RunTime\_Rebindin

- PlayerInput Behavior

- Send Messages

- Behavior밑의 헬프박스에 있는 이름의 메서드를 호출함

- 이때 매개변수로는 아무것도 없거나, InputValue타입의 변수만 받는다

- InputValue.Get<T>()메서드로 입력값을 확인할수있음

- Broadcast Messages

- SendMessages와 동일하나 PlayerInput컴포넌트를 가지고있는 오브젝트의 자식에게

까지 메서드를 호출시킨다.

- Invoke Unity Events

- UI Event처럼 연결하여 사용한다

- InputActionReference는 매개변수를 InputAction.CallbackContext타입을 받음

- context.ReadValue<T>()메서드로 입력값을 확인할수 있음

- 그 외에 기본적으로 3개의 이벤트가 있음, 입력장치 관련 이벤트