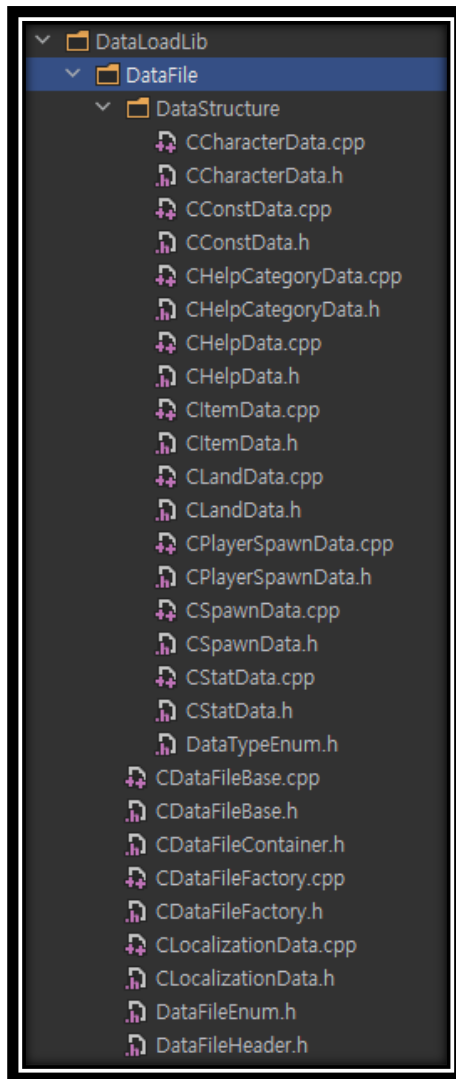


# DataLoad Module - Auto Generated Source Code

- 박정민

- 다음은 DataTool로 인해 자동으로 생성된 소스 코드들이다.
- DataLoadLib 모듈 안에 DataFile 디렉토리 하부로 자동 생성된다.



#### 1. DataFileEnum.h

- 개별 데이터 파일의 인덱싱을 위한 EDataFileEnum과 Localization 언어 구분을 위한 ELanguage로 구성되어 있다.
- 특수 데이터인 ConstData는 0번으로 자동 할당된다.
- 데이터가 변경되면 자동 갱신된다.

```
// Generate By DataTool. 2021-12-18 오후 7:10:56
// Drum
#pragma once

UENUM()
enum class EDataFileEnum : uint8
{
    ConstData = 0,
    CharacterData = 1,
    ItemData = 2,
    HelpCategoryData = 3,
    StatData = 4,
    HelpData = 5,
    LandData = 6,
    PlayerSpawnData = 7,
    SpawnData = 8,
    MAX,
};

UENUM()
enum class ELanguage : uint8
{
    None = 0,
    Korean = 1,
    English = 2,
    Japanese = 3,
};
```

## 2. DataFileHeader.h

- 개별 데이터 파일들의 공용 헤더파일.
- 데이터가 변경되면 자동 갱신된다.

## 3. CDataFileBase.h, CDataFileBase.cpp

- 개별 데이터 파일 구조체의 Base Class.
- 한 번 생성되면 다시 생성되지 않는다.

```
// Generate By DataTool. 2021-12-18 오후 7:10:56
// Drum
#pragma once

#include "DataStructure/CConstData.h"
#include "DataStructure/CCharacterData.h"
#include "DataStructure/CItemData.h"
#include "DataStructure/CHelpCategoryData.h"
#include "DataStructure/CStatData.h"
#include "DataStructure/CHelpData.h"
#include "DataStructure/CLandData.h"
#include "DataStructure/CPlayerSpawnData.h"
#include "DataStructure/CSpawnData.h"
#include "CLocalizationData.h"
```

## 4. CLocalizationData.h, CLocalizationData.cpp

- Localization 파일 구조체
- 한 번 생성되면 다시 생성되지 않는다.

## 5. CDataFileContainer.h

- 런타임 중에 실제 데이터가 저장되는 클래스이다.
- CDataFileFactory에서 데이터를 저장, 관리한다.
- 데이터가 변경되면 자동 갱신된다.

```
// Generate By DataTool. 2021-12-18 오후 7:10:56
// Drum
#pragma once
#include "DataFileHeader.h"

class DATALOADLIB_API CDataFileContainer
{
    friend class CDataFileFactory;

private:
    CConstData* ConstData;
    TMap<int32, CCharacterData*> MapCharacterData;
    TMap<int32, CItemData*> MapItemData;
    TMap<int32, CHelpCategoryData*> MapHelpCategoryData;
    TMap<int32, CStatData*> MapStatData;
    TMap<int32, CHelpData*> MapHelpData;
    TMap<int32, CLandData*> MapLandData;
    TMap<int32, CPlayerSpawnData*> MapPlayerSpawnData;
    TMap<int32, CSpawnData*> MapSpawnData;
    TMap<FString, CLocalizationData*> MapLocalizationData;
};
```

## 6. CDatafileFactory.h, CDataFileFactory.cpp

- .bytes 파일에서 변환된, .uasset 파일로부터 읽어온, UBinaryDataSource Object를 이용해서 필요한 데이터 구조체를 생성, 해당 데이터 구조체에 데이터를 넣어준다.
- ConstData는 개별 클래스 포인터로 Container에 저장하고, 기본 데이터 파일은 ID가 키값인 TMap 형식으로 저장한다. LocalizationData는 스트링 키값으로, TMap에 저장한다.
- 헤더 파일은 한 번만 생성되며, cpp파일은 데이터가 변경되면 자동 갱신된다.

## 7. DataTypeEnum.h

- Enum Excel에서 자동 변환된 enum들을 모아 놓은 코드
- 데이터가 변경되면 자동 갱신된다.

```
// Generate By DataTool. 2021-12-16 오후 7:10:56
// Drum
#pragma once

UENUM()
enum class EPlayerSpawnType : uint8
{
    None = 0,
    Fix = 1,
    RandomLand = 2,
};

UENUM()
enum class ESpawnType : uint8
{
    None = 0,
    Player = 1,
};
```