



BP. 랜덤 위치에 액터 생성하기(배열 활용)

맵에 액터를 t초마다 랜덤 위치에 생성하고 싶다!

💡 처음에 생각했던 방법 → 영역을 지정하고 그 안에서 생성되게 한다.

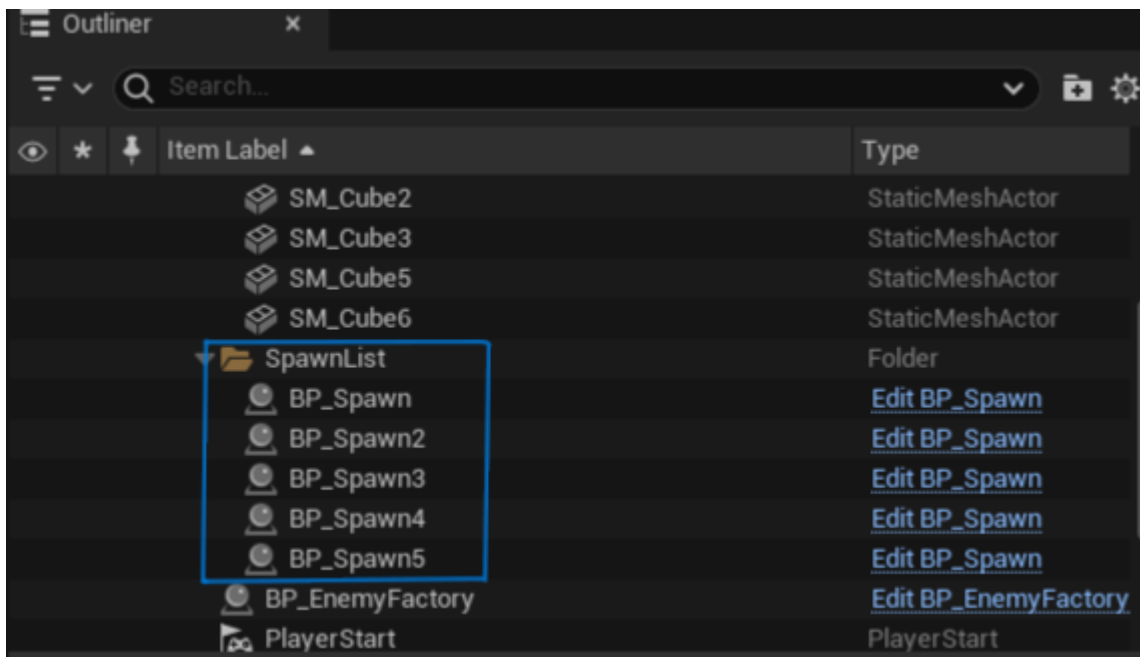
But, 지형의 외곽이 곡선일 경우 영역을 지정하기 매우 복잡해진다.

🎲 액터가 생성될 위치를 지정해 놓기

→ 위치들을 배열에 저장

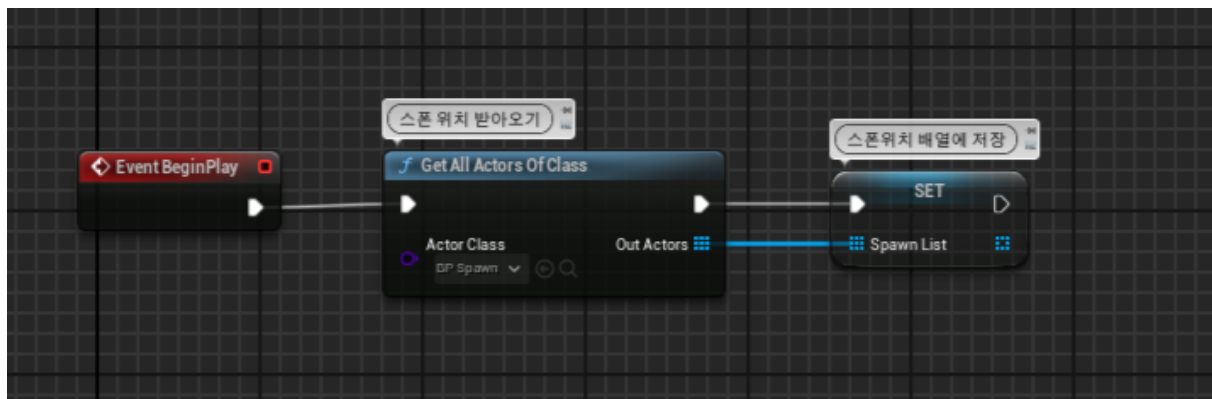
→ 배열에서 랜덤으로 위치 값을 가져와 액터 생성

1. BP_Spawn 맵에 배치



2. BP_EnergyFactory

BP_Spawn의 위치 가져와서 Spawn List에 저장



3. t초마다 랜덤 위치에 BP_Energy 생성

