



Property

```
//hp를 property를 이용해서 접근하고 싶다
__declspec(property(get = GetHP , put = SetHP))  int32 HP;

int a = HP;

int32 GetHP();

void SetHP( int32 value );
```

```
void ANetTPSCDCharacter::TakeDamage(int32 damage)
{
    //데미지만큼 체력을 감소하고싶다.

    HP = FMath::Clamp<int32>( HP - damage , 0 , maxHP );
    /*int32 newHP = FMath::Clamp<int32>( GetHP() - damage , 0 , maxHP );
    SetHP( newHP );*/
}
```