

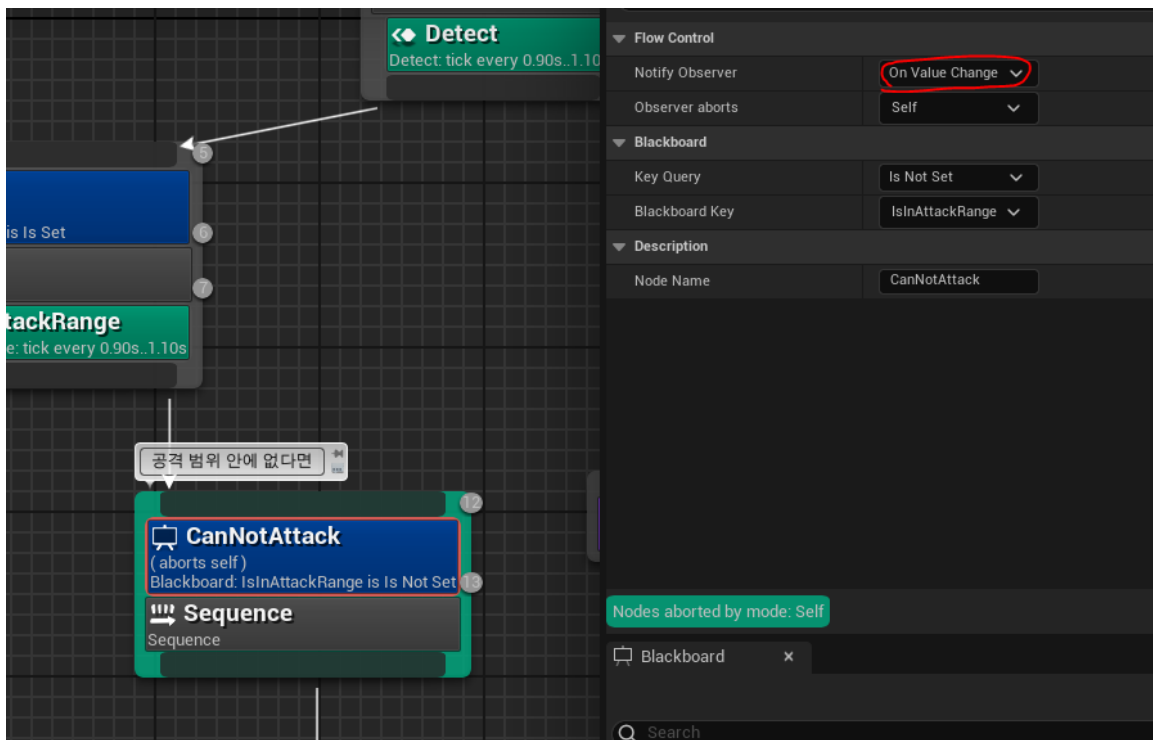
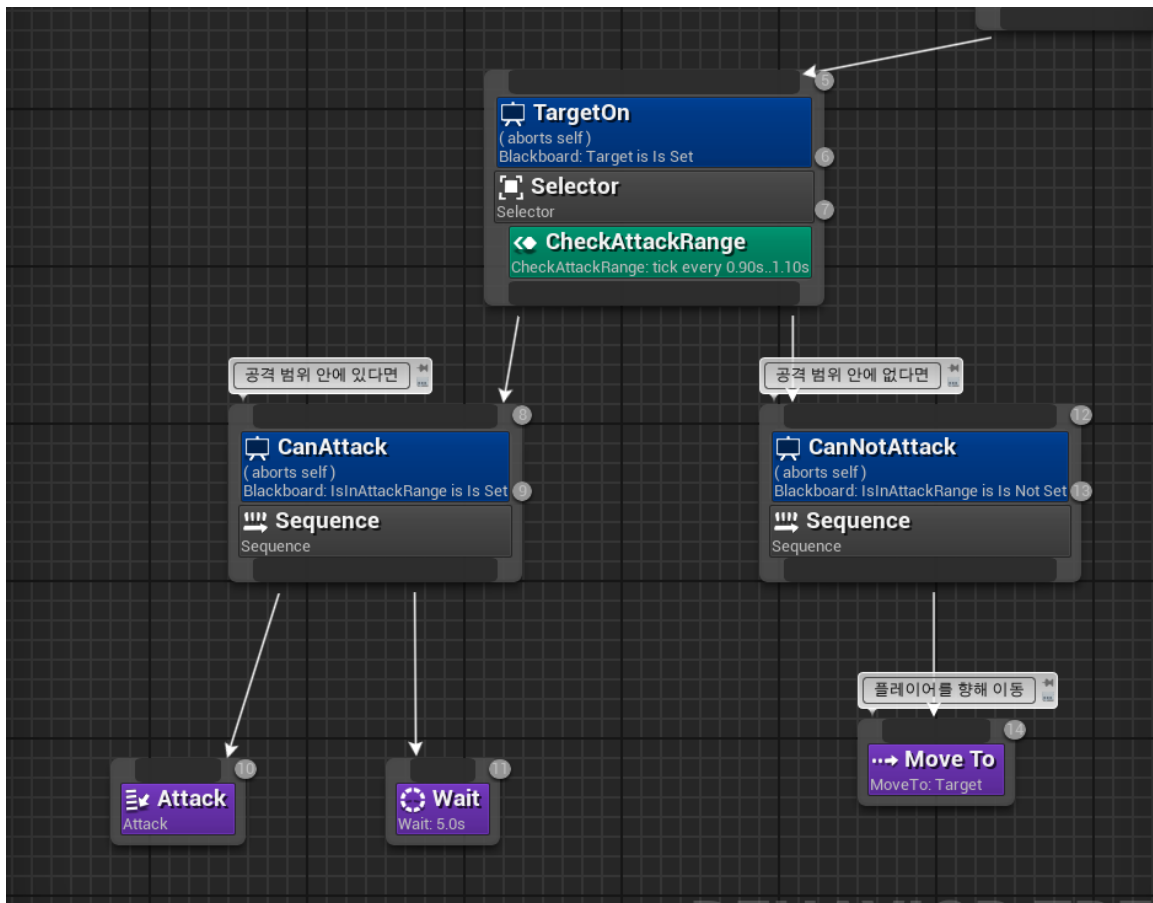


Behavior Tree : 블랙보드 값 변경 시 Task 중단하기

- BT에서 공격 범위 처리하는 과정에서,,
→ 내가 원했던 것은 moveTo를 하다가 공격범위 안에 들면 태스크를 중단하고 attack으로 넘어가는거였음
근데 공격 범위 안에 들어도 moveTo 태스크를 끝까지 실행하고 넘어감

IsInAttackRange 데코레이터에서 True/false를 반환해서 판단하도록 했는데 실시간으로 변경X

→ 서비스 만들어서 판단하고 , **Add Decorator** → **Blackboard**로 추가
→ Notify Observer를 **On Value Change**로 변경



블랙보드 값을 계속 참조하여 판단 . Key Query : Blackboard Key 값이 Set 되어 있는지 아닌지 설정

```

void UBTService_CheckAttackRange::TickNode( UBehaviorTreeComponent& OwnerComp , uint8* NodeMemory , float DeltaSeconds )
{
    Super::TickNode( OwnerComp , NodeMemory , DeltaSeconds );

    bool bResult = false;

    auto ControllingPawn = OwnerComp.GetAIOwner()->GetPawn();
    if (nullptr == ControllingPawn)
        return ;

    auto Target = Cast<AProjectDCharacter>( OwnerComp.GetBlackboardComponent()->GetValueAsObject( AMonsterAIController::TargetKey ) );
    if (nullptr == Target)
        return ;

    bResult = (Target->GetDistanceTo( ControllingPawn ) < 1500.0f);

    if (bResult) {

        OwnerComp.GetBlackboardComponent()->SetValueAsBool( AMonsterAIController::IsInAttackRangeKey , true );
        UE_LOG( LogTemp , Warning , TEXT( "Key값 : true" ));
        return;
    }
    else {
        OwnerComp.GetBlackboardComponent()->SetValueAsBool( AMonsterAIController::IsInAttackRangeKey , NULL );
    }
}

```

```
        UE_LOG( LogTemp , Warning , TEXT( "Key값 : f  
else" ) );  
  
        return;  
    }  
}
```