



C++ : TSubClassOf<T>, SpawnActor<T>()

TsubClassOf<T>

★월드에 배치하지 않은 원본 파일을 변수에 할당하려면 TSubClassOf<T>라는 특수한 자료형 사용

(bullet은 월드에 배치되어 있지 않고 실행 시 생성되므로)

★<T>안에는 할당하려는 블루프린트 파일이 상속한 액터 클래스 넣기

책 p504

```
//월드에 배치되어 있지 않은 액터를 스폰하기 위한 블루 프린트 생성
UPROPERTY(EditAnywhere)
UClass* bulletFactory;
//TSubclassOf<class ABulletActor>* bulletFactory;
```

헤더 파일

SpawnActor<T>() 함수

SpawnActor<생성하려는 액터 클래스>(파일을 나타내는 변수, 생성할 위치, 생성할 회전 값)

```

void APlayerPawn::OnMyActionFirePressed()
{
    FTransform t = firePosition->GetComponentTransform();
    GetWorld()->SpawnActor<ABulletActor>( bulletFactory , t );
}

```

소스파일

#include <BulletActor.h> 추가하기

컴파일하고 플레이어 디테일 창에서 bulletFactory 지정해줘야됨

//플레이어가 마우스 좌클릭 시 총알 발사되는 코드 작성 중,,