



4월 27일 발표용 정리



NPC를 상호작용시 YES , NO 2개의 버튼을 보여주고
버튼을 클릭 시 onClick 이벤트를 실행을 구현했습니다

```

export default class NPCDialogInteraction extends ZepetoScriptBehaviour {

    public npcDialogCanvas: GameObject;
    public yesButton: Button;
    public noButton: Button;
    private _zepetoCharacter: ZepetoCharacter;

    Start() {
        ZepetoPlayers.instance.OnAddedLocalPlayer.AddListener(() => {
            this._zepetoCharacter = ZepetoPlayers.instance.LocalPlayer.zepetoPlayer.character;
        });

        this.yesButton.onClick.AddListener(() => {
            console.log("yes");
            this.npcDialogCanvas.SetActive(false);
        });

        this.noButton.onClick.AddListener(() => {
            console.log("no");
            this.npcDialogCanvas.SetActive(false);
        });
    }
}

```

버튼 온클릭 이벤트 안에는 console.log로 yes를 출력하고 버튼을 누르면 버튼을 제거하는 코드가 구현되어있습니다

```

export default class NPCDialogInteraction extends ZepetoScriptBehaviour {

    public npcDialogCanvas: GameObject;
    public yesButton: Button;
    public noButton: Button;

    private _zepetoCharacter: ZepetoCharacter;

    Start() {
        ZepetoPlayers.instance.OnAddedLocalPlayer.AddListener(() => {
            this._zepetoCharacter = ZepetoPlayers.instance.LocalPlayer.zepetoPlayer.character;
        });

        this.yesButton.onClick.AddListener(() => {
            console.log("yes");
            this.npcDialogCanvas.SetActive(false);
        });

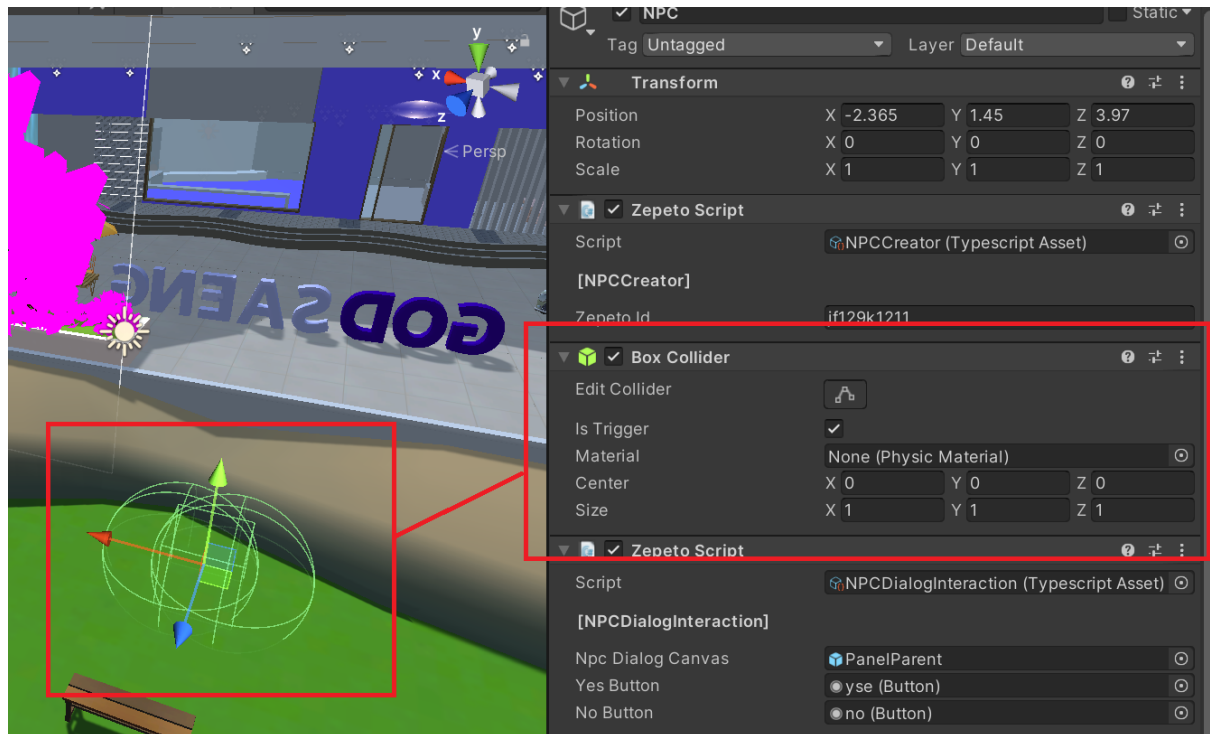
        this.noButton.onClick.AddListener(() => {
            console.log("no");
            this.npcDialogCanvas.SetActive(false);
        });
    }
}

```

HTTP CODE

YES 버튼에 onClick 이벤트가 발생하면 HTTP 통신 함수가 실행되어야 하는데 현재 에러 발생중입니다

유저가 방을 입장했을때 실행되는 제페토 서버단에서는 HTTP 통신을 성공했었으나 현재 작성한 상호작용 코드는 클라이언트단에서 실행되므로 원래 사용하던 제페토 모듈을 사용해서 통신을 할 수 없다고하여서 현재 해결책을 찾고있습니다



위의 사진은 상호작용 범위를 설정하는 컴포넌트 콜라이더 입니다

NPC 오브젝트에 콜라이더를 추가하고 범위를 설정해주었기에

NPC에게 가까이 다가가면 자동으로 버튼들을 보여줄 수 있었습니다

```

OnTriggerEnter(collider: Collider) {
    if (this._zepetoCharacter == null || collider.gameObject != this._zepetoCharacter.gameObject) {
        return;
    }
    this.npcDialogCanvas.SetActive(true);
}

OnTriggerExit(collider: Collider) {
    if (this._zepetoCharacter == null || collider.gameObject != this._zepetoCharacter.gameObject) {
        return;
    }
    this.npcDialogCanvas.SetActive(false);
}

```

위의 코드는 콜라이더 범위안에 들어오면 버튼을 보여주고
콜라이더 범위 밖으로 나가면 버튼을 제거하는 코드입니다

=====

문제점

```

eto-world-sync-component-main > Assets > World.multiplay > TS index.ts > ss > onJoin

RequestUserId(zepetoUserId : String) {
    // const url: string = "http://ec2-3-34-48-237.ap-northeast-2.compute.amazonaws.com/index.php";
    const url: string = "http://localhost:8080/api/zepeto";

    const headers:HttpHeader = {
        'Content-Type': 'application/json',
        // 'Accept': '*/*',
        // // 'Content-Length': 0
    };

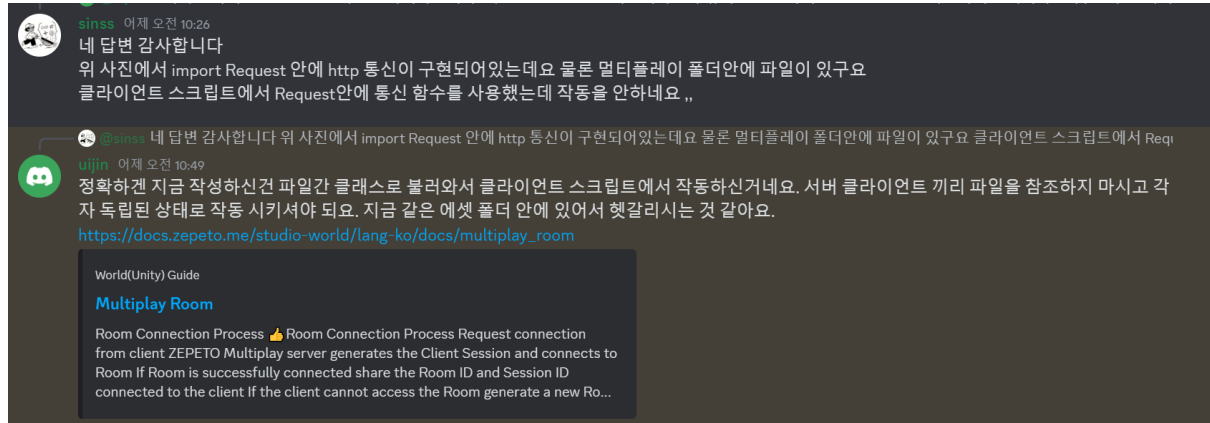
    const body:HttpBodyType = {
        "name": zepetoUserId,
        "challenge": "miracle morning",
    };

    HttpService.postAsync(url, body, headers).then(
        (res: HttpResponse) => {
            console.log(`HTTP Result: ${JSON.stringify(res)}`);
        })
    };
}

```

기존에 제페토 서버에서 사용하던 통신 함수인데

이 함수를 다른 파일에서 사용하려면 이 클래스를 다른파일에서 임포트하여서
함수를 정의하면 똑같은 방식으로 사용할 수 있을것이라고 생각했으나 에러가 발생했습니다



제페토 디스코드 커뮤니티에서 NPC 코드는 제페토 서버가 아닌 클라이언트 서버에서 실행
되므로

참조하지않은 각각 독립된 상태로 실행 시켜야한다는 답변을 받고 방안을 생각중에 있습니
다