

# 언리얼

4주차

# 배울거

1. UMG (UI)
2. GameMode & GameState

# 할 거

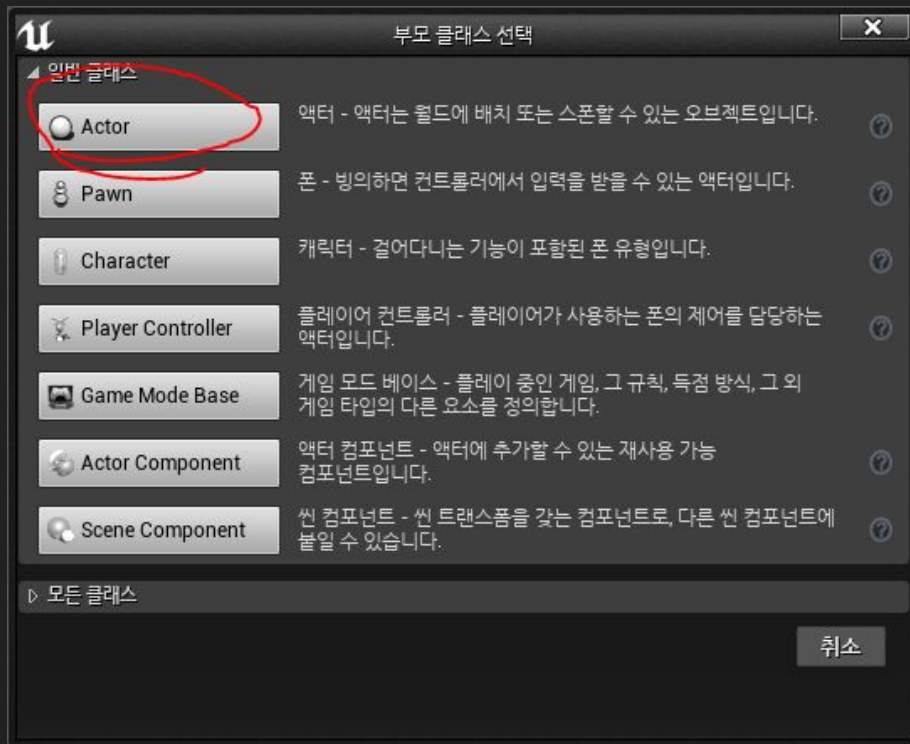
1. 돌아다니면서 동전먹는 게임 만들자.
2. 먹으면 없어지고
3. 먹은 점수가 기록되고
4. 다먹으면 이기는 게임

# 1. 매번 하는거

3인칭 프로젝트를 연다.

동전을 만들자.

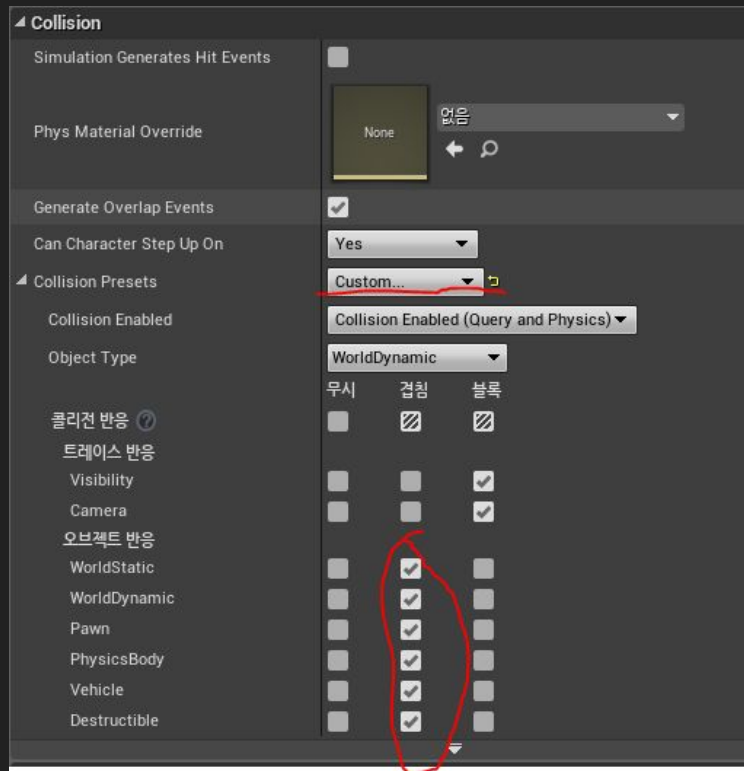
# Actor 상속



# 대충 비슷한 구체 추가

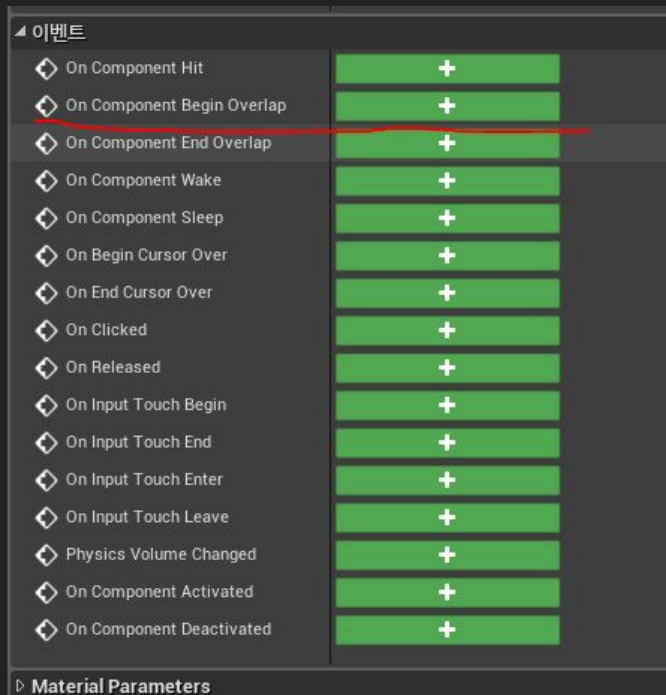


# 구체의 충돌을 바꿔준다.

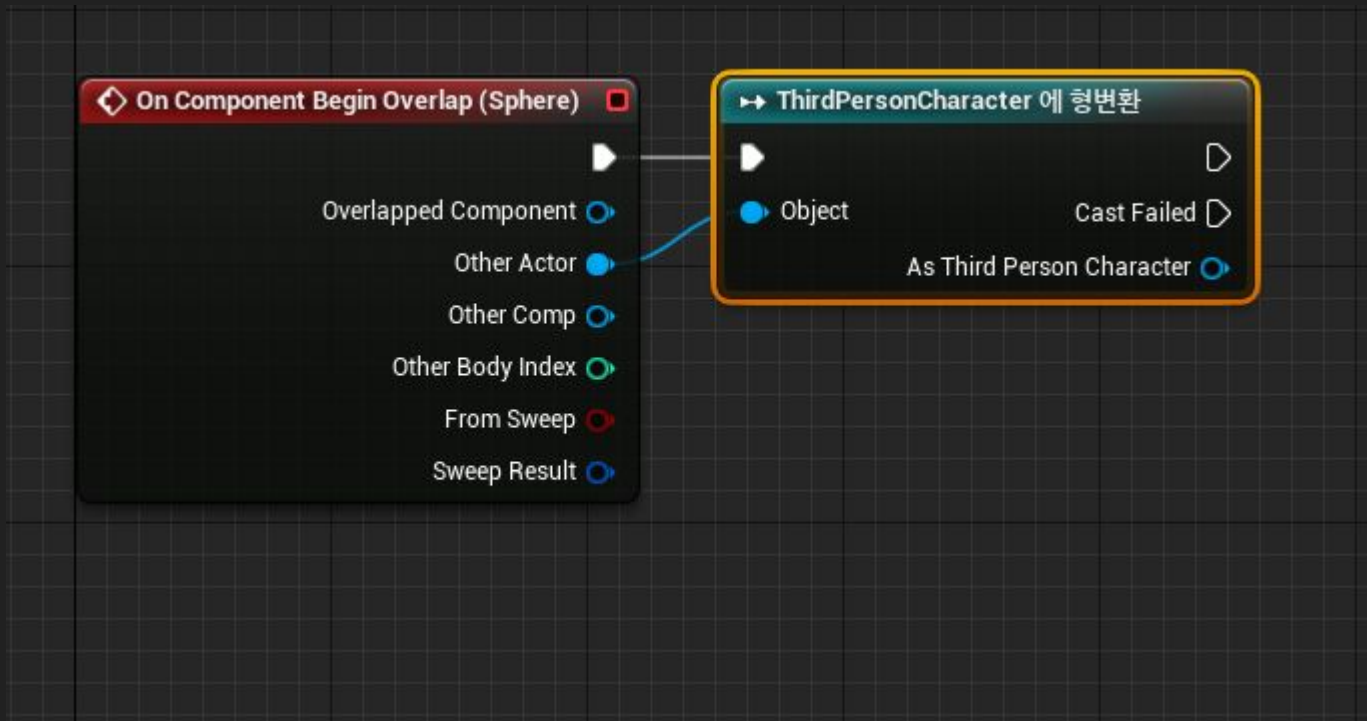




# Component Begin Overlap 겹쳐지면 호출



# 플레이어인지 확인.



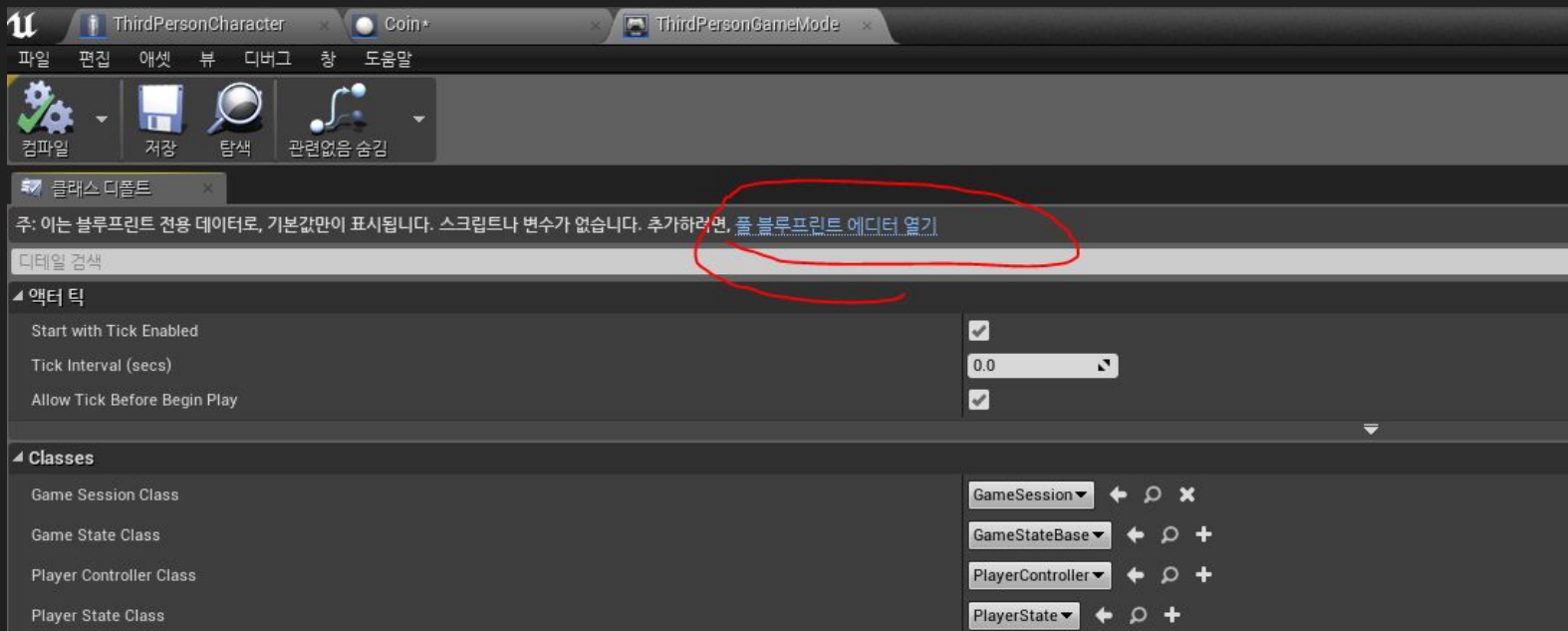
# 확인하고 없어지기



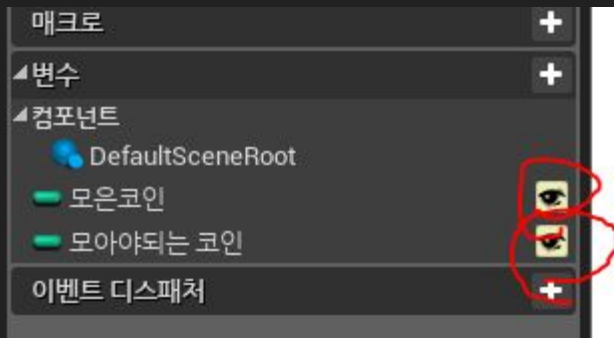
# 다 먹은 점수를 기록해보자.

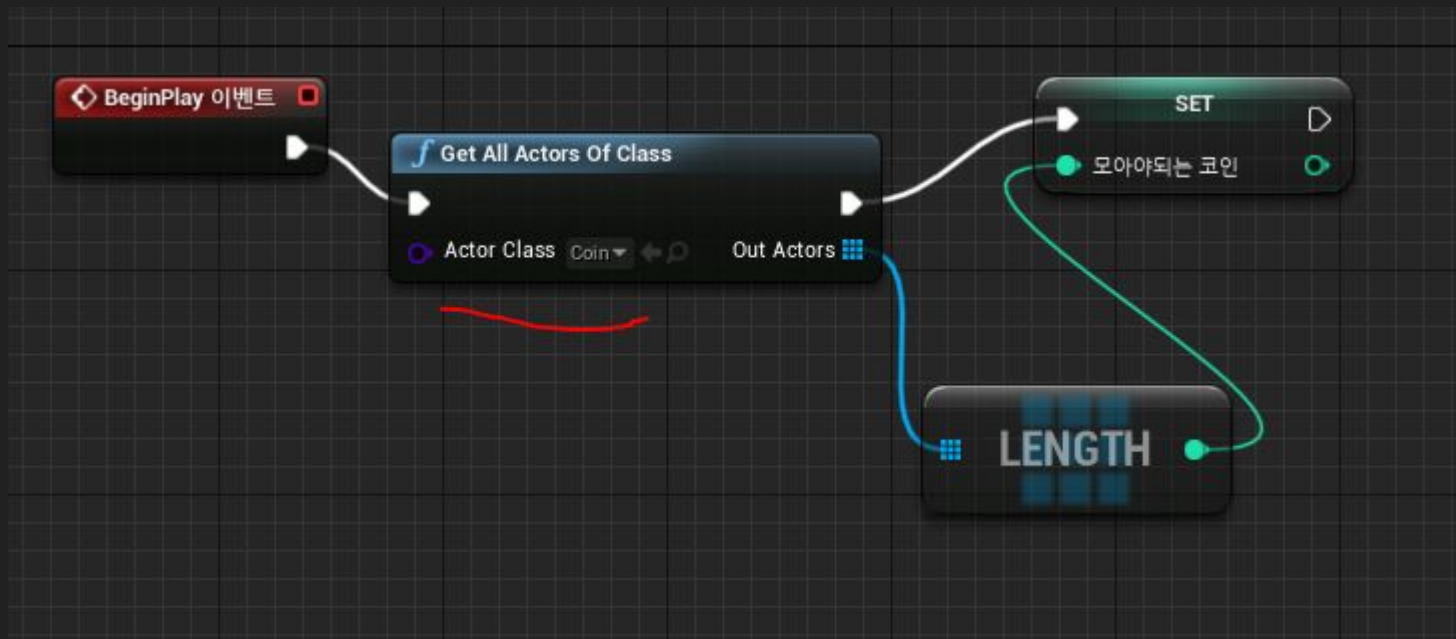
1. 보통 2가지가 있음
2. **GameMode** -> 게임의 규칙, 서버에만 존재, 보통 싱글게임에서.
3. **GameState** -> 게임의 상태, 서버, 클라에 존재, 보통 멀티게임에서.
4. 자세한건 다큐먼트
5. <https://docs.unrealengine.com/ko/Gameplay/Framework/GameMode/index.html>

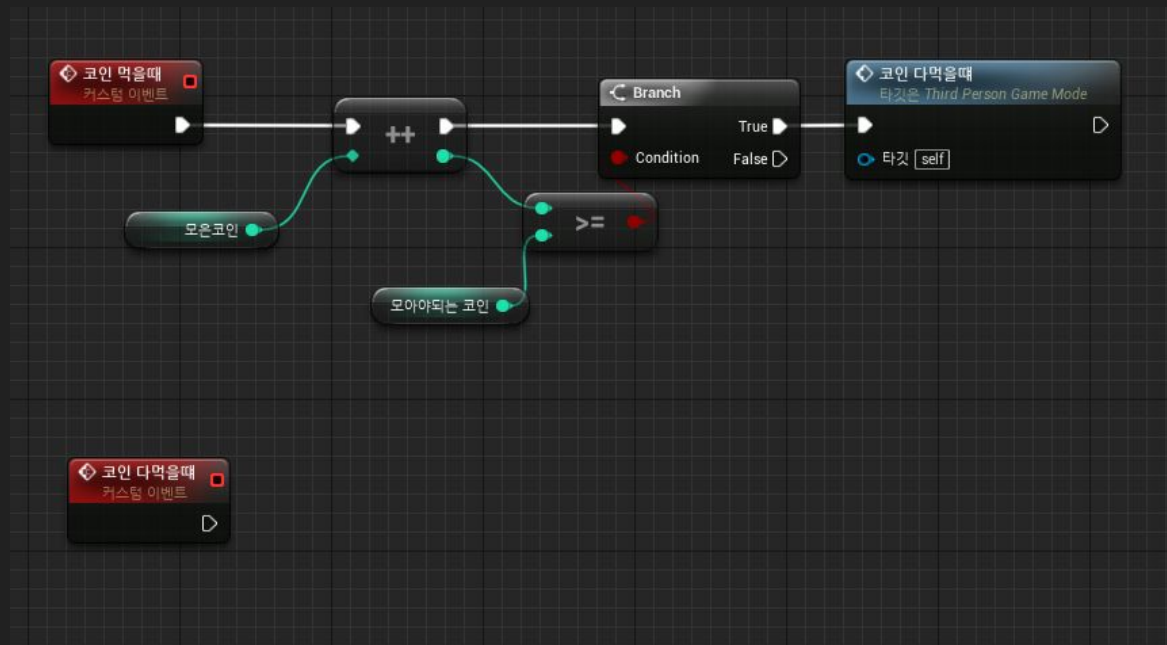
우리는 ThirdPersonGameMode를 수정할거임.



변수 2개를 만든다. int

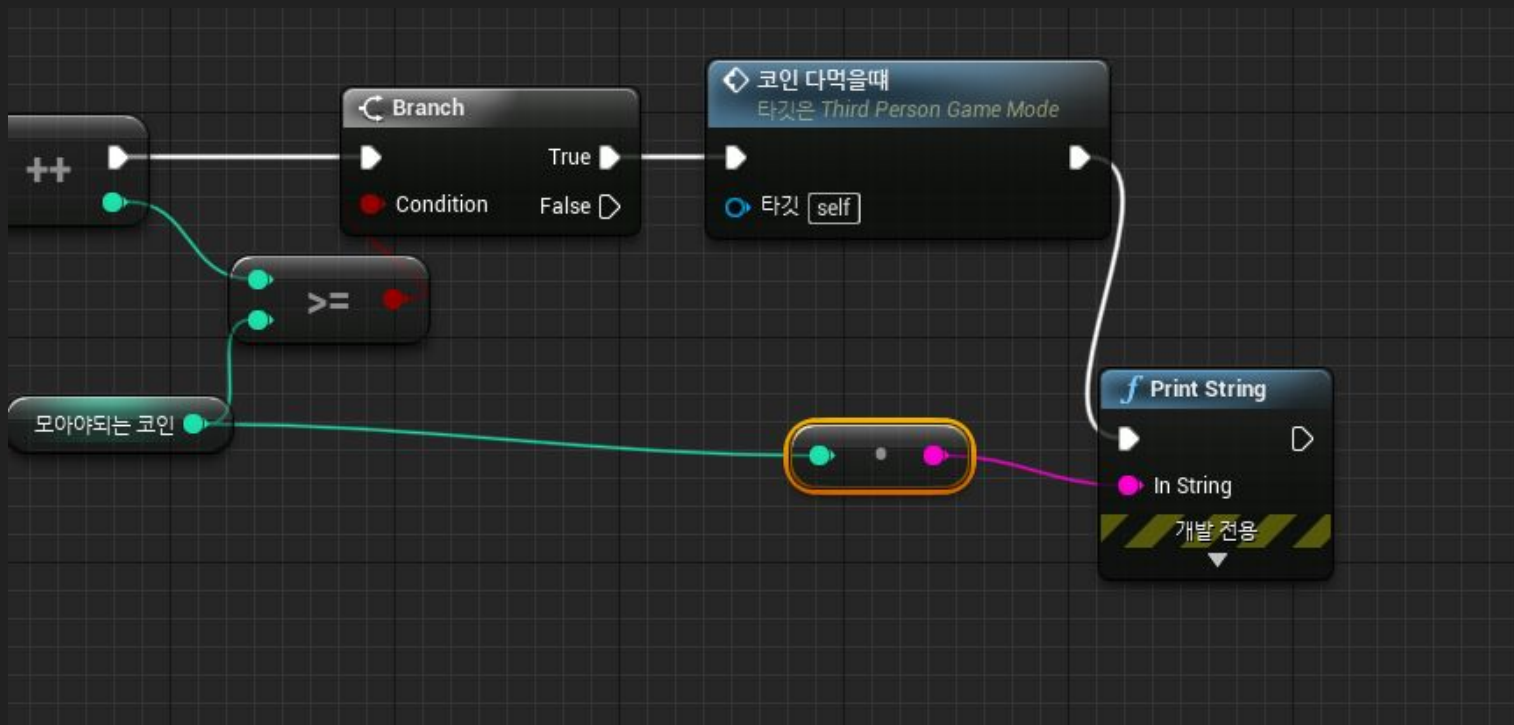




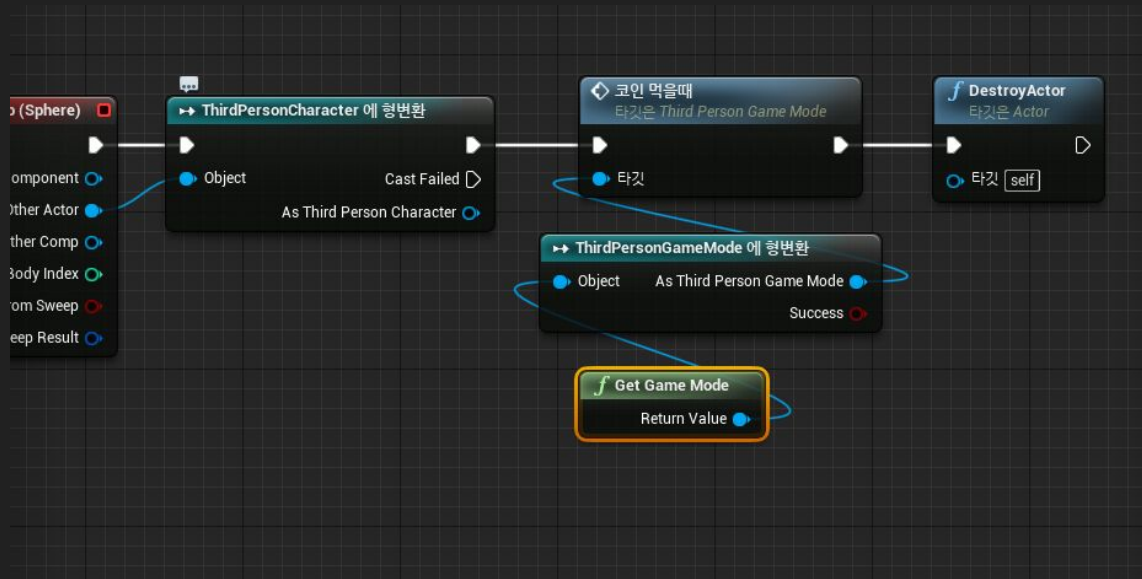




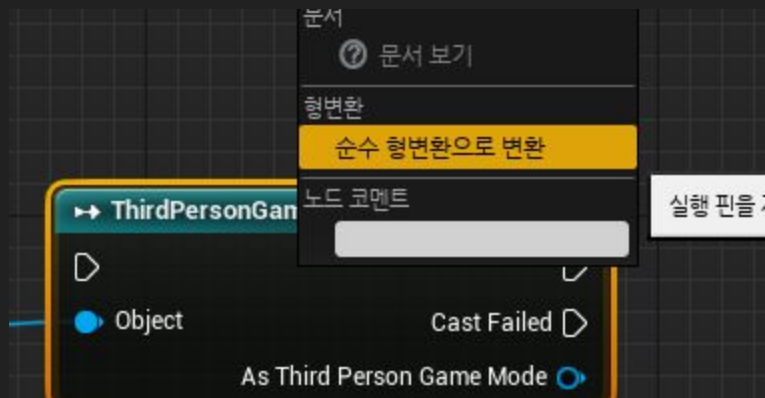
## ※ 일단 디버그용 프린트



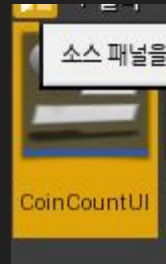
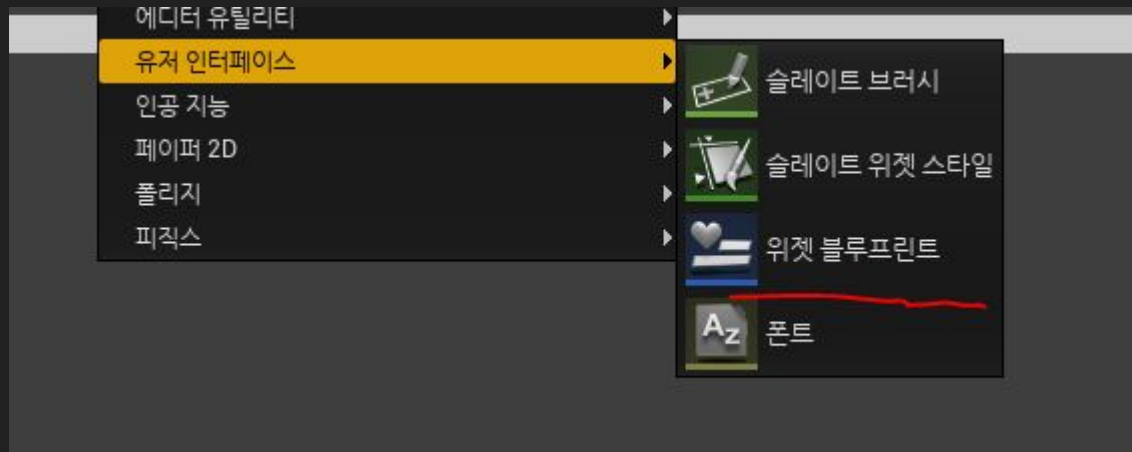
# 다시 Coin 수정



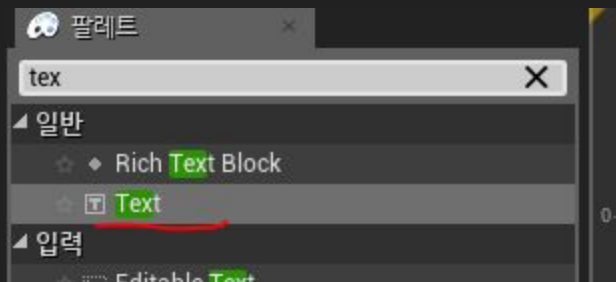
※ 실패할일이 없는거는 이래도 됨.



# 몇 개 먹은 상태인지 개수를 보여주자



# text 추가



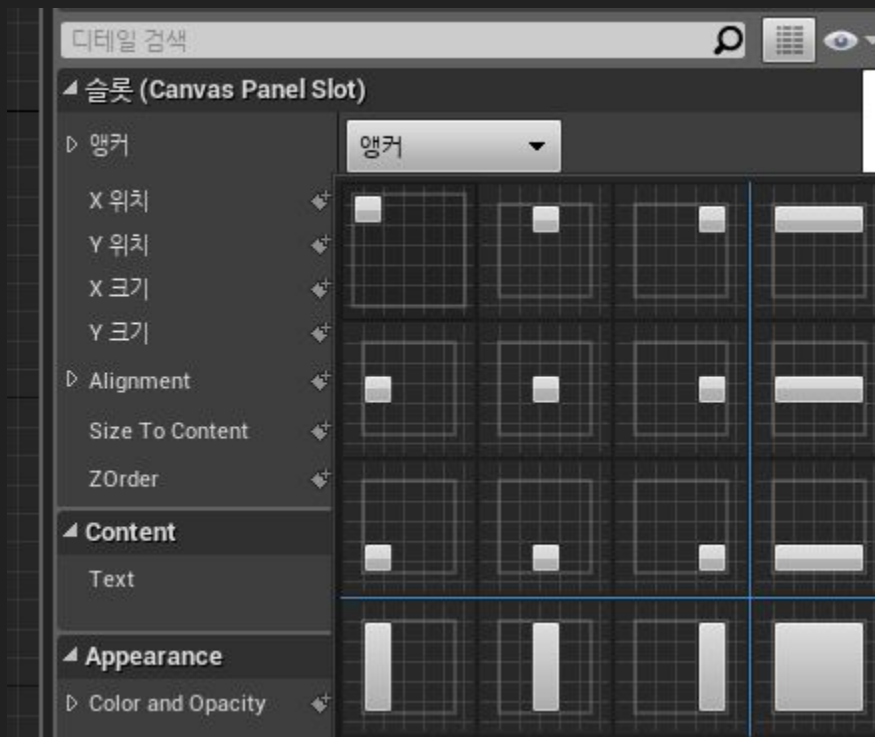


2 2 2 2

테츠 스케일 1.0

10이프 초 설정 업은

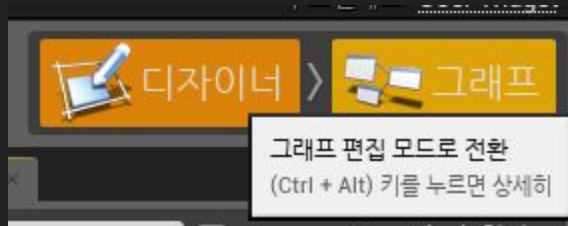
위치는 왼쪽위를 기준으로 적당히



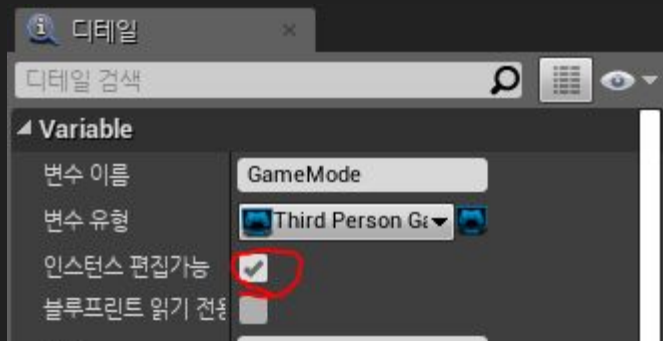
※글자 가가가 나오는건 폰트 없어서 그럼



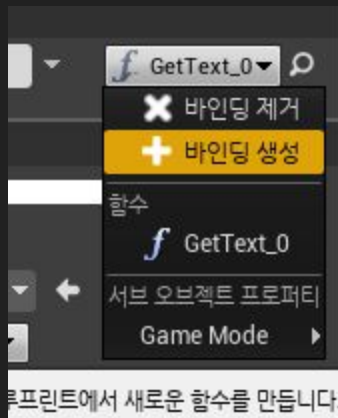
# 그래프 누르면 익숙한게 나옴



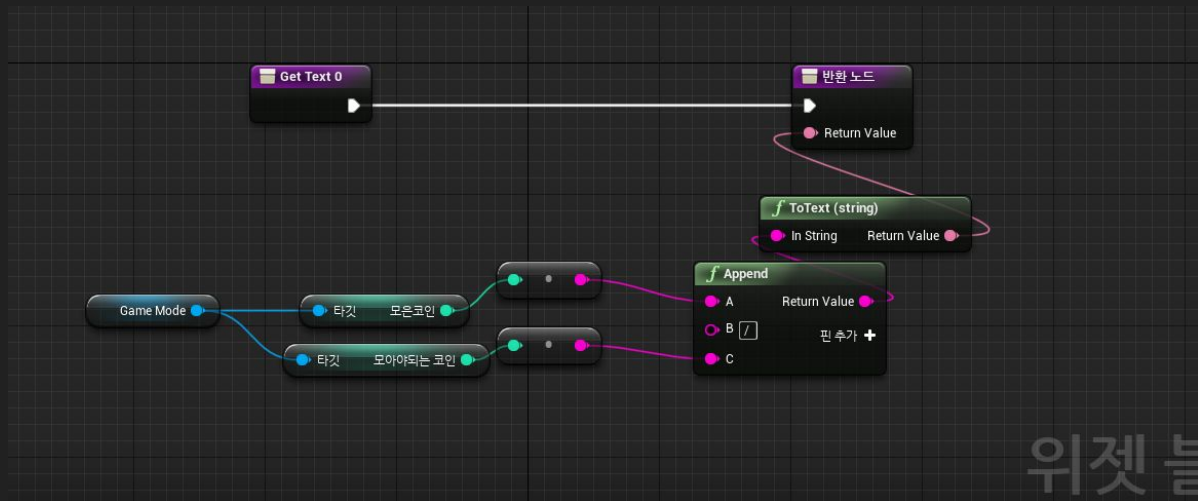
변수 만들기 - ui 에서 직접 게임모드 가져올수 없음.



# 디자이너로 다시 가서 Text 에 바인딩



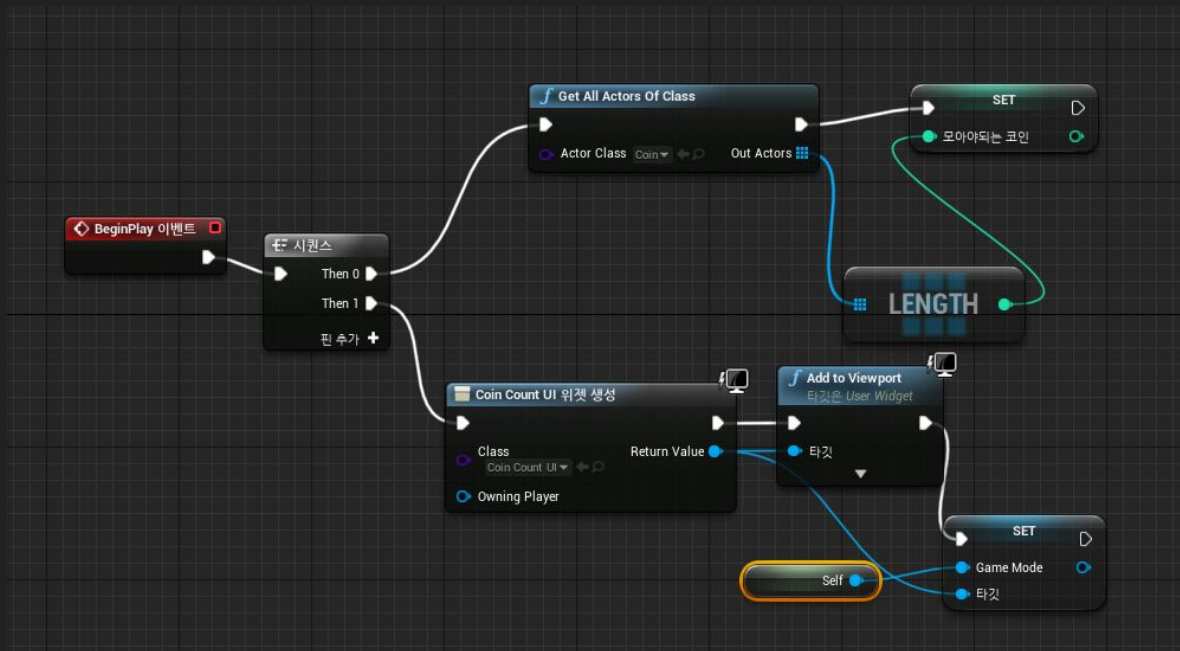
# 구현



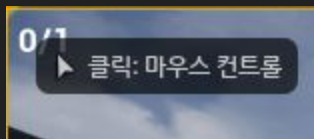
위젯 블

이거를 처음 시작할때 띄워보자.

# 다시 ThirdPersonGameMode



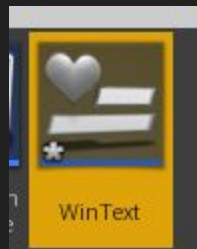
개수가 이제 보인다.



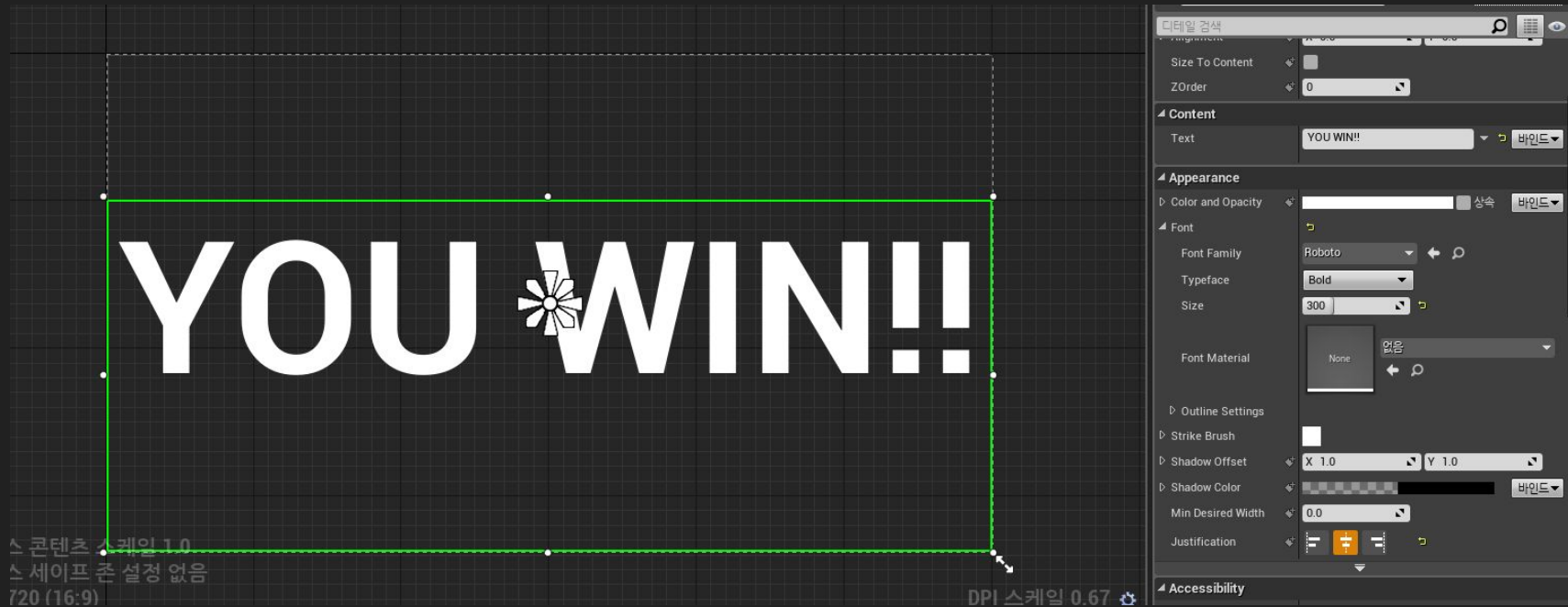
다먹으면 이기는 텍스트를 띄우고 컨트롤을 꺼보자



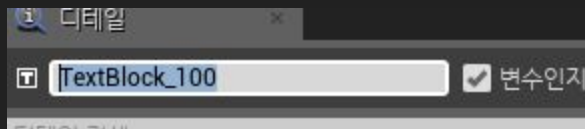
# 다른 위젯



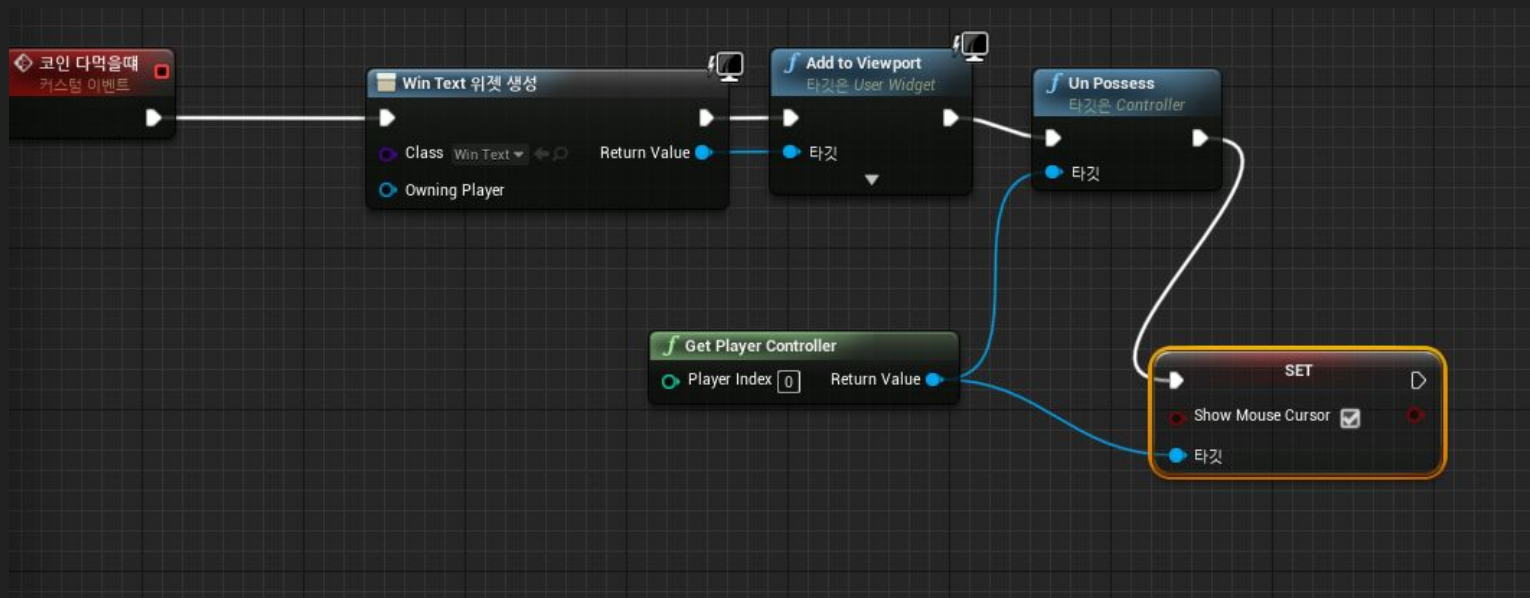
# 대충 만듦



# 변경할수 있게 변수인지에 체크



# 다시 게임모드



# 텍스트를 변경할수도 있다.

