

포트폴리오

박철우





팀프로젝트

총 3명

프로젝트시작 2024 .08.12

1

2

프로젝트종료 2024.08.30

프로젝트 기여 내용

1. 초기 프로젝트의 입력 설정과 콜리전 시스템을 구현하여 기본적인 게임 플레이 환경을 구축하였습니다.
2. Player와 관련된 모든 입력기능을 구현했으며, 이를 통해 플레이어의 움직임 및 StoreNPC와의 상호작용이 원활하게 작동하도록 하였습니다
3. Player 클래스를 상속받는 캐릭터(기사)의 코드와 공격기능을 구현하였으며, 기사의 콤보공격을 언리얼 엔진에서 몽타주와 노티파이를 설정하여 마우스 버튼 클릭시 세팅된 공격이 실행되도록 하였습니다.

4. UI 및 상태 표시

- 몬스터 HPBar 와 플레이어의 HPBar,ExpBar를 구현하여, 게임 내 HPBar,ExpBar를 화면에 시각적으로 표시되도록 코드와 연결하였습니다.

- 플레이어 인벤토리UI(InvenUI)를 구현하고, 데이터 테이블을 이용하여 아이템 정보를 관리하였으며, 데이터 테이블과 콜리전 시스템을 통해 플레이어가 아이템과 부딪히면 해당 아이템의 이미지를 인벤토리에 추가하도록 구현했습니다.
이후 인벤토리UI에서 Drop버튼을 클릭시 해당 아이템이 인벤토리에서 제거되고, 게임 내에서 아이템이 Drop되도록 기능을 추가 하였습니다

```
USTRUCT(BlueprintType)
struct FItemData : public FTableRowBase
{
    GENERATED_BODY()

    UPROPERTY(EditAnywhere)
    FString ItemName;

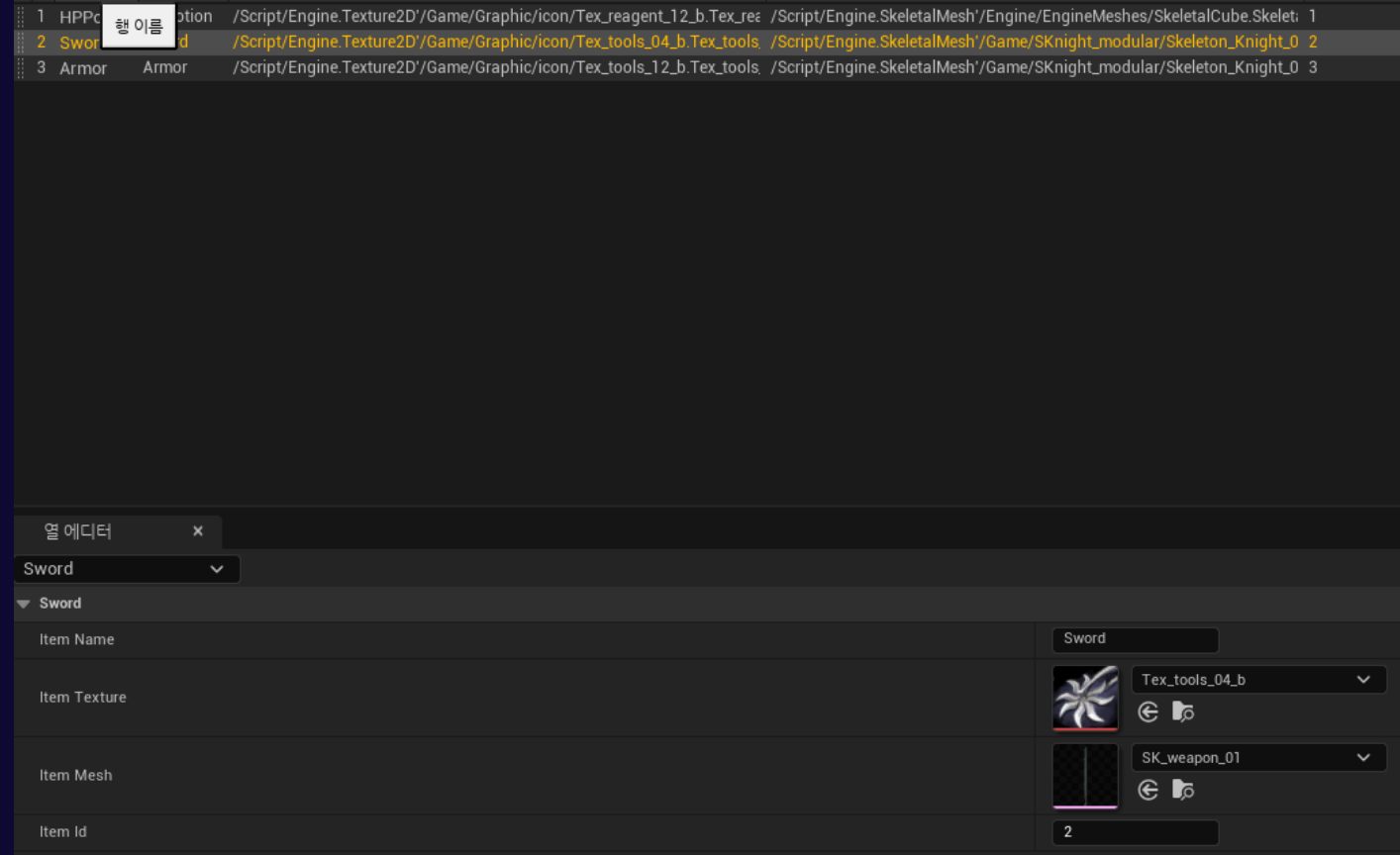
    UPROPERTY(EditAnywhere)
    UTexture2D* ItemTexture;

    UPROPERTY(EditAnywhere)
    USkeletalMesh* ItemMesh;

    UPROPERTY(EditAnywhere)
    int32 ItemId;

    FItemData()
    {
        ItemName(TEXT("Default"))
        , ItemTexture(nullptr)
        , ItemMesh(nullptr)
        , ItemId(-1)
    }
};
```

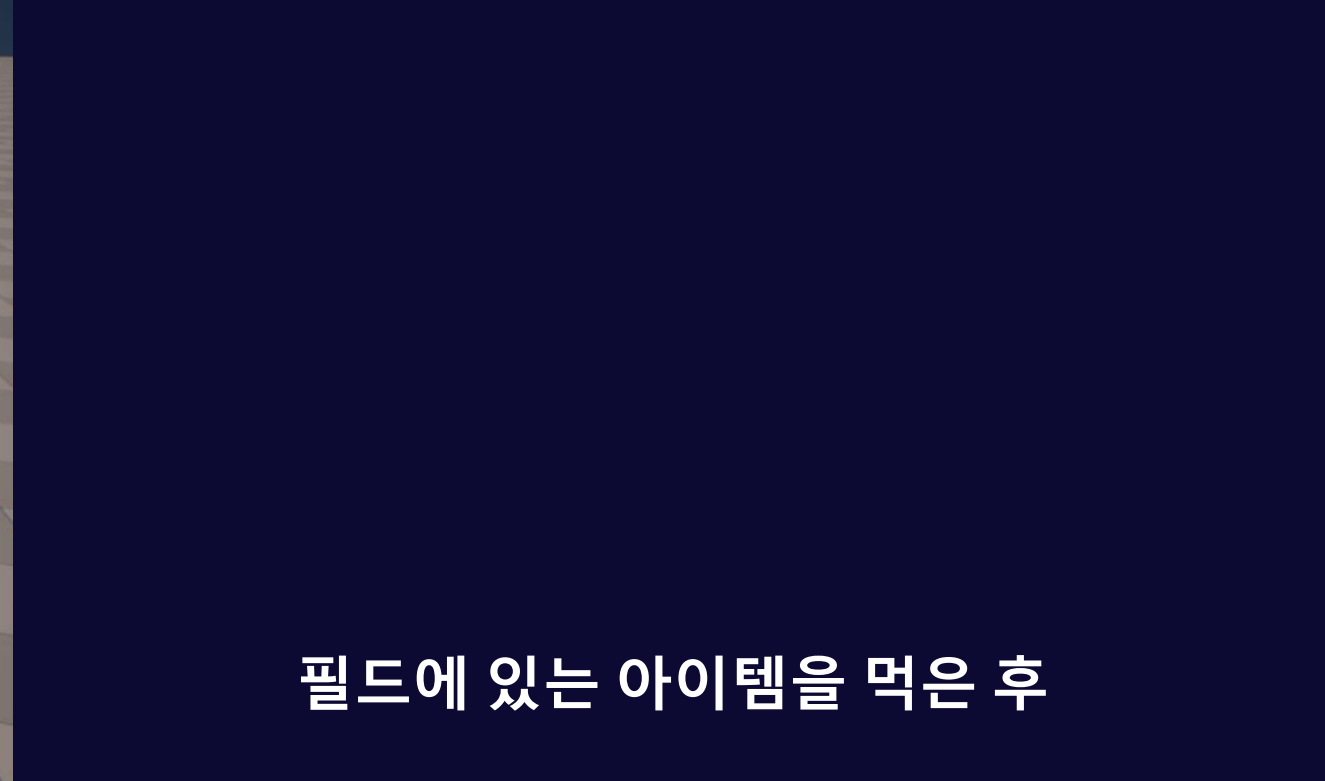
데이터 테이블



언리얼 데이터 테이블



필드에 있는 아이템



필드에 있는 아이템을 먹은 후



4. 상점 시스템

- 상점 NPC를 구현하고, 상점 UI에서 아이템을 클릭 후 구매 버튼을 누르면 해당 아이템이 플레이어 인벤토리에 추가되는 기능을 개발하였으며, Player와 상점NPC간에 상호작용을 상점NPC 반경내에 들어와 상호작용키를 누르면 상점UI가 출력되고, UI가 출력된 상태에서 상점NPC와 멀어지면 UI가 꺼지게 코드를 구현하였습니다.



Store 아이템 구매