2. Health System

FPS에서 가장 중요한 시스템 중 하나인 체력 시스템을 구현할 것입니다.

FPS에는 다양한 체력 시스템이 있는데 저는 콜 오브 듀티 시리즈의 체력 시스템을 구현하겠습니다.

콜 오브 듀티는 피격 시 체력이 줄 때마다 시야가 빨개지는 시스템입니다.

일정시간 동안 피격을 받지 않을 시 다시 시야가 되돌아오며 체력도 회복합니다.

또한, 시각적인 체력 UI가 따로 구현되어 있지 않습니다.

1. Health 변수를 선언하여 체력을 구현합니다.
2. 체력이 가득 찼을 때 피격 시, 캐릭터 상태를 CombatState로 변환합니다.
3. bDamaged가 true일 때, NonCombatTime을 0으로 초기화합니다.
4. bDamaged가 false일 때, NonCombatTime을 deltaTime을 가산해줍니다.

단, NonCombatTime은 오직 CombatState 일 때만 가산합니다.

1. NonCombatTime이 RecoveryTime보다 클 때, 체력을 회복합니다. 초당 10씩 회복하기 위해 RecoveryPerTime=10.f로 설정합니다. Health+=RecoveryPerTime
2. 체력이 가득 찼을 때 NonCombatState로 전환합니다.
3. 체력에 따라 가운데 체력바가 유동적으로 움직이도록 할 것입니다.

예를 들어, 체력이 많은 보이지 않고, 점점 줄어들수록 색깔이 채워지는 빈도가 빨라지게 할 것입니다.