

# C++ : 가장 가까운 거리에 있는 총 잡기

구를 생성해서

```
void ANetTPSCDCharacter::PickupPistol( const FInputActionValue& Value )
{
    if ( bHasPistol || isReload )
        return;

    // 가까운 총을 검색해서
    TArray<struct FOverlapResult> OutOverlaps;
    FCollisionObjectQueryParams ObjectQueryParams( FCollisionObjectQueryParams::InitType::AllObjects );

    bool bHits = GetWorld()->OverlapMultiByObjectType(
        OutOverlaps ,
        GetActorLocation() ,
        FQuat::Identity ,
        ObjectQueryParams ,
        FCollisionShape::MakeSphere( findPistolRadius ) );
```

```
// 만약 검색된 결과 있다면
if (bHits)
{
    // 전체 검색해서
    for (auto result : OutOverlaps)
    {
        // 만약 액터의 이름에 BP_Pistol이 포함되어있다면
        if (result.GetActor()->GetActorNameOrLabel().Contains( TEXT( "BP_Pistol" ) ))
        {
            // 그것을 grabPistol로 하고싶다.
            grabPistol = result.GetActor();
            // 반복을 그만하고싶다.
            break;
        }
    }
}

// grabPistol이 nullptr이 아니라면 손에 붙이고싶다.
if (grabPistol)
{
    AttachPistol( grabPistol );
    grabPistol->SetOwner( this );
    bHasPistol = true;
    isReload = false;
    mainUI->SetActiveCrosshair( true );
}
```