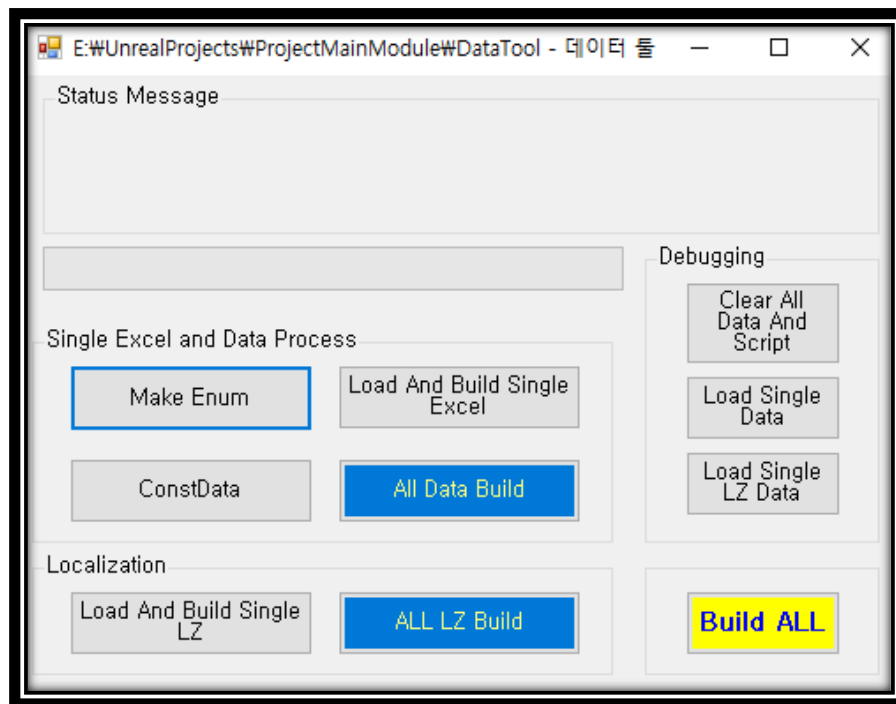
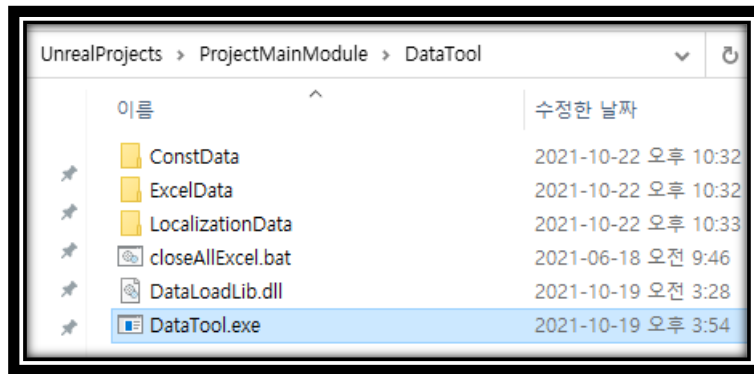


DataLoad Module – DataTool 사용법

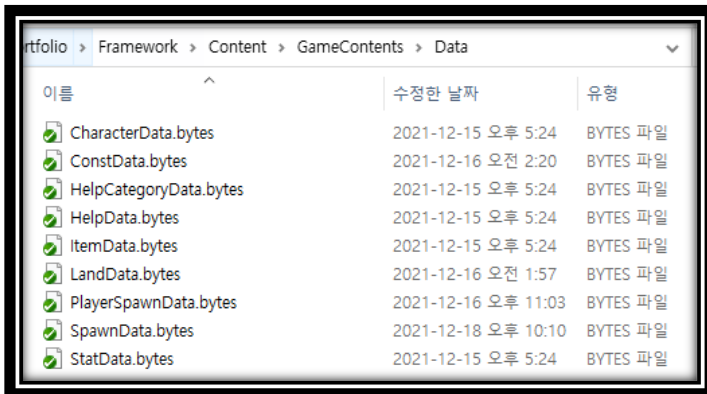
- 박정민

1. DataTool폴더 안에 있는 DataTool.exe 실행

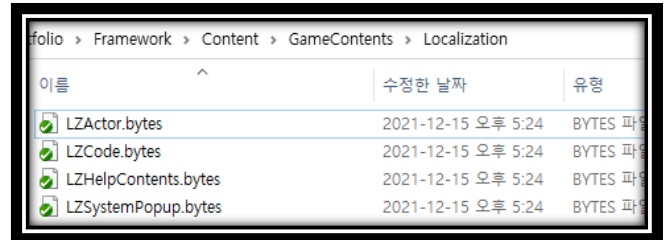


2. [Make Enum] : DataTool/ExcelData/EnumType에 있는 Enum엑셀을 소스코드로 출력
3. [ConstData] : DataTool/ConstData/ConstData.xlsx 파일을 바이너리 파일, 소스코드로 출력
4. [Load And Build Single Excel] : DataTool/ExcelData/에 있는 Excel File 중 하나를 선택해서 바이너리 파일, 소스코드로 출력
5. [All Data Build] = [Make Enum], [ConstData], DataTool/ExcelData/에 있는 모든 Excel File들을 바이너리 파일, 소스코드로 출력 + 2 + 3
6. [Load And Build Single LZ] : DataTool/LocalizationData에 있는 Localization Excel File 중 하나를 선택해서 바이너리 파일로 출력
7. [ALL LZ Build] : DataTool/LocalizationData에 있는 Localization Excel File 모두를 바이너리 파일로 출력
8. [Build ALL] = 2 + 3 + 5 + 7
9. [Clear All Data And Script] : 출력된 소스코드, 바이너리 파일을 삭제한다.
10. [Load Single Data] : 출력된 Data 바이너리 파일을 읽는다.
11. [Load Single LZ Data] : 출력된 Localization 바이너리 파일을 읽는다.

12. 출력 결과물 중 바이너리 파일은 Contents/GameContents/Data, Contents/GameContents/Localization에 출력된다.

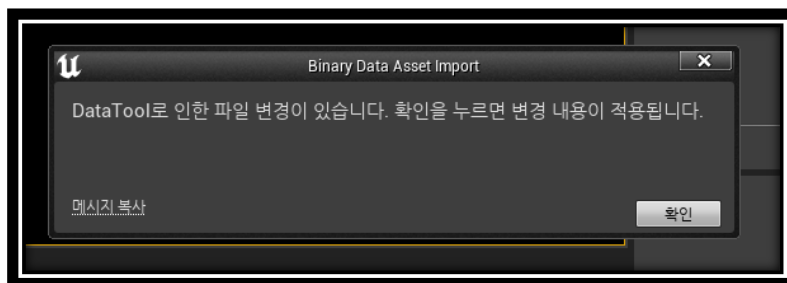


| 이름 | 수정한 날짜 | 유형 |
|------------------------|---------------------|----------|
| CharacterData.bytes | 2021-12-15 오후 5:24 | BYTES 파일 |
| ConstData.bytes | 2021-12-16 오전 2:20 | BYTES 파일 |
| HelpCategoryData.bytes | 2021-12-15 오후 5:24 | BYTES 파일 |
| HelpData.bytes | 2021-12-15 오후 5:24 | BYTES 파일 |
| ItemData.bytes | 2021-12-15 오후 5:24 | BYTES 파일 |
| LandData.bytes | 2021-12-16 오전 1:57 | BYTES 파일 |
| PlayerSpawnData.bytes | 2021-12-16 오후 11:03 | BYTES 파일 |
| SpawnData.bytes | 2021-12-18 오후 10:10 | BYTES 파일 |
| StatData.bytes | 2021-12-15 오후 5:24 | BYTES 파일 |

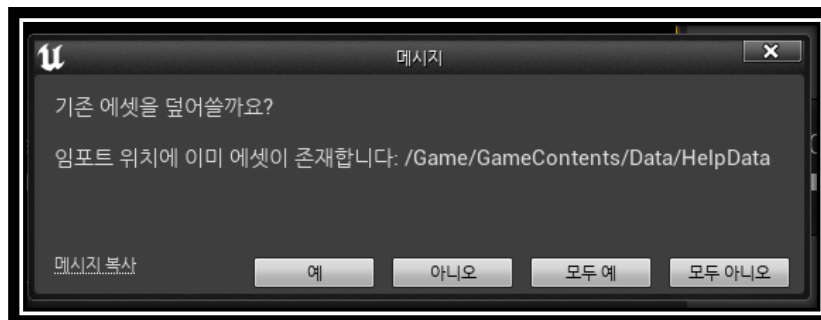


| 이름 | 수정한 날짜 | 유형 |
|----------------------|--------------------|----------|
| LZActor.bytes | 2021-12-15 오후 5:24 | BYTES 파일 |
| LZCode.bytes | 2021-12-15 오후 5:24 | BYTES 파일 |
| LZHelpContents.bytes | 2021-12-15 오후 5:24 | BYTES 파일 |
| LZSystemPopup.bytes | 2021-12-15 오후 5:24 | BYTES 파일 |

13. 언리얼 에디터를 실행시키면 자동적으로 파일 변화를 감지하여 uasset 파일로 변환된다.



14. 에디터 실행 중에도 자동적으로 파일 변화를 체크하여 변경사항을 반영할 수 있다.



- DataTool 주의사항

- ExcelData의 첫번째 컬럼은 int(정수) 타입으로 사용한다.
- ExcelData 1,2,3번 줄은 다음과 같이 작업한다.

| | name | icon_name | icon | group_t |
|---|---------------|-----------|-------------------------|---------|
| 2 | ALL | MEMO | CLIENT | AL |
| 3 | string | string | string | int |
| 4 | 피할 수 없다면 즐겨야지 | Battle | Icon_AchieveType_Battle | |

시트의 1,2,3 번째 줄은
오른쪽 표와 같은 형식
을 유지해야한다.

| |
|---------------------------------|
| 컬럼 이름 |
| ALL or MEMO or CLIENT or SERVER |
| 데이터 타입 |

참고용 테이블의 경우
시트 이름을 _로 시작하면
예외처리 된다.

- ConstData, EnumType, Localization 엑셀은 하나의 시트만 사용 가능하며, 파일명과 데이터 시트 이름이 동일해야 한다.
- 툴 사용 중 오류로 인한 종료 시 엑셀파일 찌꺼기가 남아있을 수 있으므로, closeAllExcel.bat를 실행해준다.