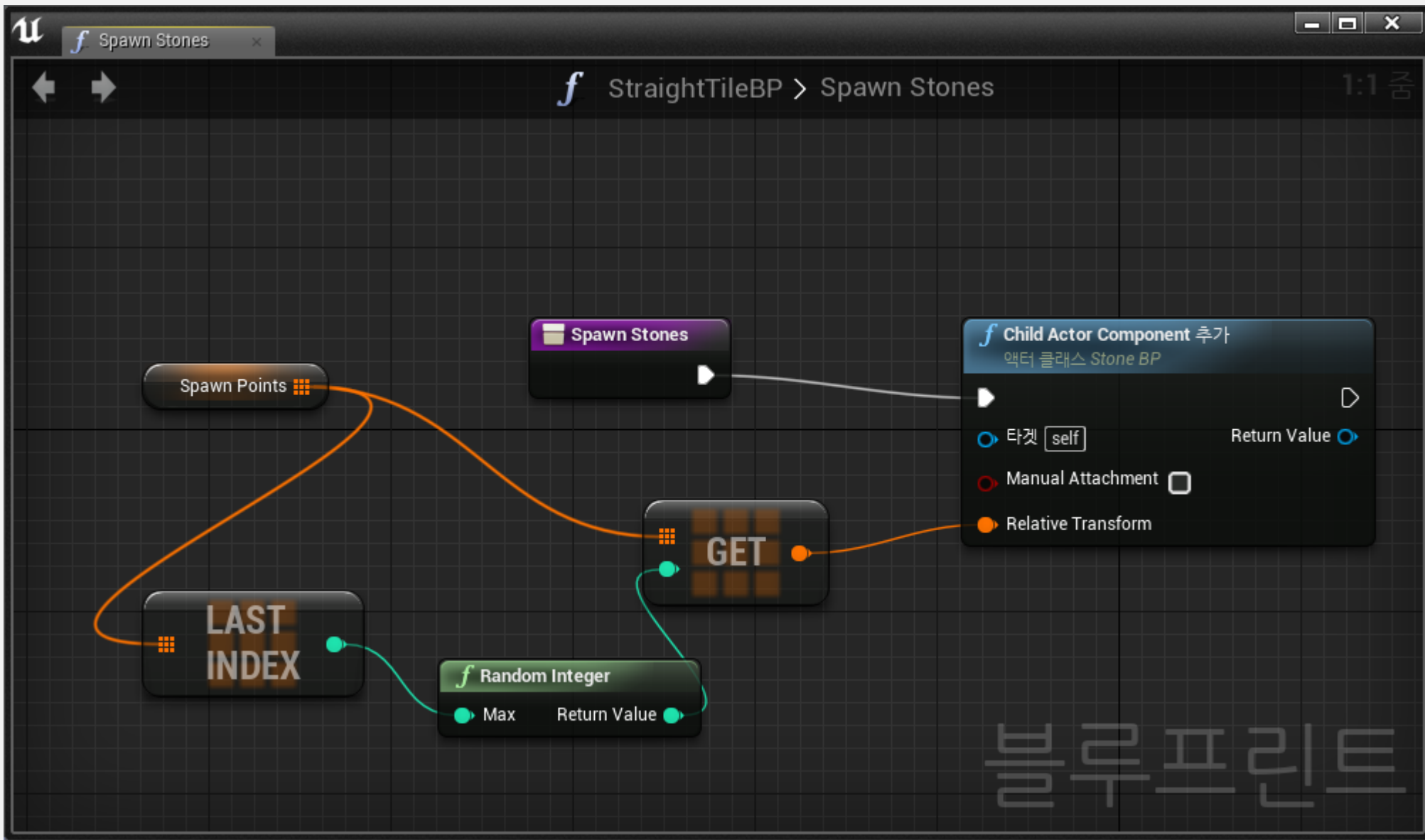
Set Spawn Points

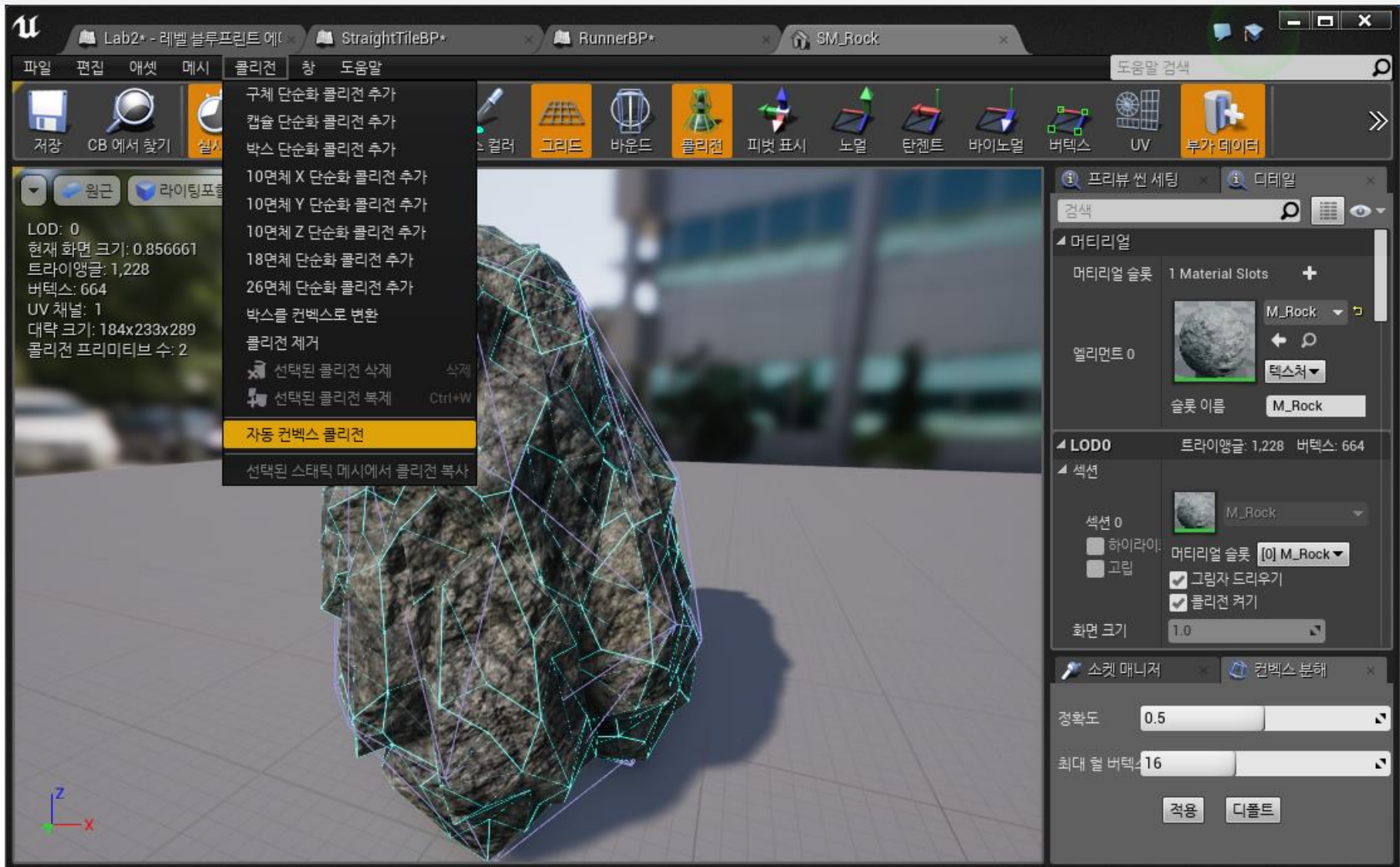


Construction Script

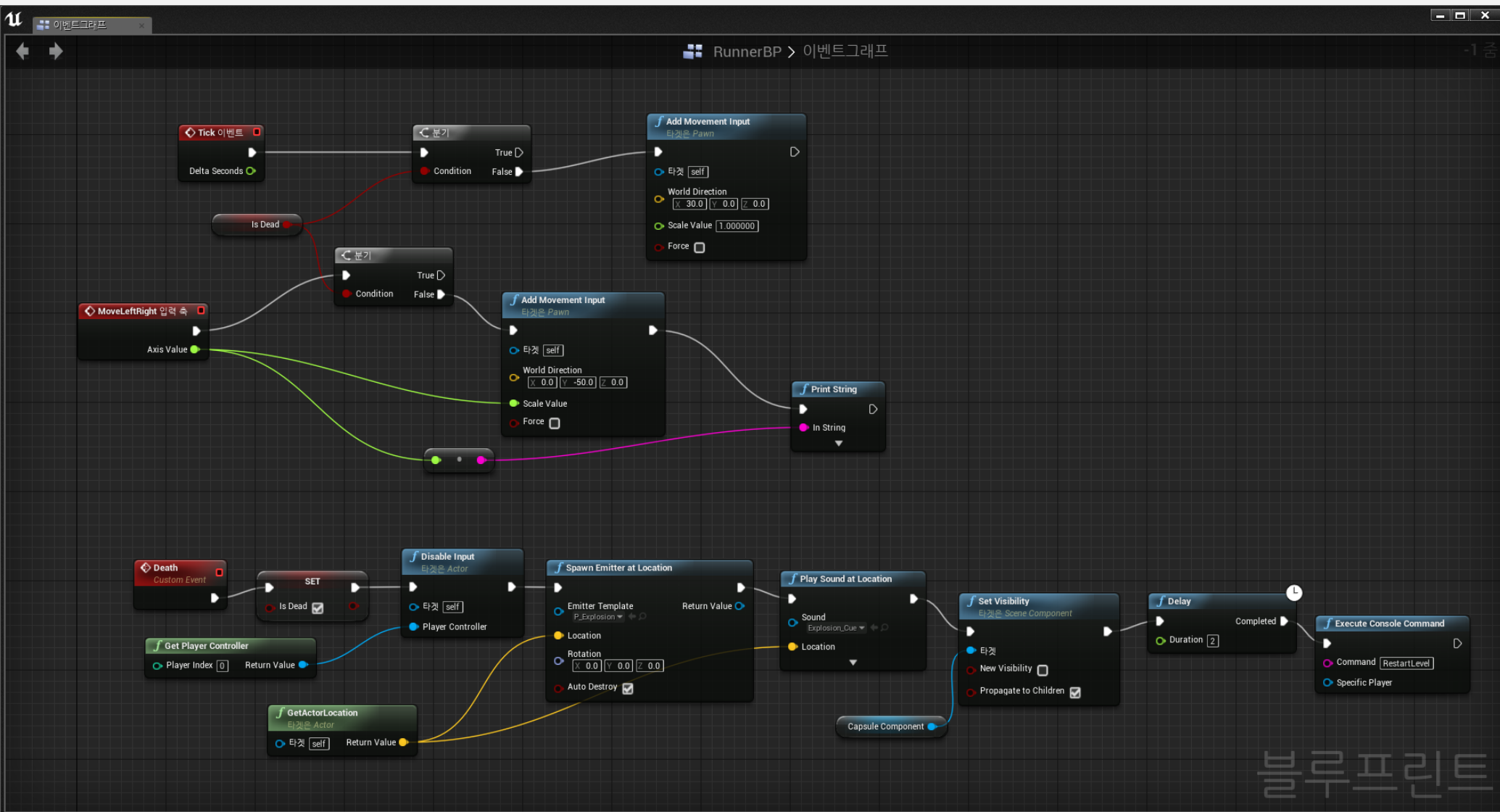


Spawn Stones

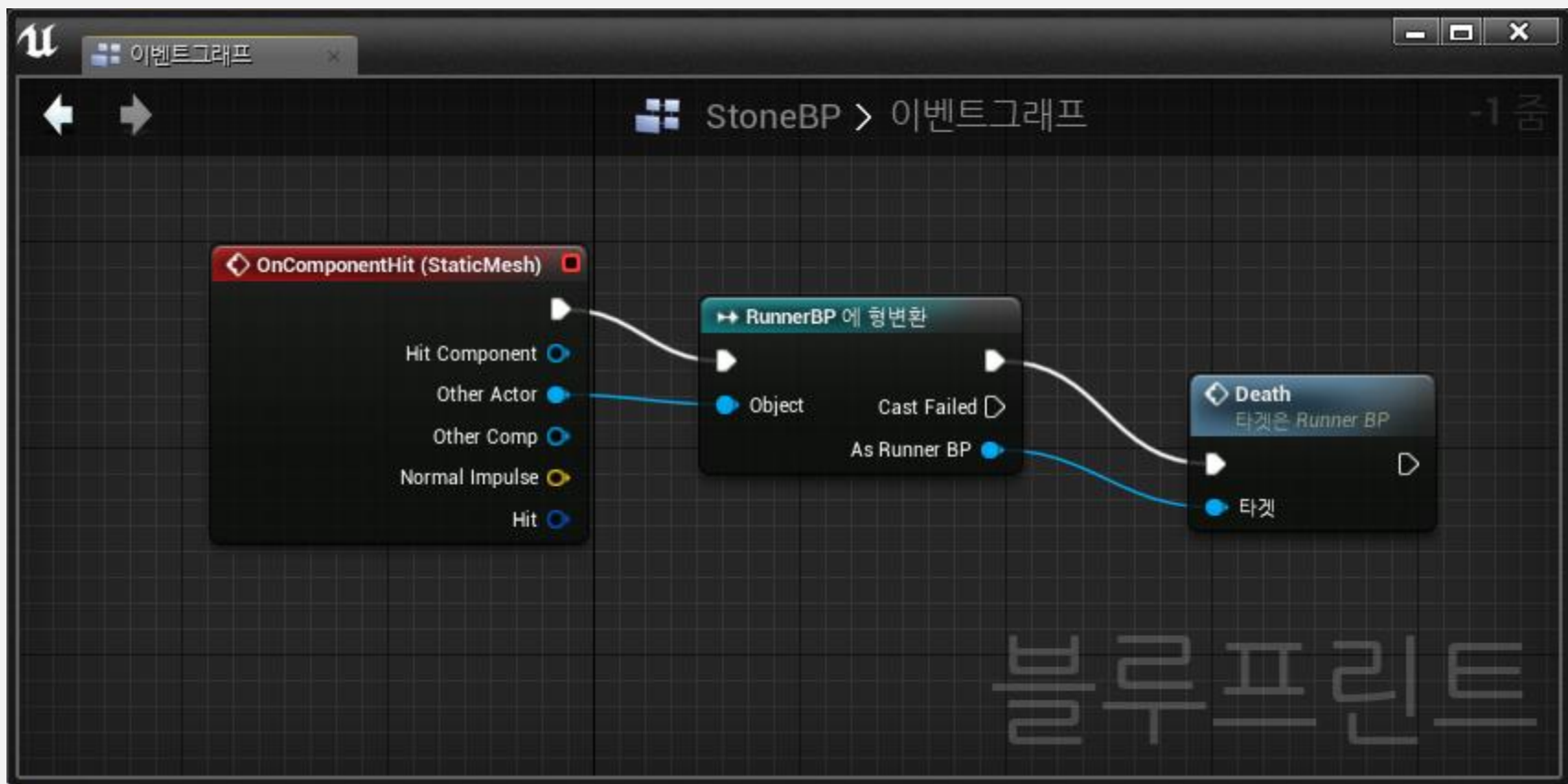




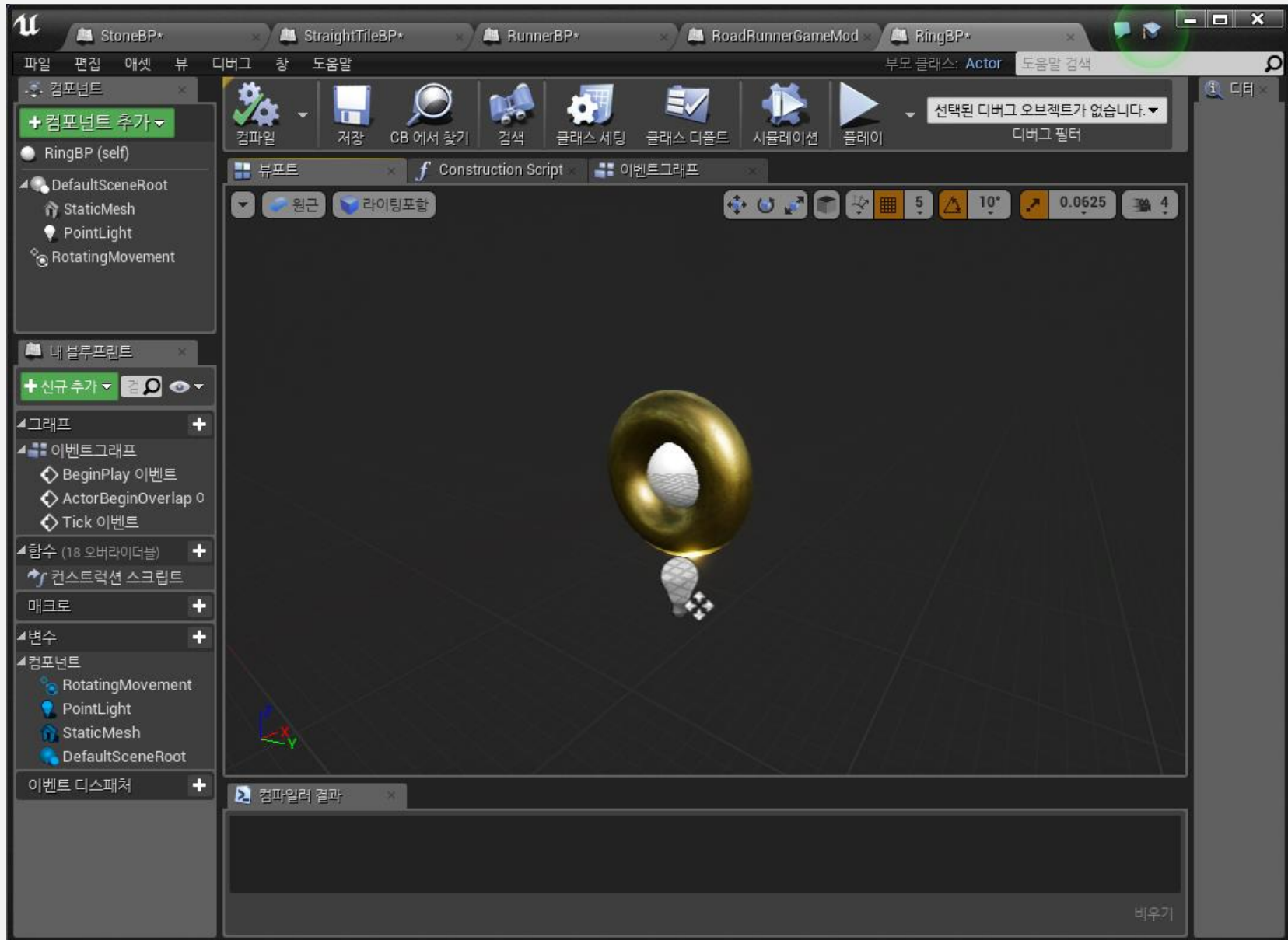
RunnerBP event graph



StoneBP event graph



RingBP



Box Collision 을 이용하여, Ring 의 생성 공간을 정의

