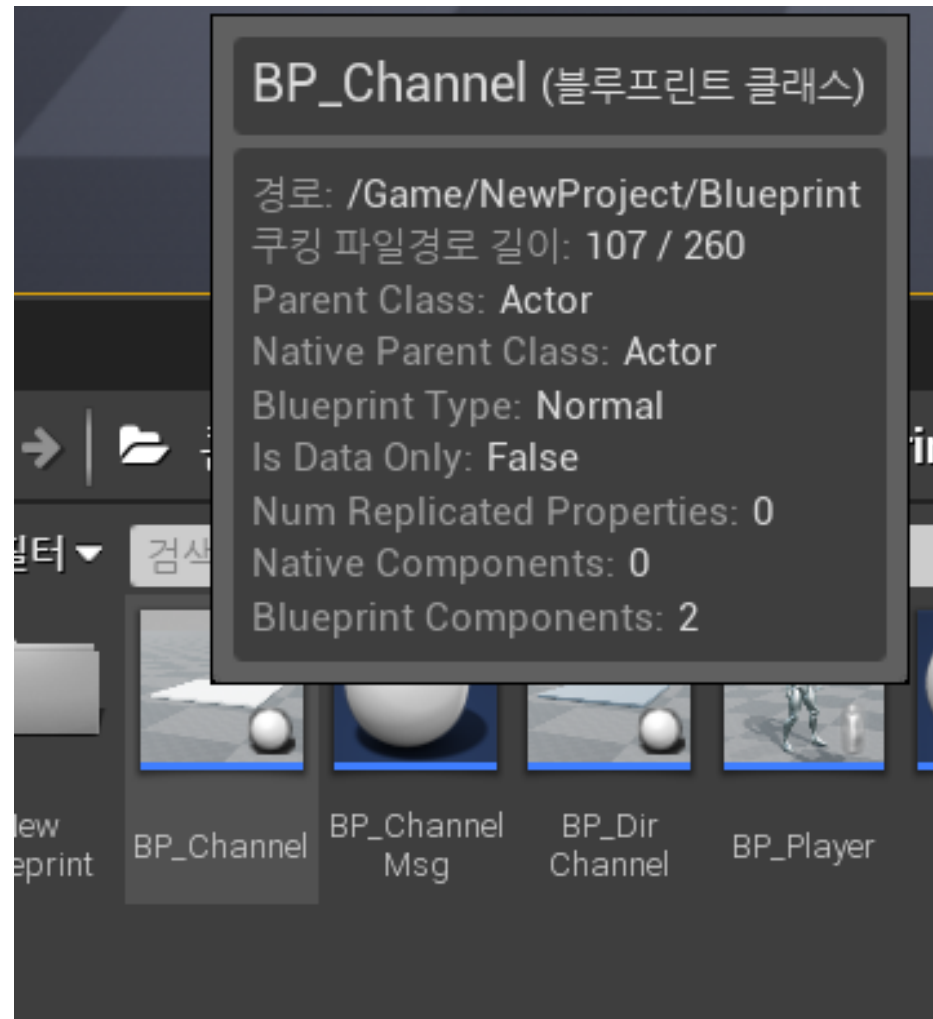
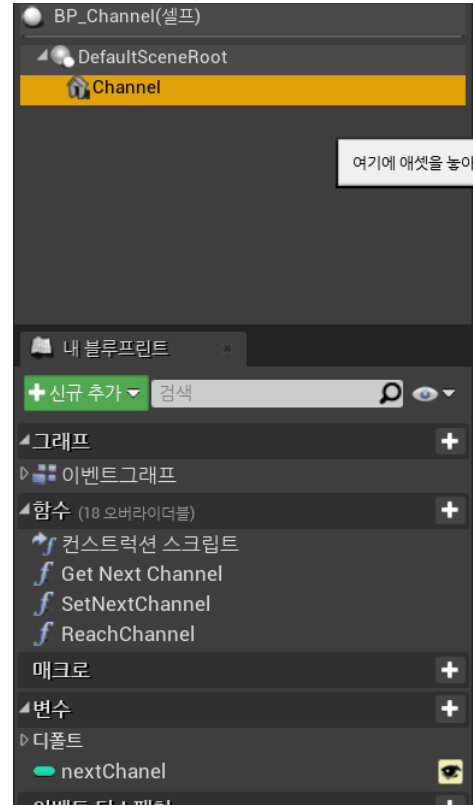


목차

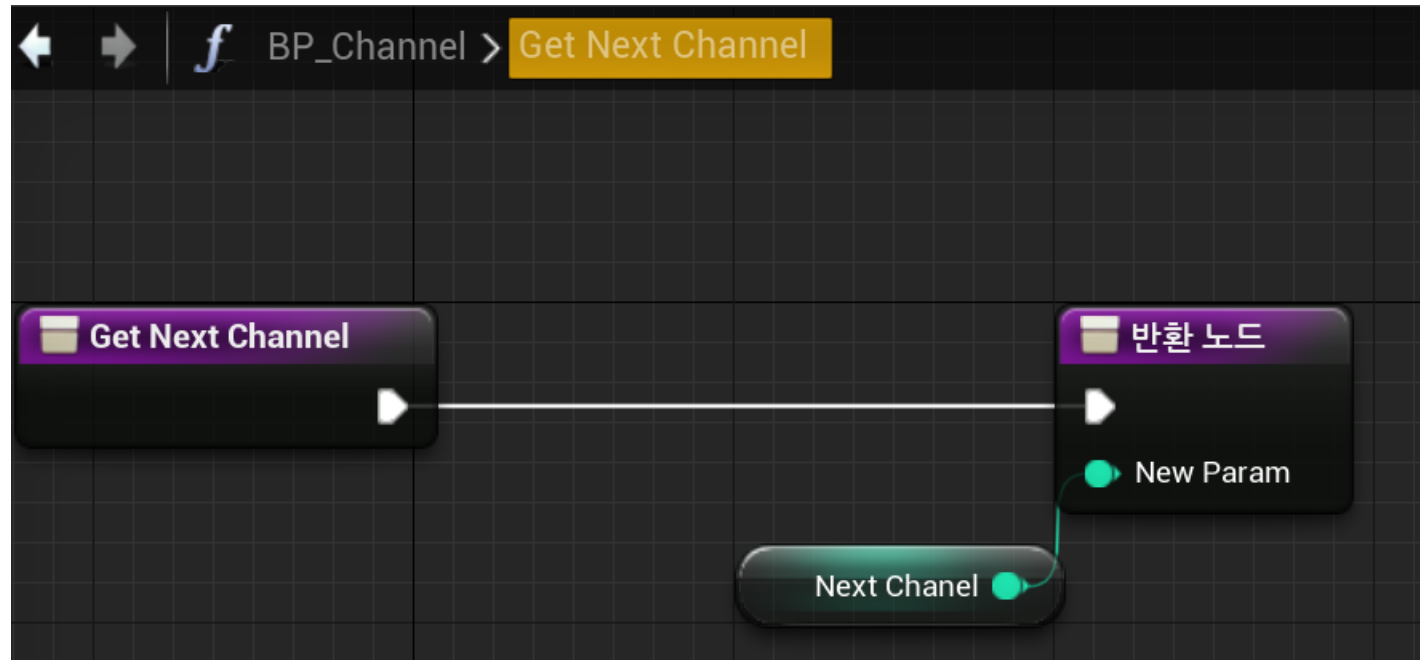
1. Actor를 상속받은 BP_Channel를 생성한다.
2. Actor를 상속받은 BP_ChannelMsg를 생성한다.
3. 위젯 블루프린트 DirectArrow를 생성한다.
4. BP_Channel를 상속받은 BP_DirChannel를 생성한다.
5. CombatComponent 처리
6. BP_Channel, BP_ChannelMsg를 레벨에 배치한다.



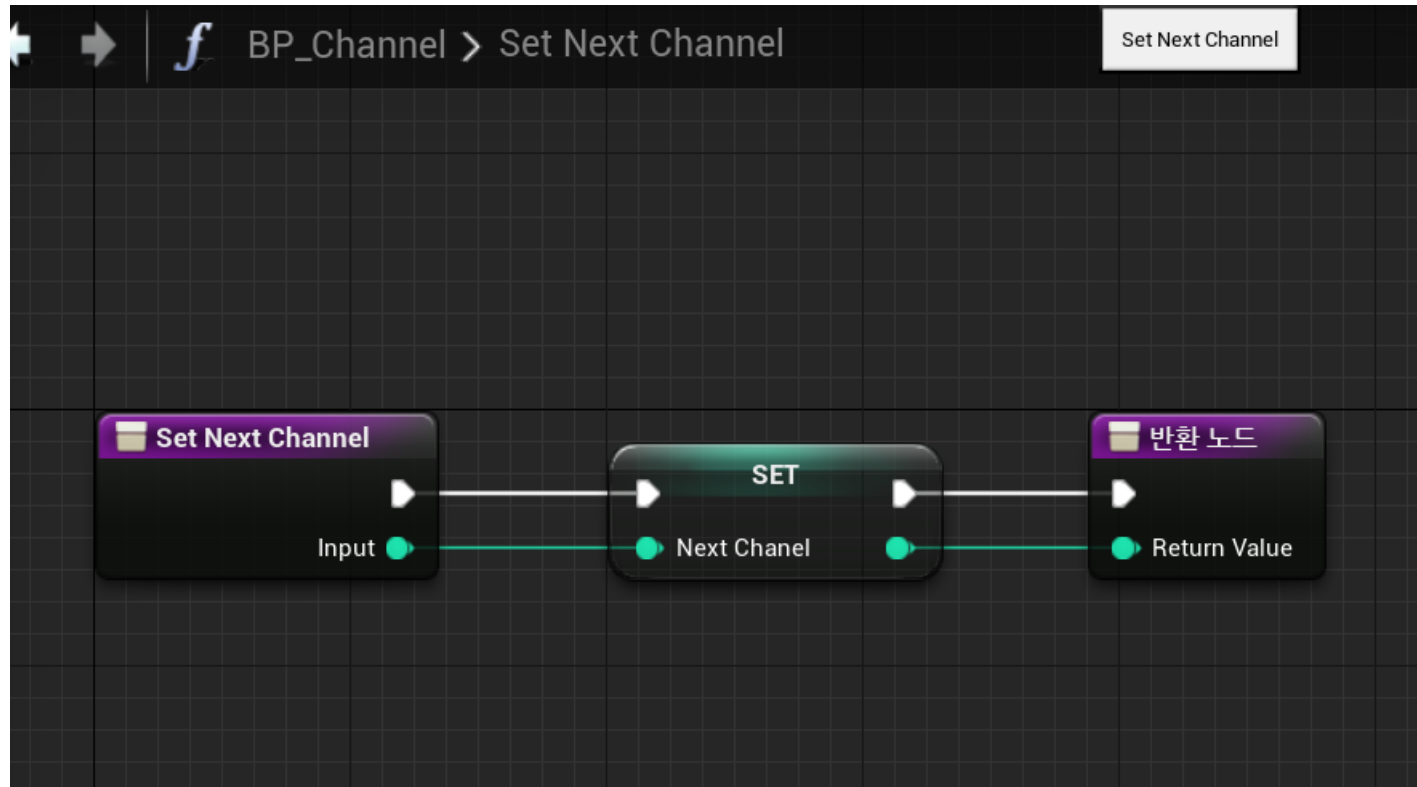
1. Actor를 상속받은 BP_Channel를 생성한다.



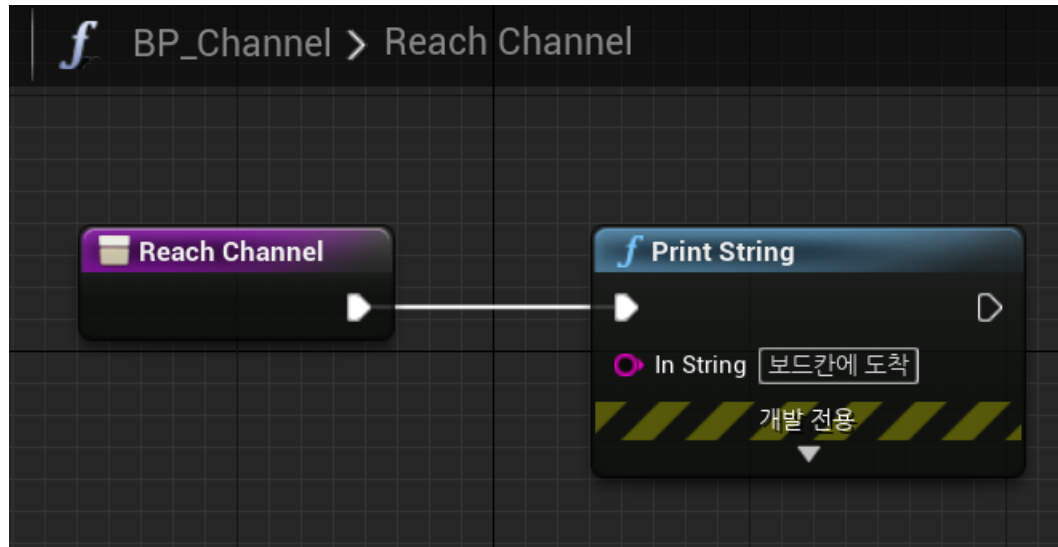
1.1 Mesh 컴포넌트 Channel을 추가하고, 함수와 Integer형 nextChannel을 추가한다.



1.2 GetNextChannel에 들어가서 nextChannel을 반환한다.



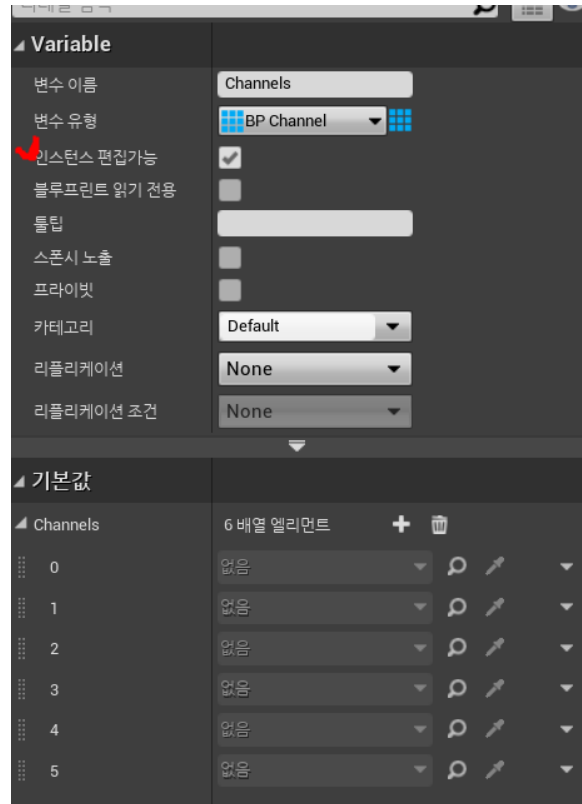
1.3 SetNextChannel에 들어가서 Input 값을 NextChannel에 SET 하고 값을 반환한다.



1.4 ReachChannel에 들어가서 메시지를 넣는다.



2. Actor를 상속받은 BP_ChannelMsg를 생성한다.

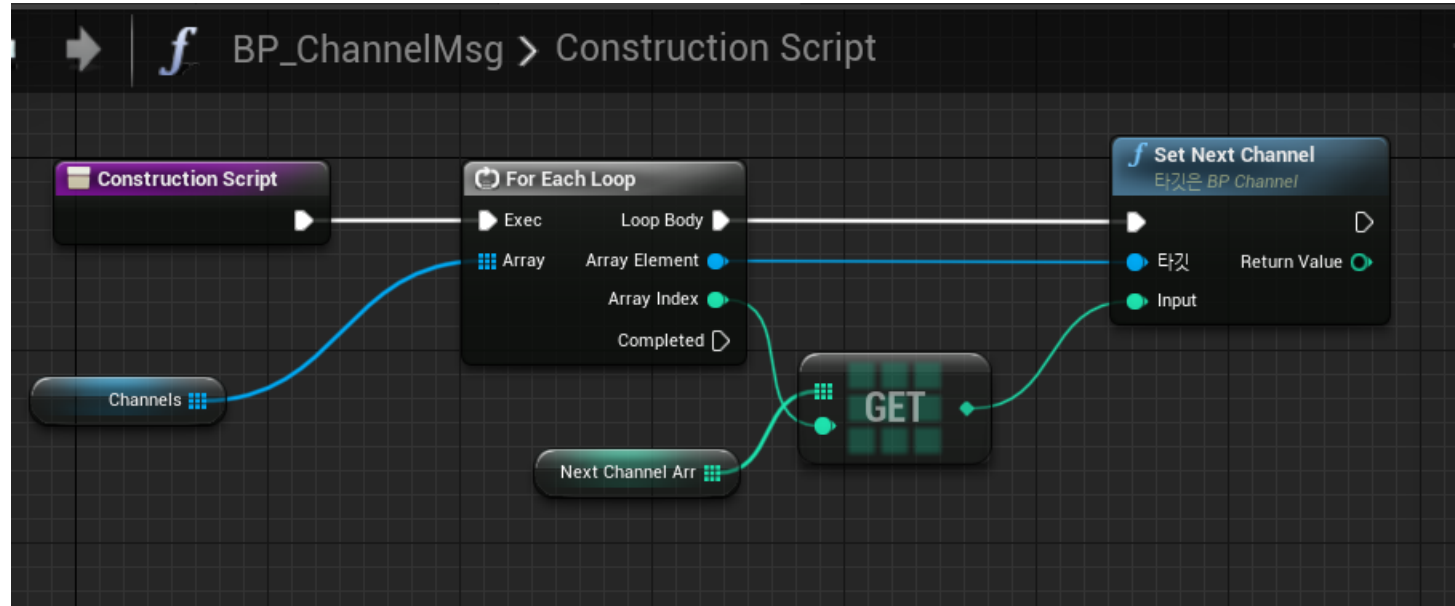


2.1 BP_Channel 배열 변수 Channels를 추가

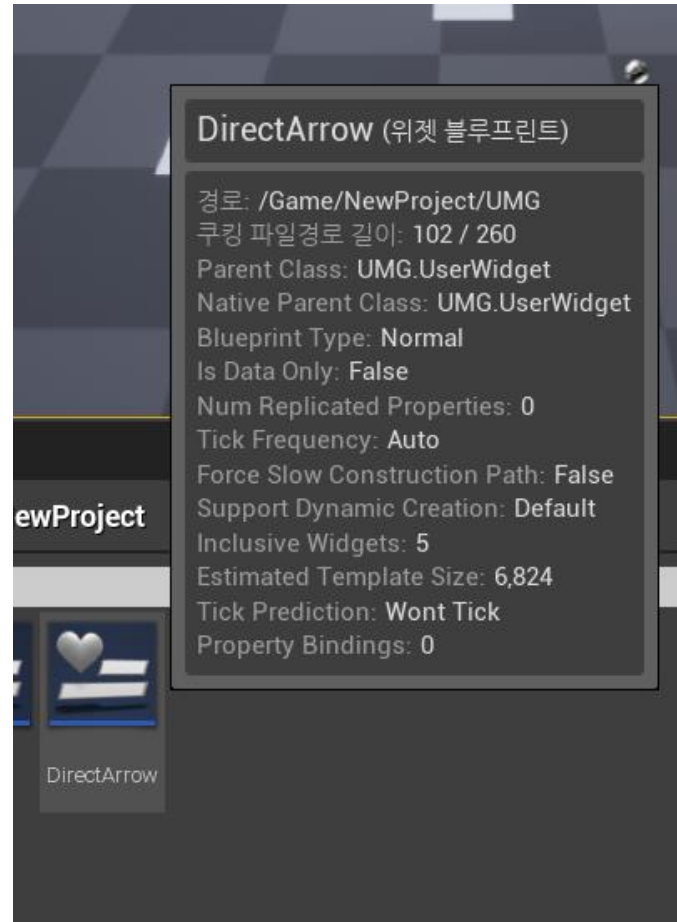
Variable	
변수 이름	NextChannelArr
변수 유형	인티저
인스턴스 편집가능	<input checked="" type="checkbox"/>
블루프린트 읽기 전용	<input type="checkbox"/>
툴팁	
스폰시 노출	<input type="checkbox"/>
프라이빗	<input type="checkbox"/>
시네마틱에 노출	<input type="checkbox"/>
카테고리	Default
리플리케이션	None
리플리케이션 조건	None

기본값	
Next Channel Arr	6 배열 엘리먼트 +
0	1
1	0
2	4
3	4
4	5
5	1

2.2 Integer 배열 변수 NextChannelArr를 추가한다.



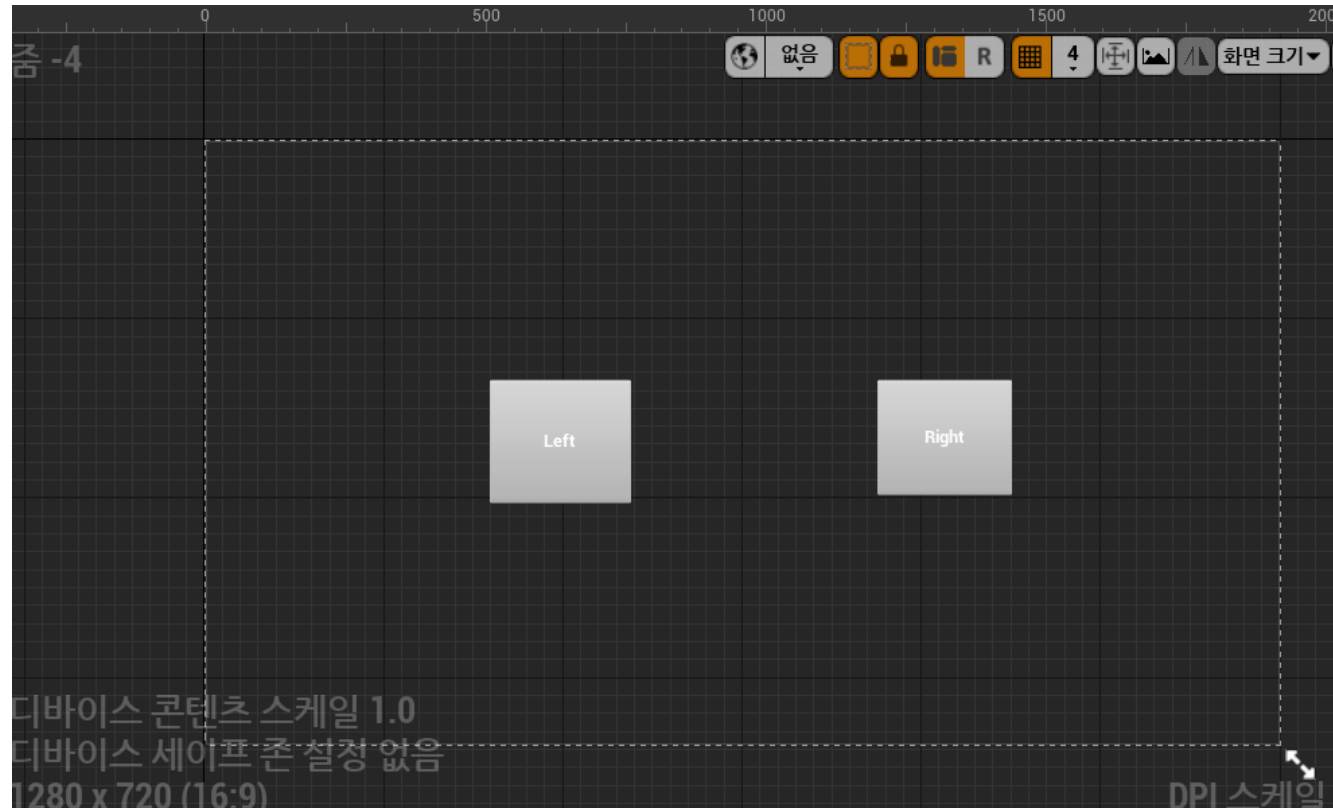
2.3 ConstructionScript에 들어가서 Channels의 NextChannel의 값을 넣는다.



3. 위젯 블루프린트 DirectArrow를 생성한다.



3.1 DirectArrow의 위젯을 추가한 모습



3.2 DirectArrow의 모습

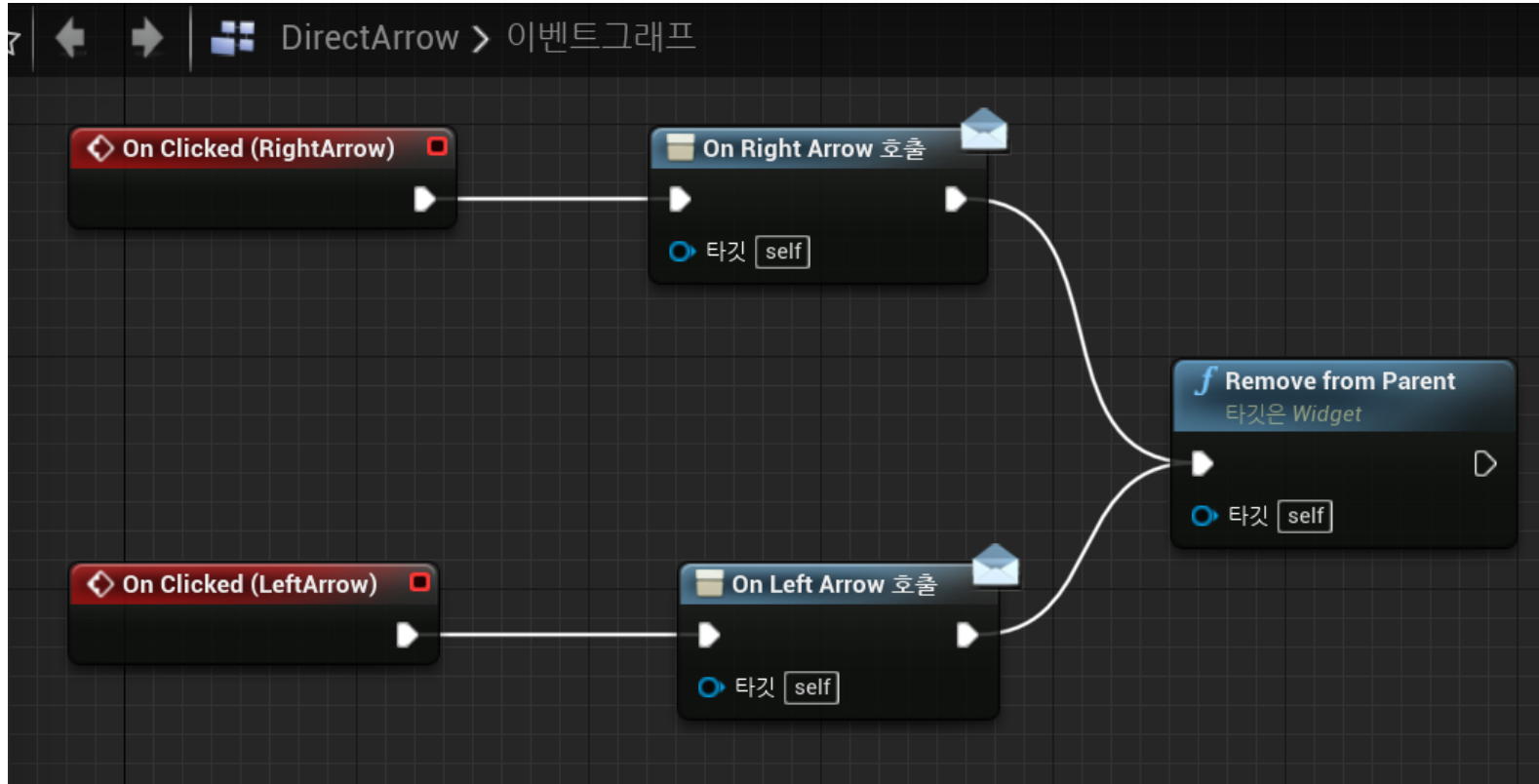
▲ 이벤트 디스패처



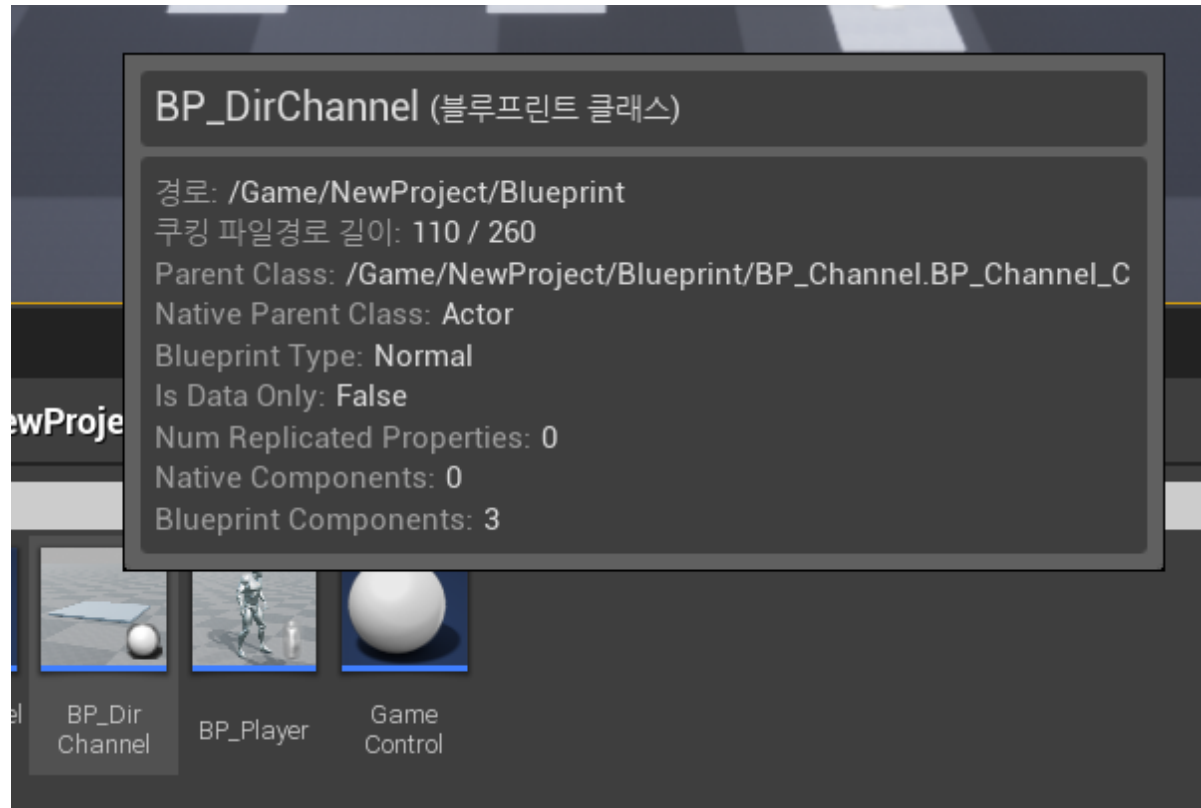
👉 OnLeftArrow

👉 OnRightArrow

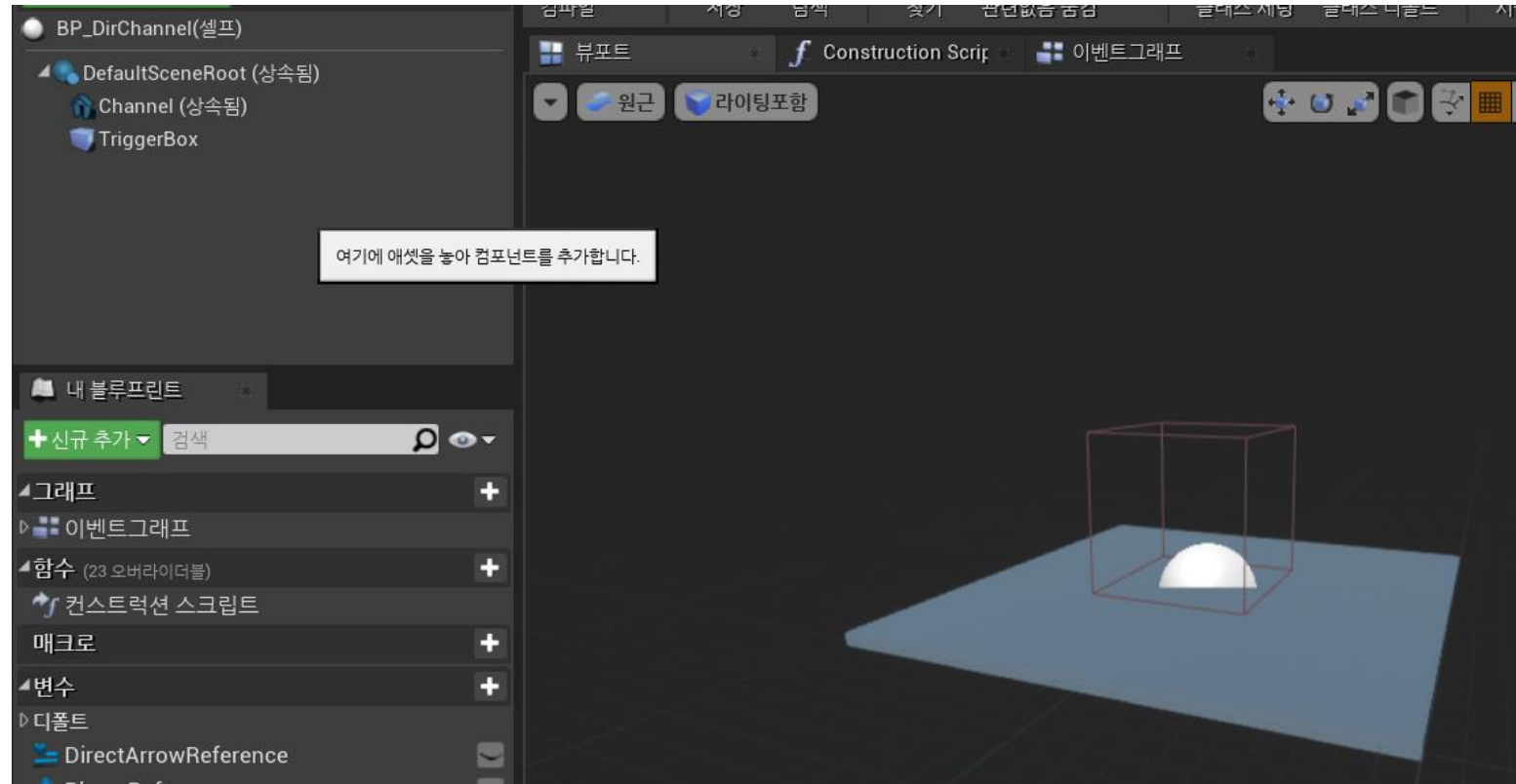
3.3 이벤트 디스패처 OnLeftArrow, OnRightArrow를 추가한다.



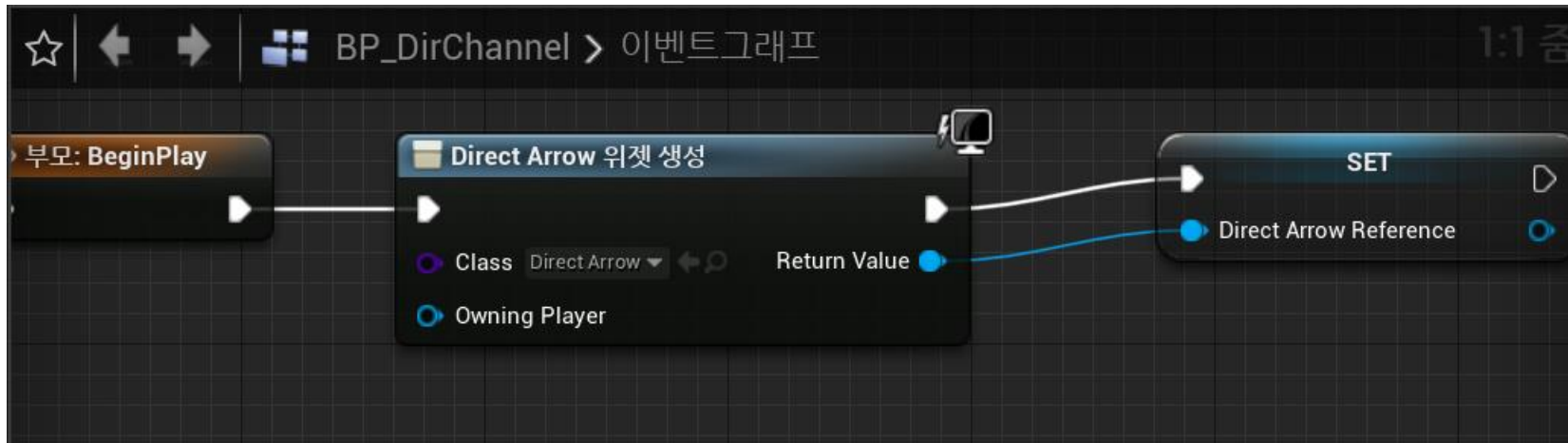
3.4 OnClicked(RightArrow, LeftArrow) 이벤트에 각각 OnRightArrow, OnLeftArrow 호출, RemoveFromParent 호출



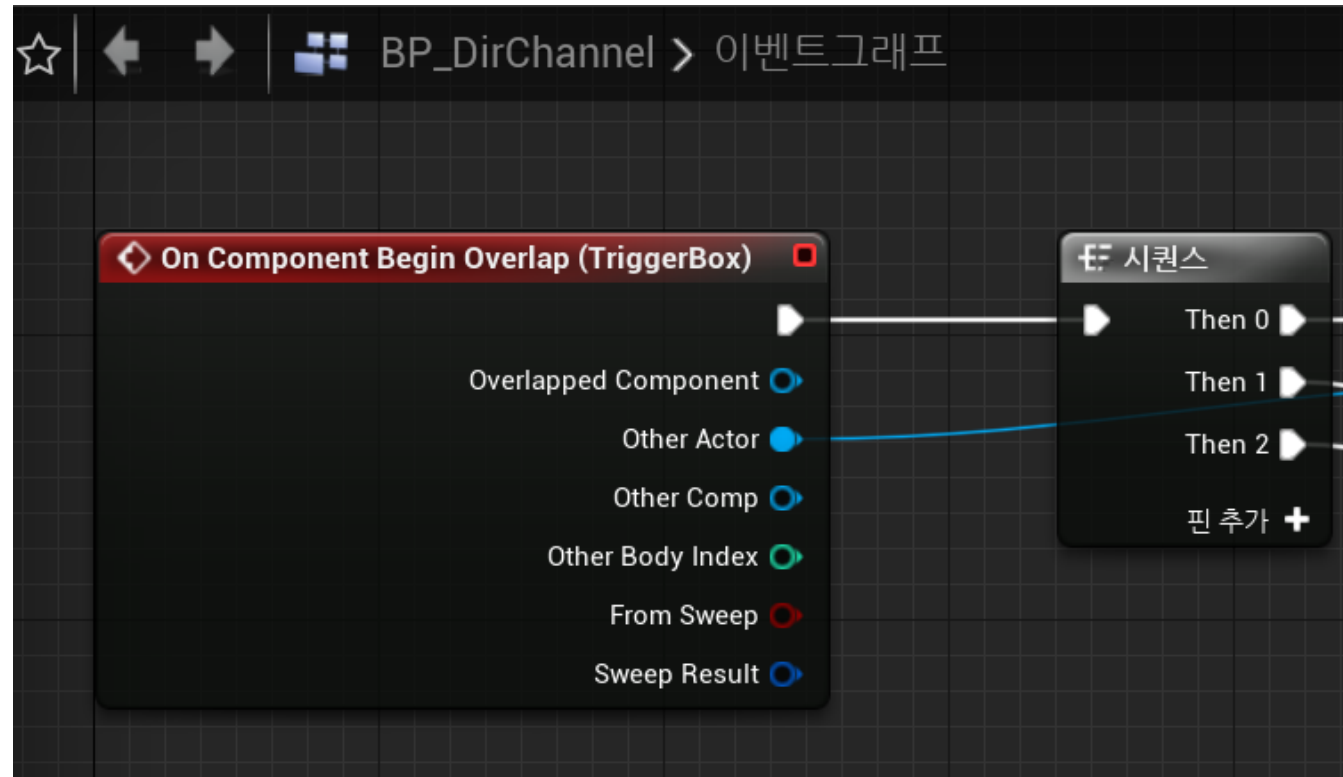
4. BP_Channel를 상속받은 BP_DirChannel를 생성한다.



4.1 BoxCollision TriggerBox를 추가



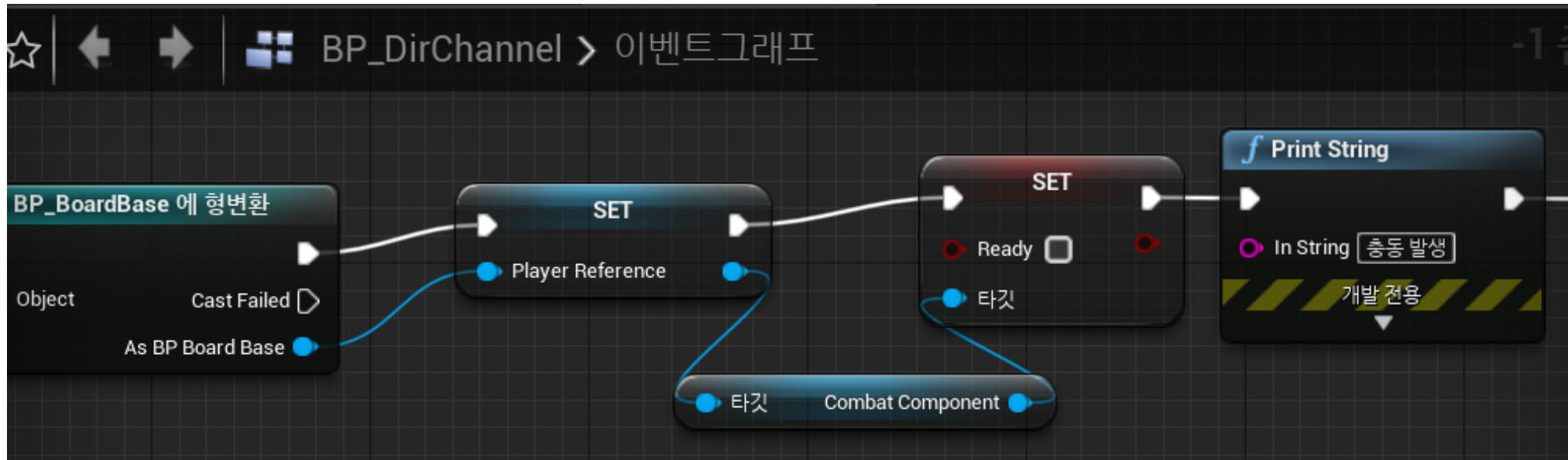
4.2 BeginPlay 이벤트에 DirectArrow 위젯을 생성하고, 변수로 승격해서 DirectArrowReference를 생성한다.



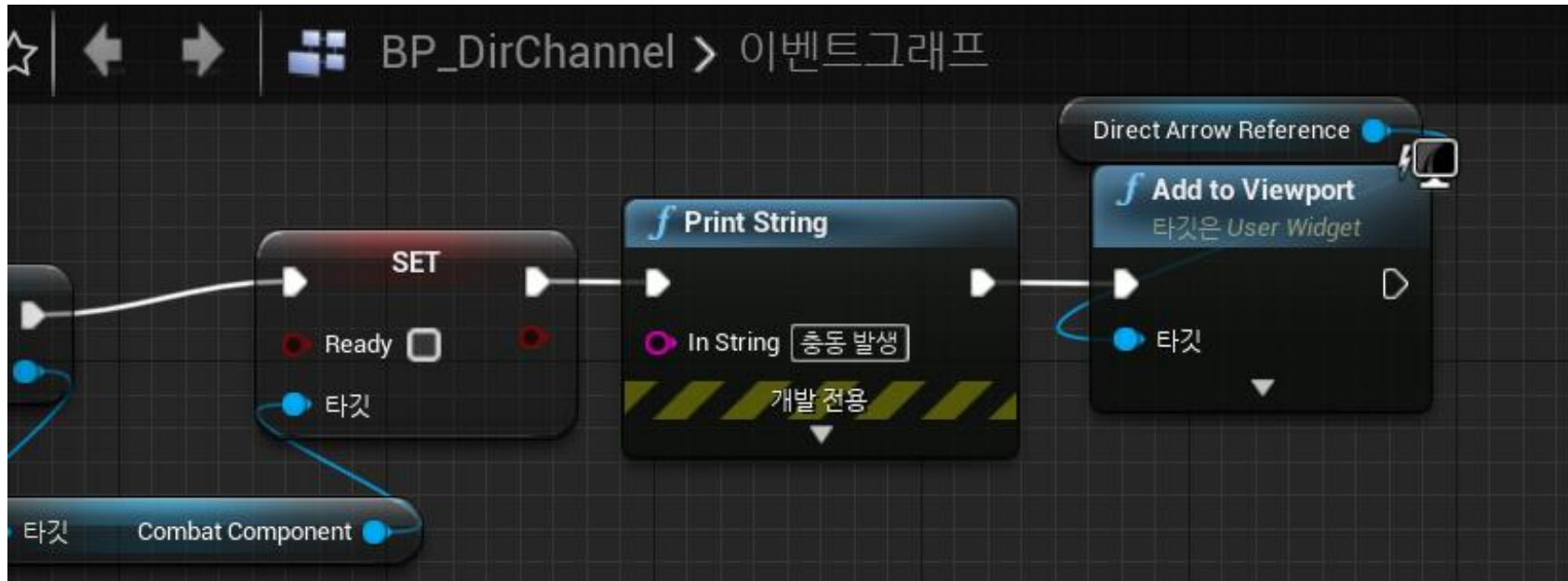
4.3 OnComponentBeginOverlap(TriggerBox) 이벤트를 생성하고, 시퀀스 노드를 연결한다.



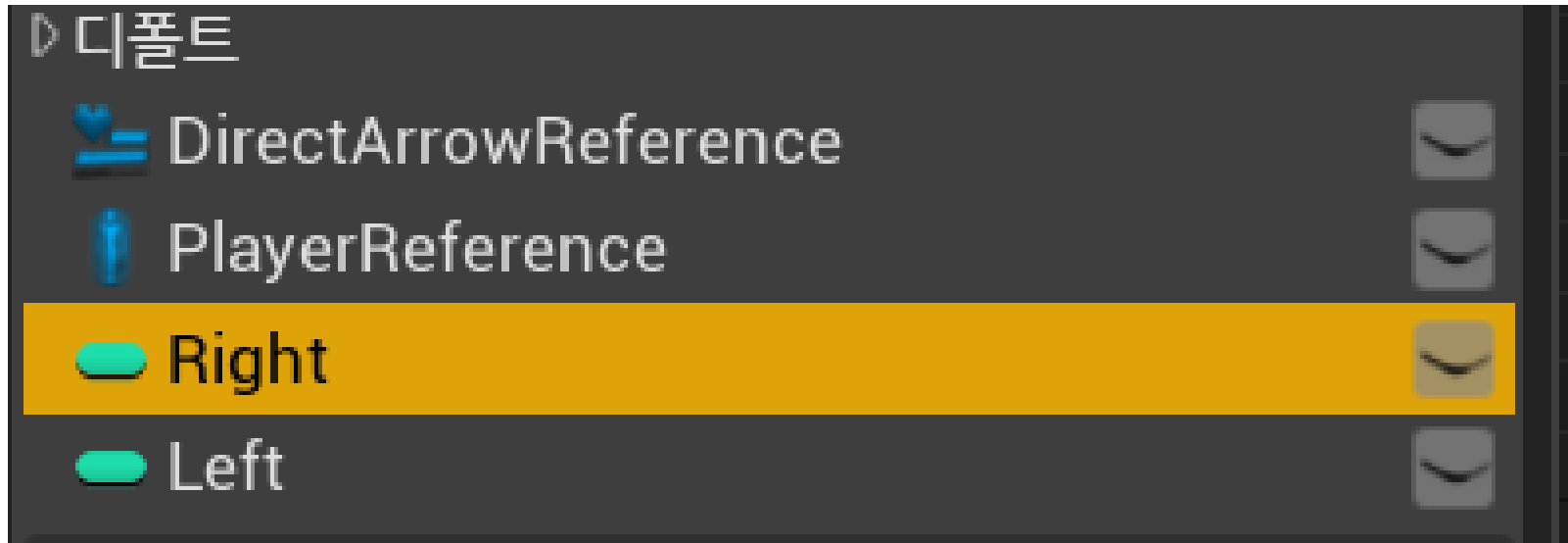
4.4 OtherActor를 BP_BoardBase를 형변환하고 변수로 승격해서
PlayerReference를 생성한다.



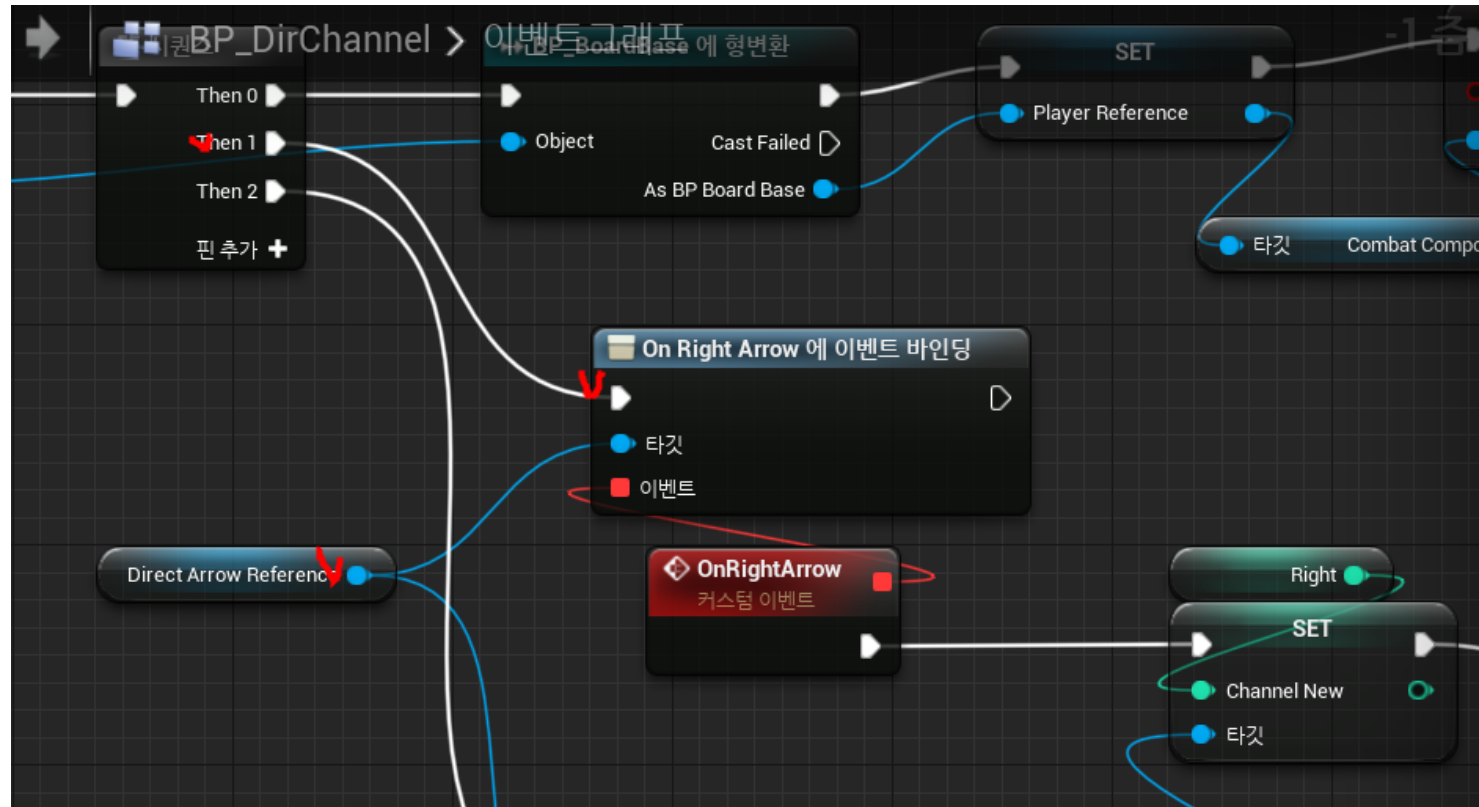
4.5 PlayerReference의 CombatComponent의 Ready를 False로 SET하고, 충돌 발생 메시지를 보낸다.



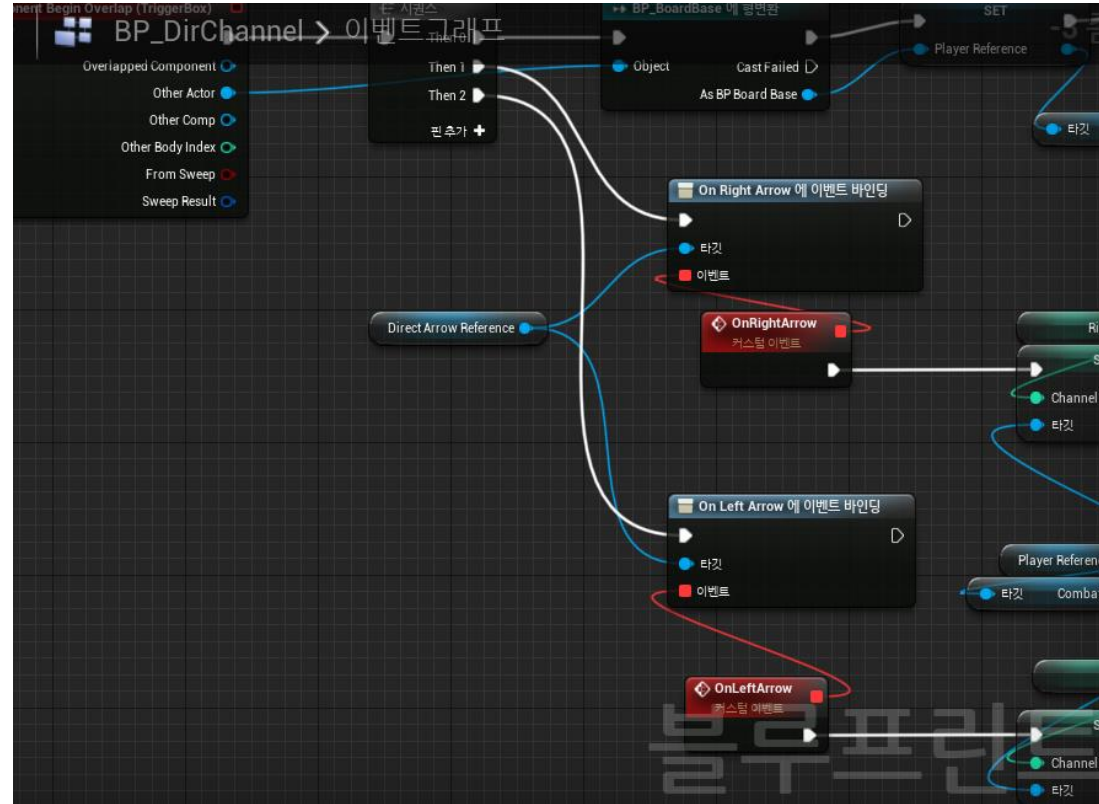
4.6 DirectArrowReference의 AddtoViewport를 호출한다.



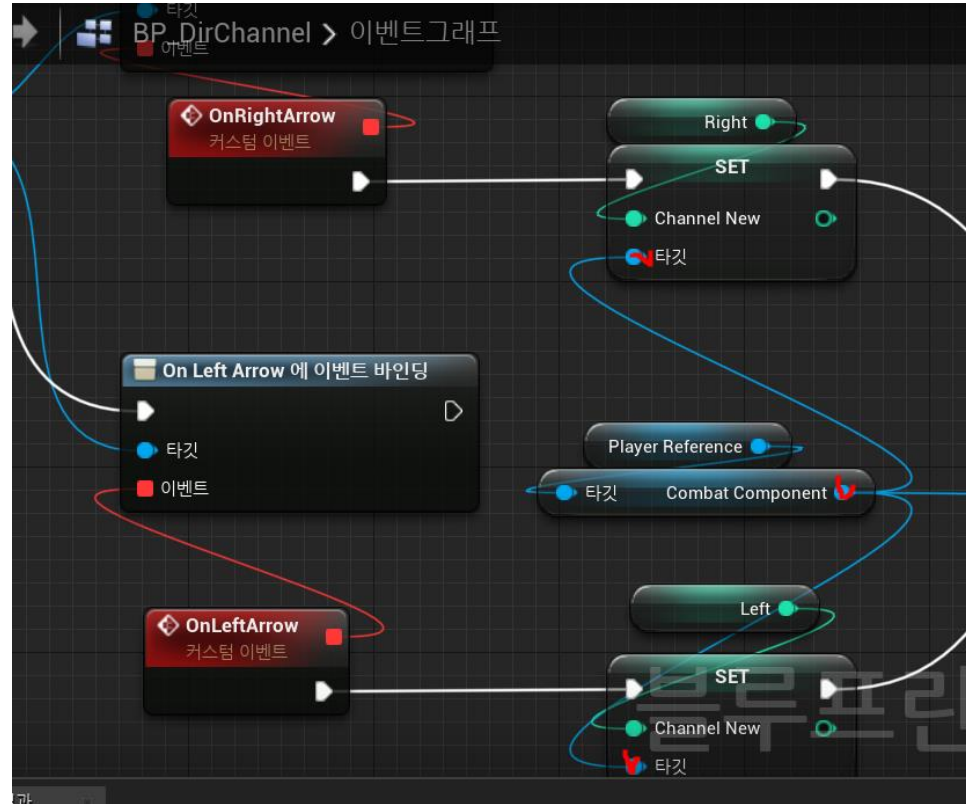
4.7 Integer형 변수 Right, Left를 추가



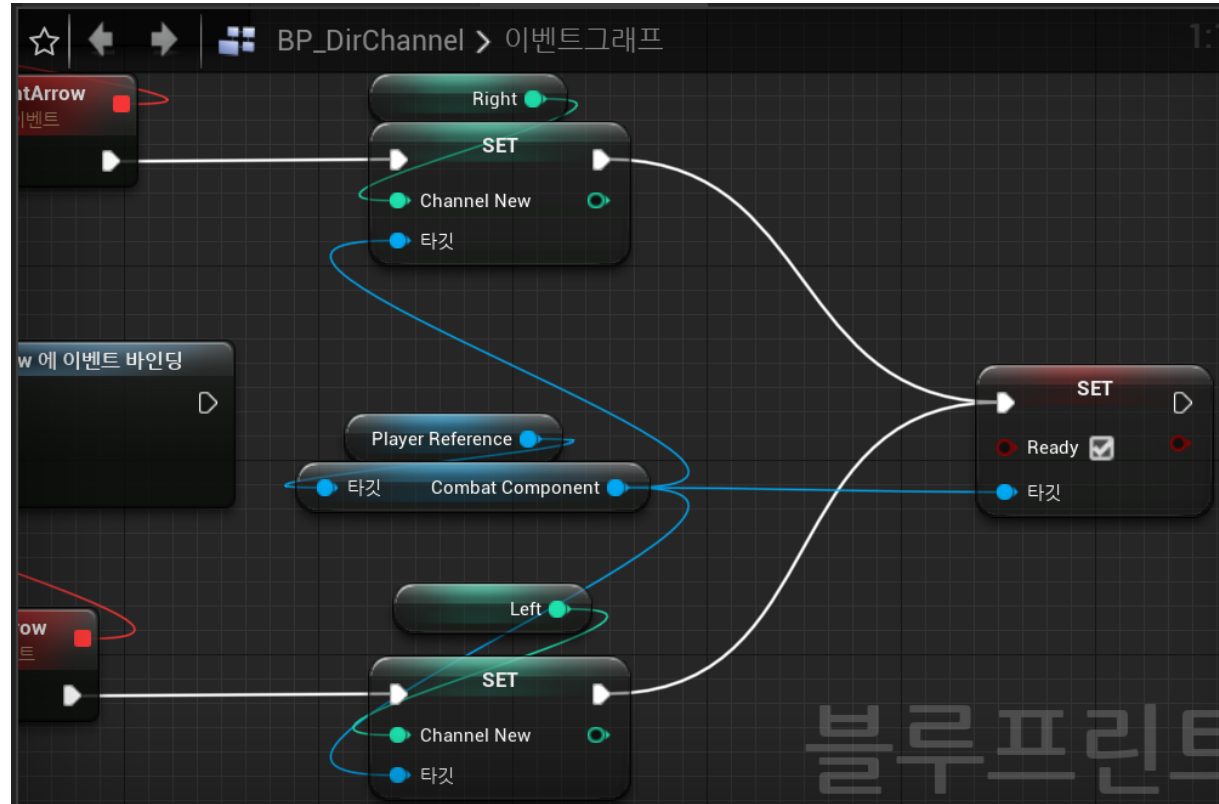
4.8 DirectArrowReference의 OnRightArrow를 이벤트 바인딩한다.



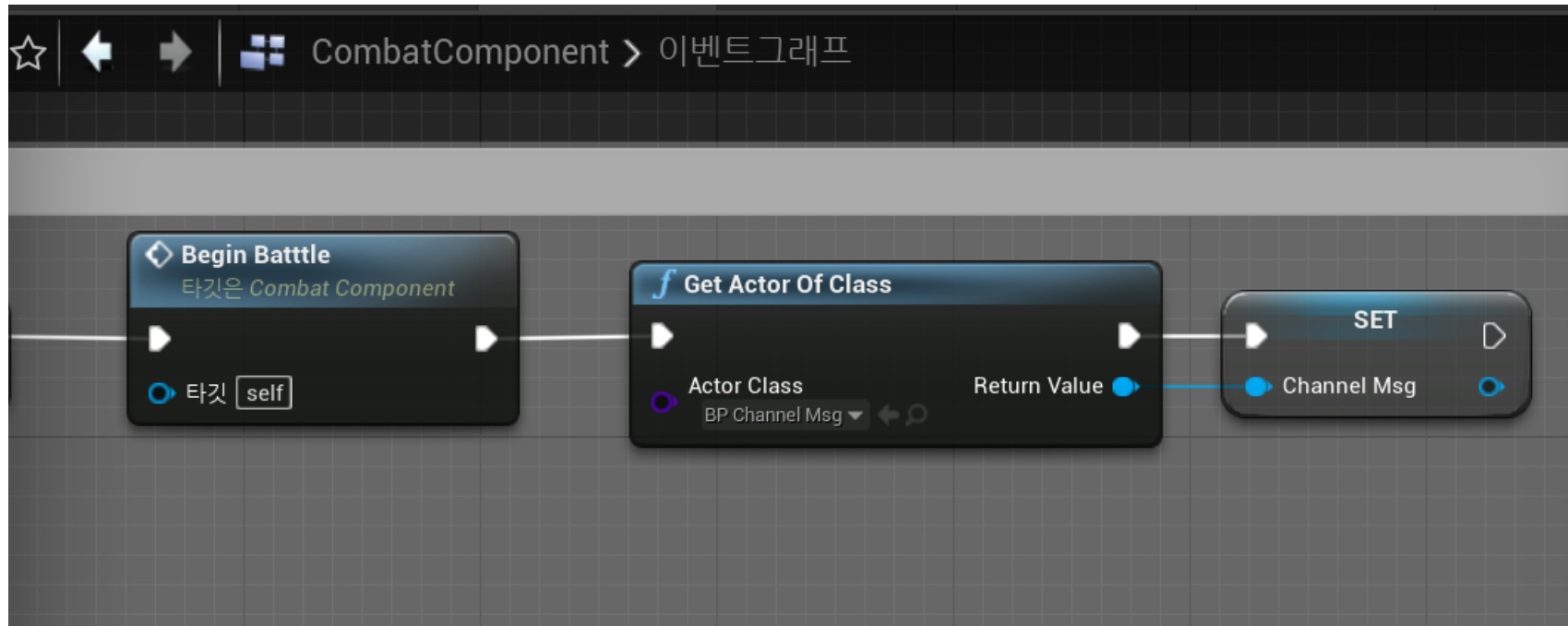
4.9 DirectArrowReference의 OnLeftArrow를 이벤트 바인딩한다.



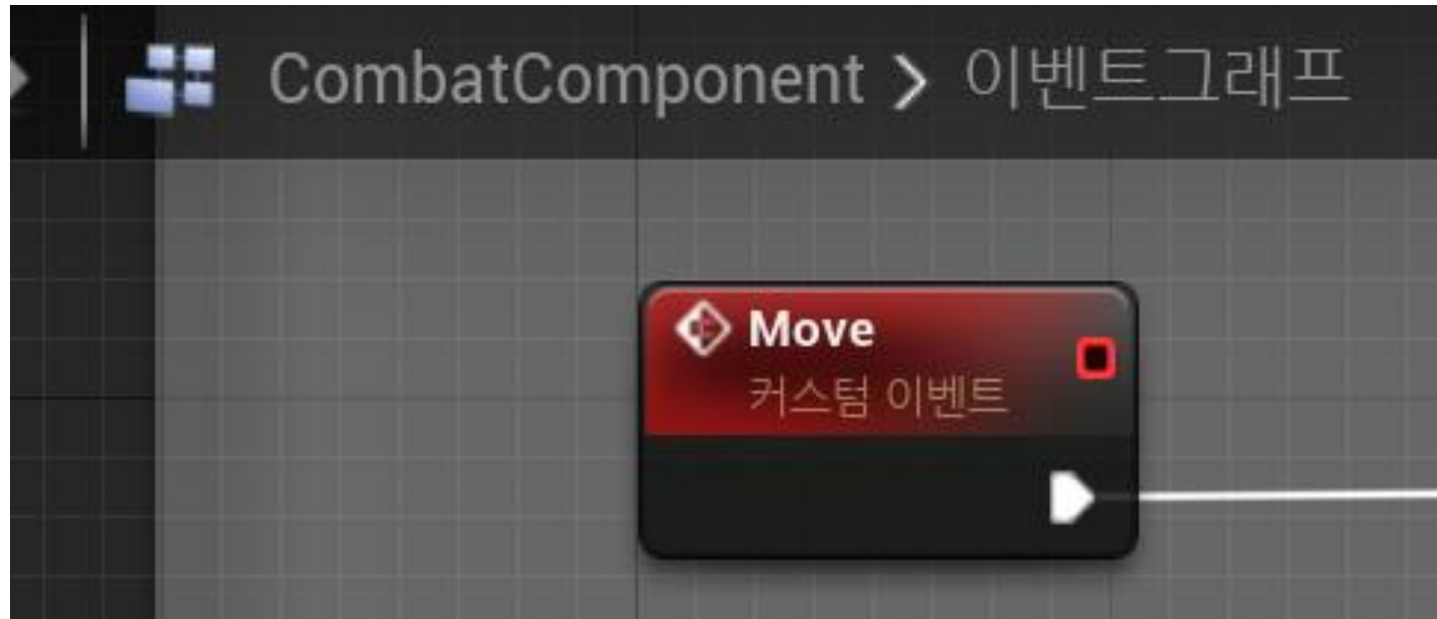
4.10 CombatComponent의 Channel_new의 값을 수정한다.



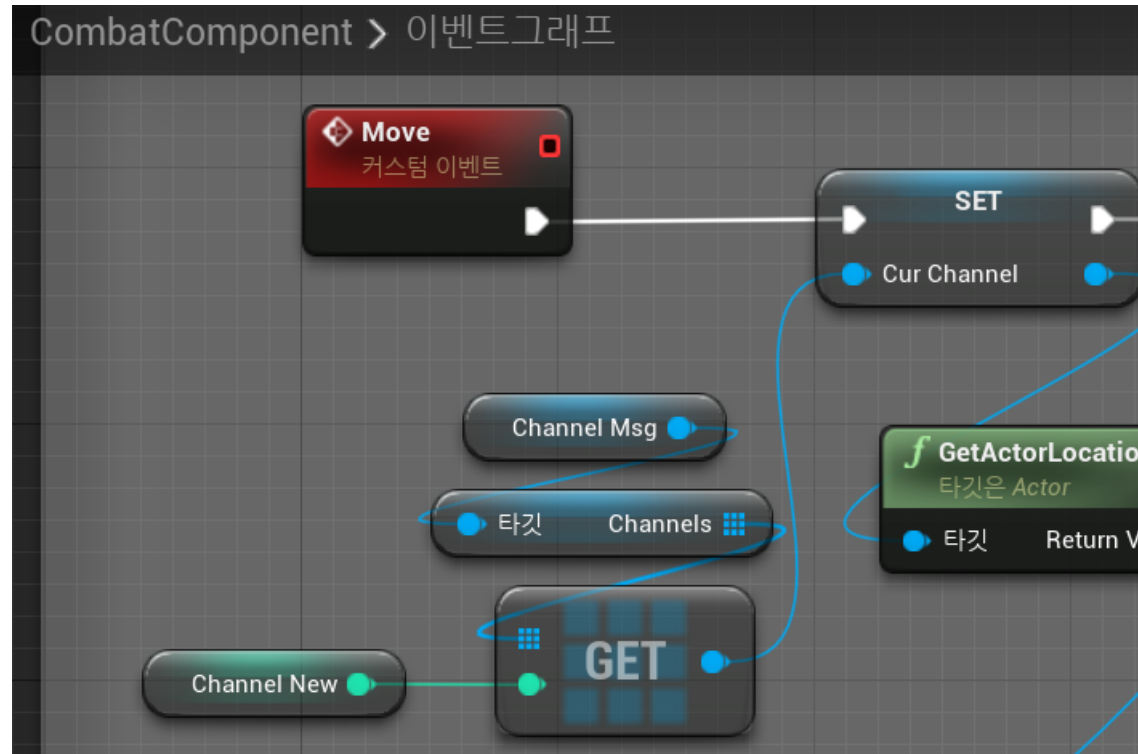
4.11 CombatComponent의 Ready를 True로 SET한다.



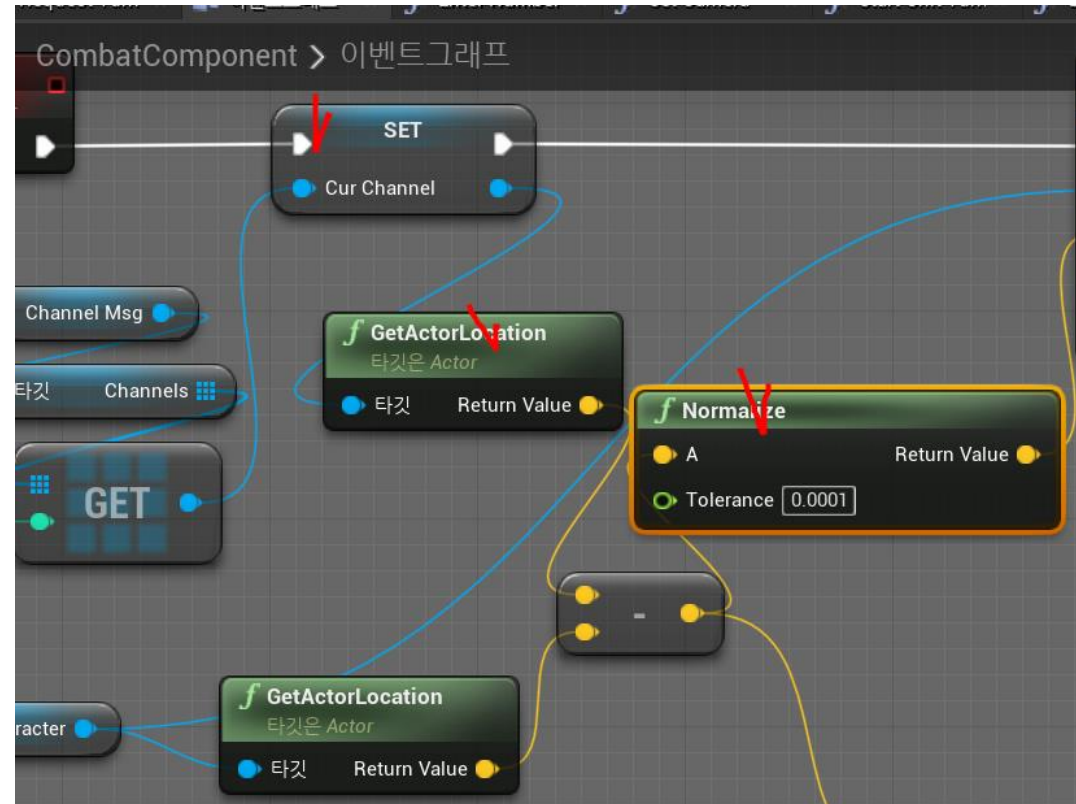
5. CombatComponent의 BeginPlay에 BP_ChannelMsg를 GetActorOfClass 하고 변수로 승격해서 ChannelMsg를 생성한다.



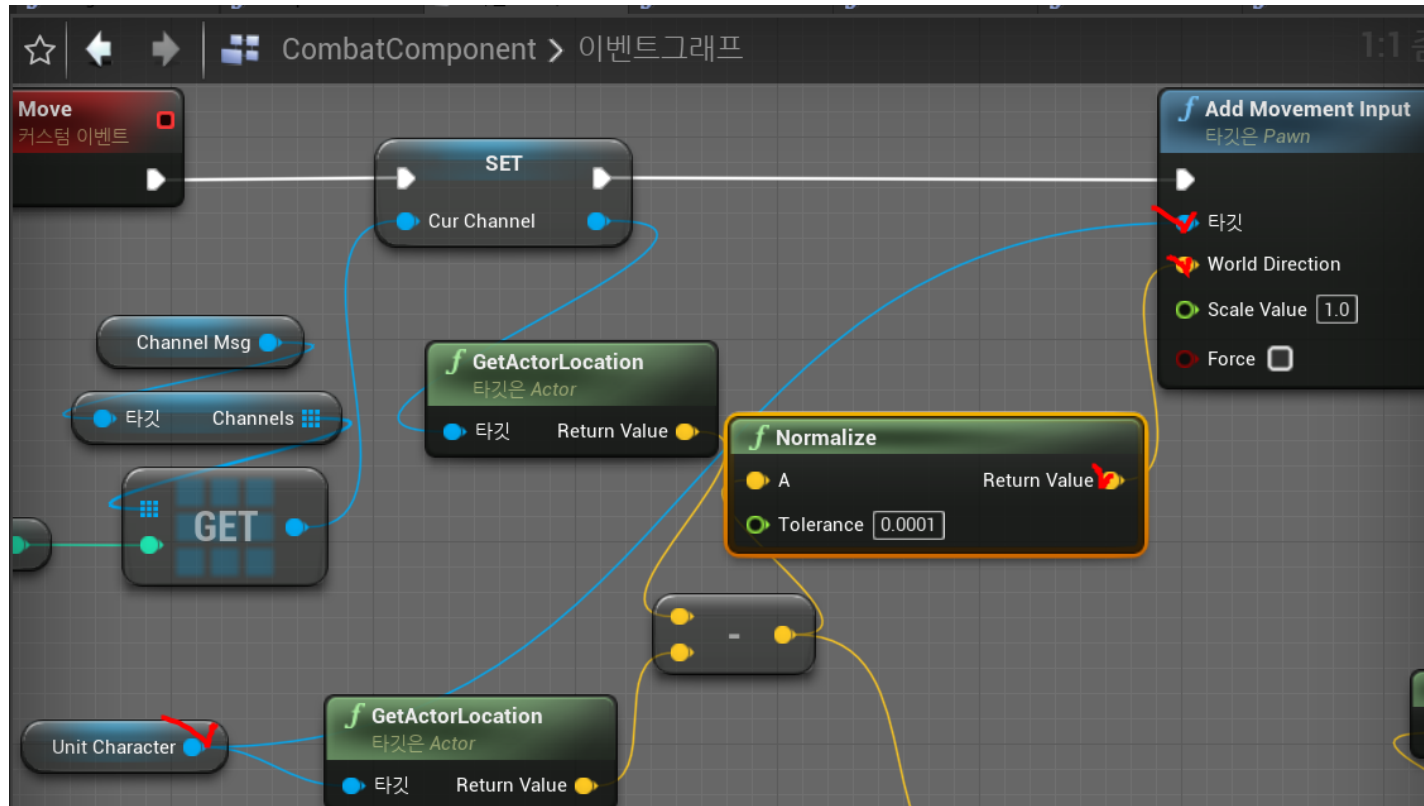
5.1 Move 이벤트를 생성한다.



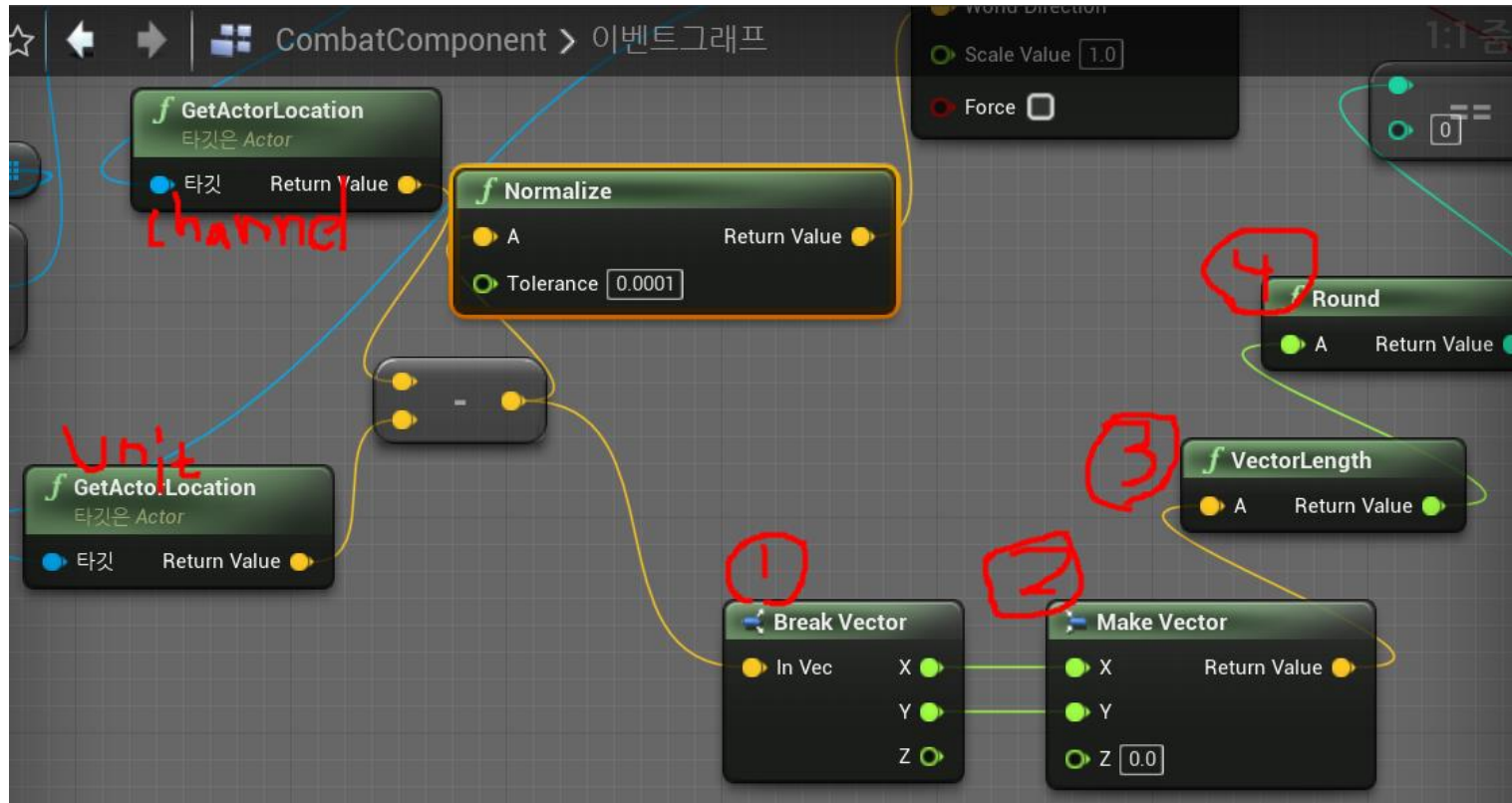
5.2 ChannelMsg의 Channels 배열의 객체를 GET해서 변수로 승격해서 CurChannel을 생성한다.



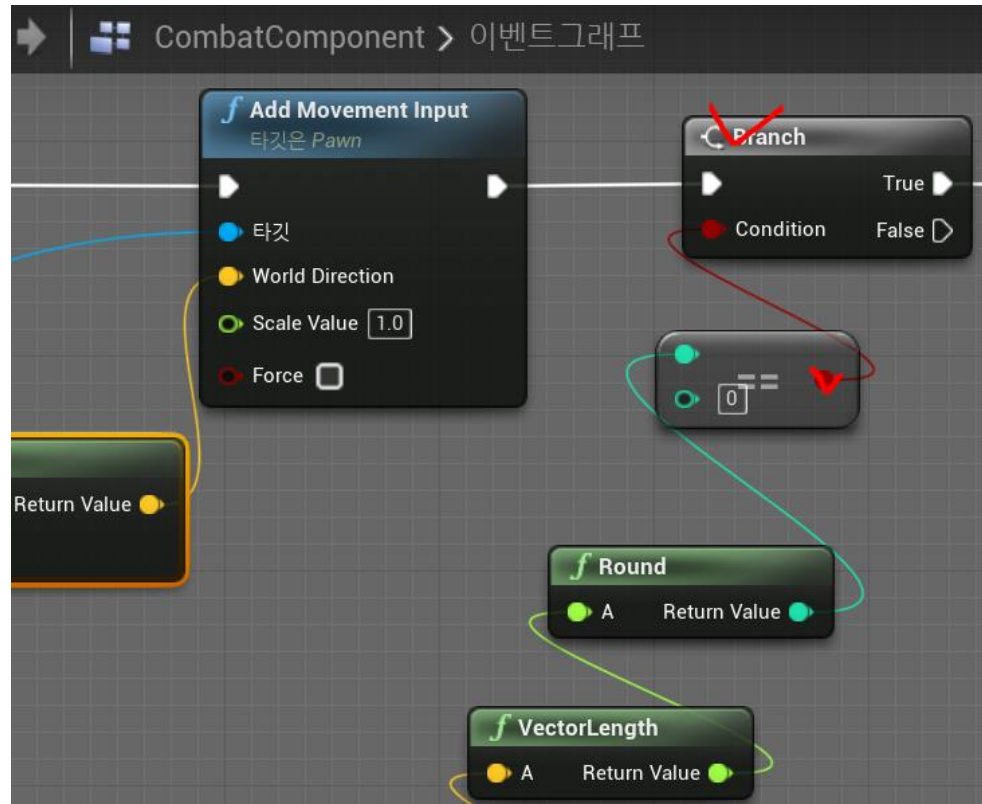
5.3 CurChannel의 위치값과 UnitChannel의 위치값을 빼고
VectorNormalize 한다.



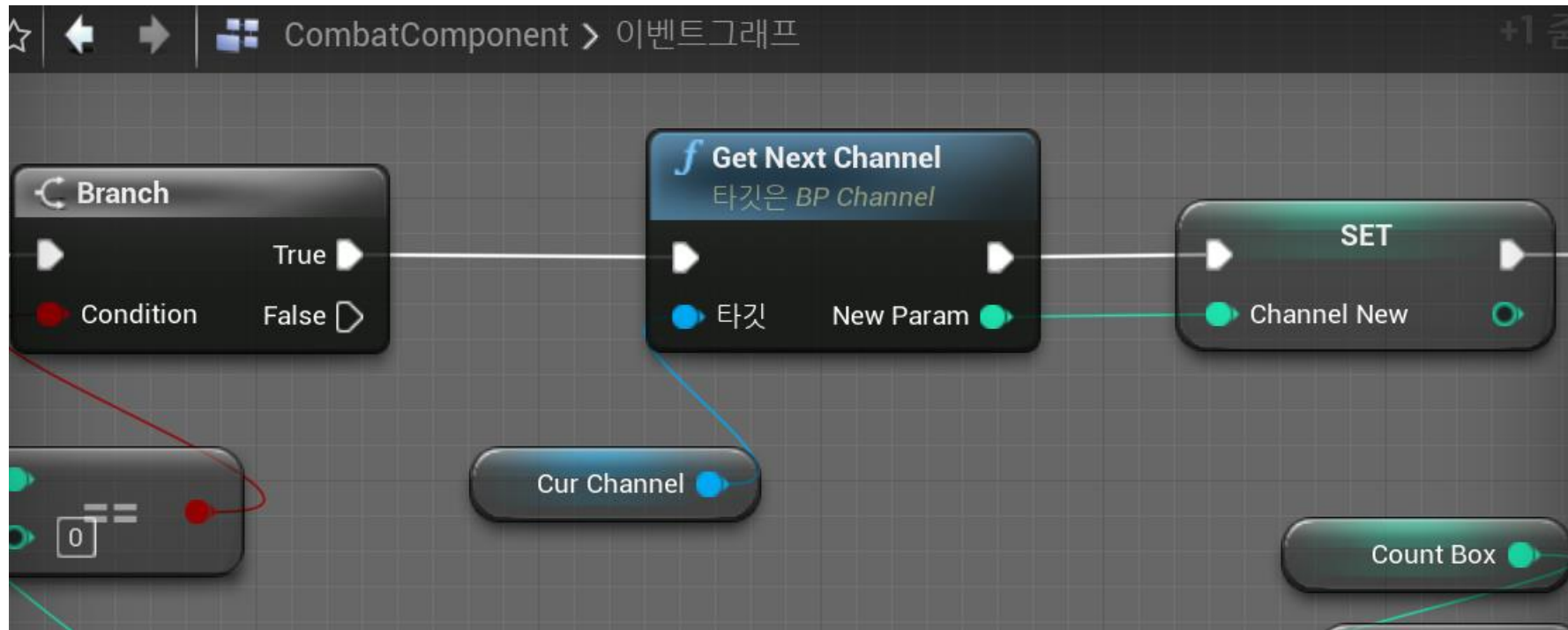
5.4 UnitCharacter의 AddMovementInput을 호출하고, Normalize값을 WorldDirection에 연결한다.



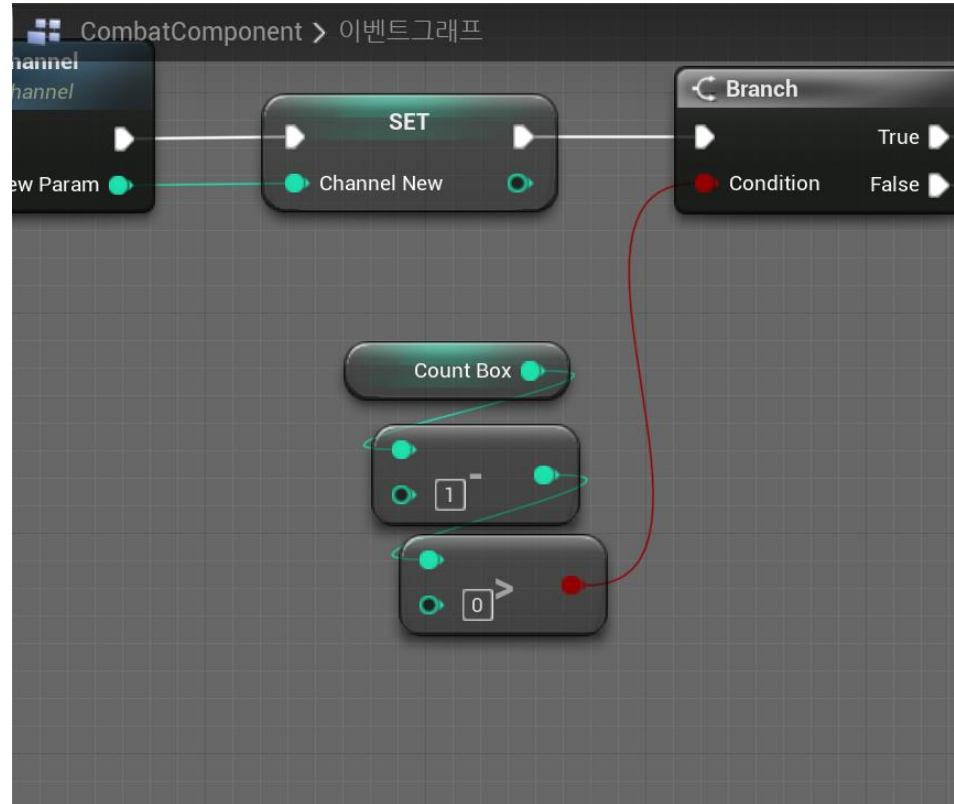
5.5 Unit의 위치값과 Channel의 위치값을 뺀 값을 X, Y 값만 구하고 그 크기를 구하고 반올림한다.



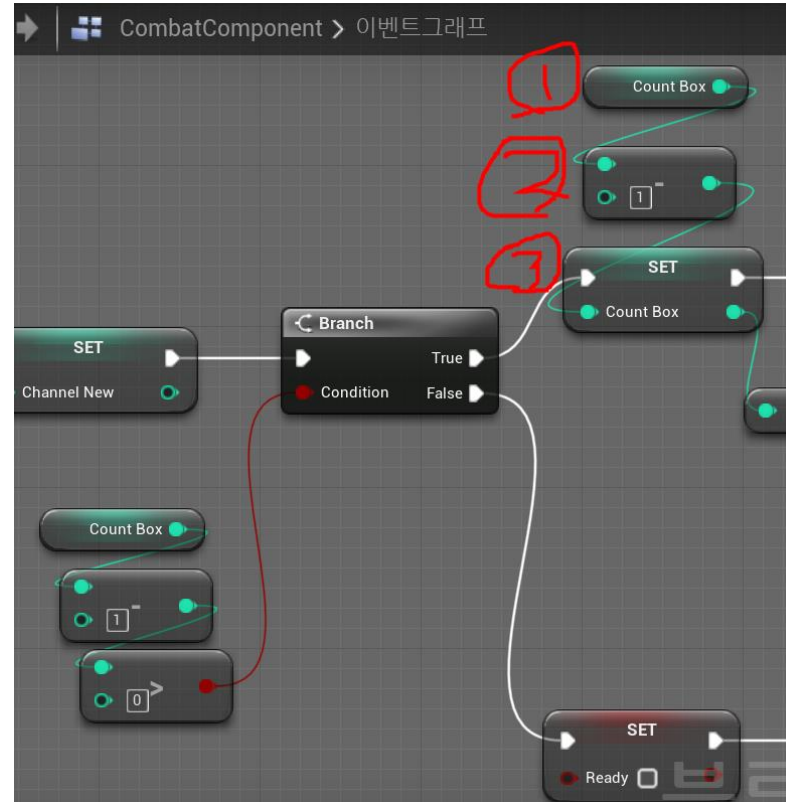
5.6 구한값이 0보다 같은지 비교한다.



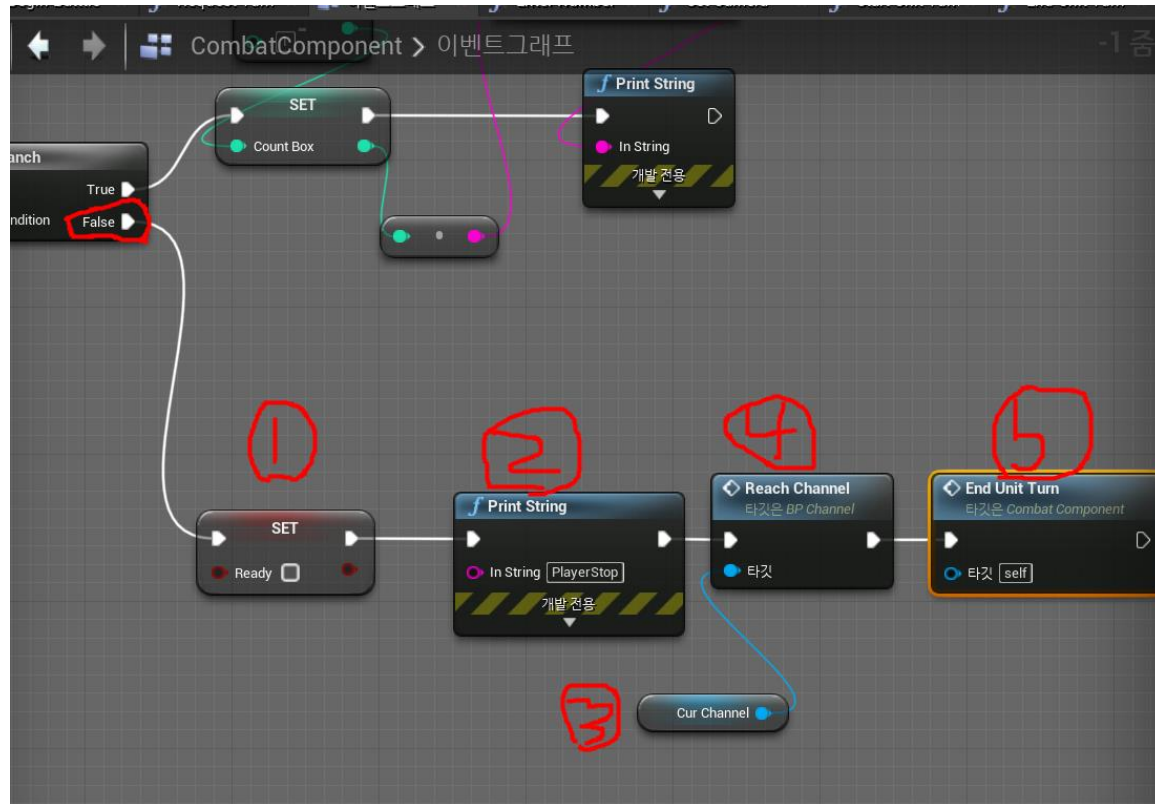
5.7 True 이면 CurChannel의 GetNextChannel을 호출하고 그 값을 Channel_New에 SET한다.



5.8 CountBox 값에 0보다 큰지 비교



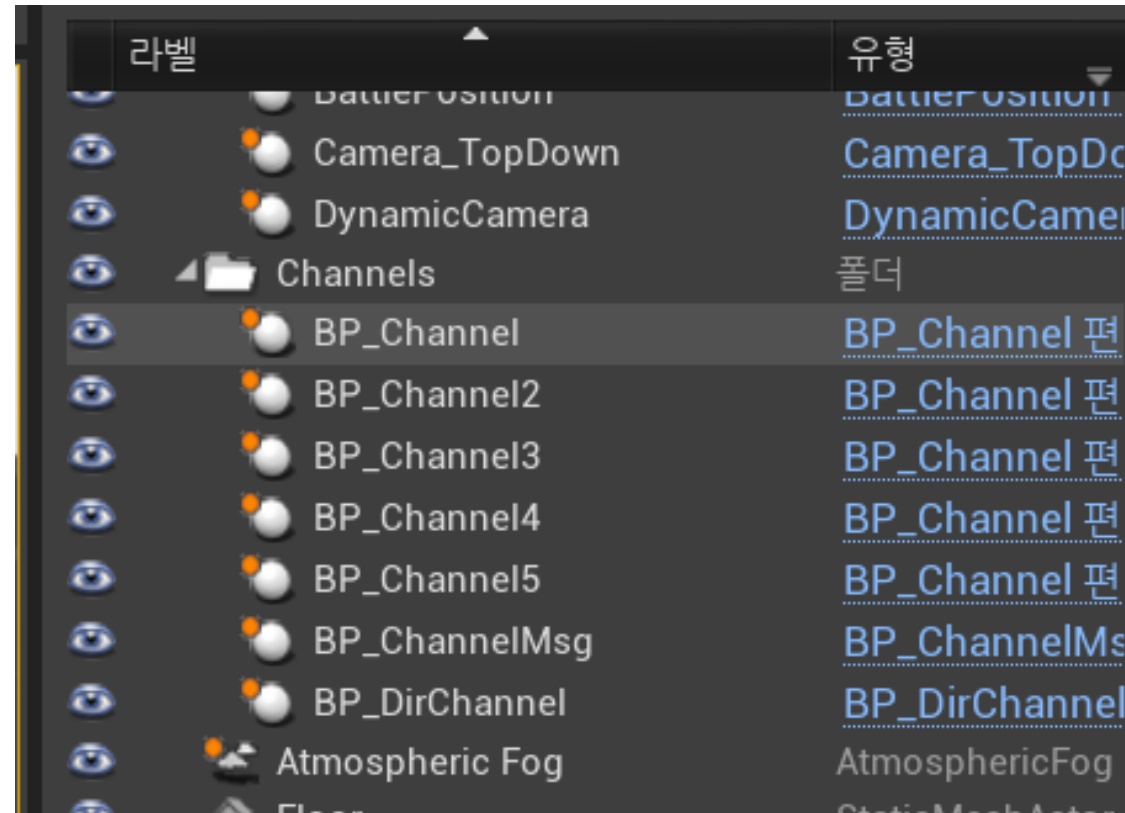
5.9 CountBox의 값을 SET한다.



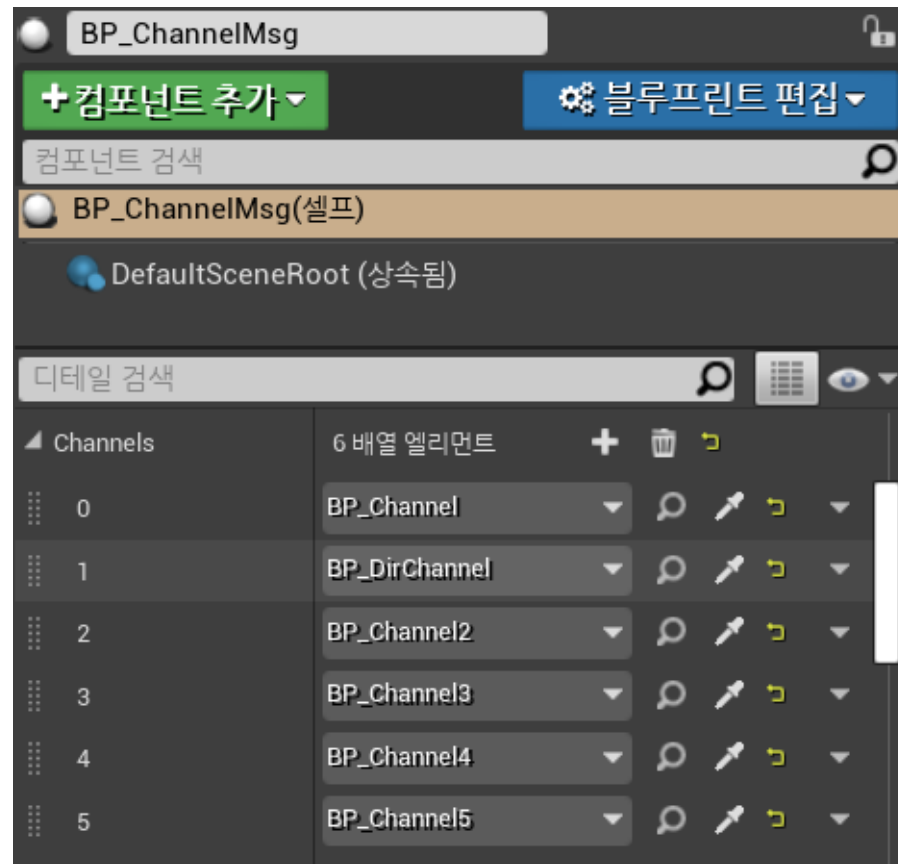
5.10 False이면 PlayerStop하는 기능을 넣는다.



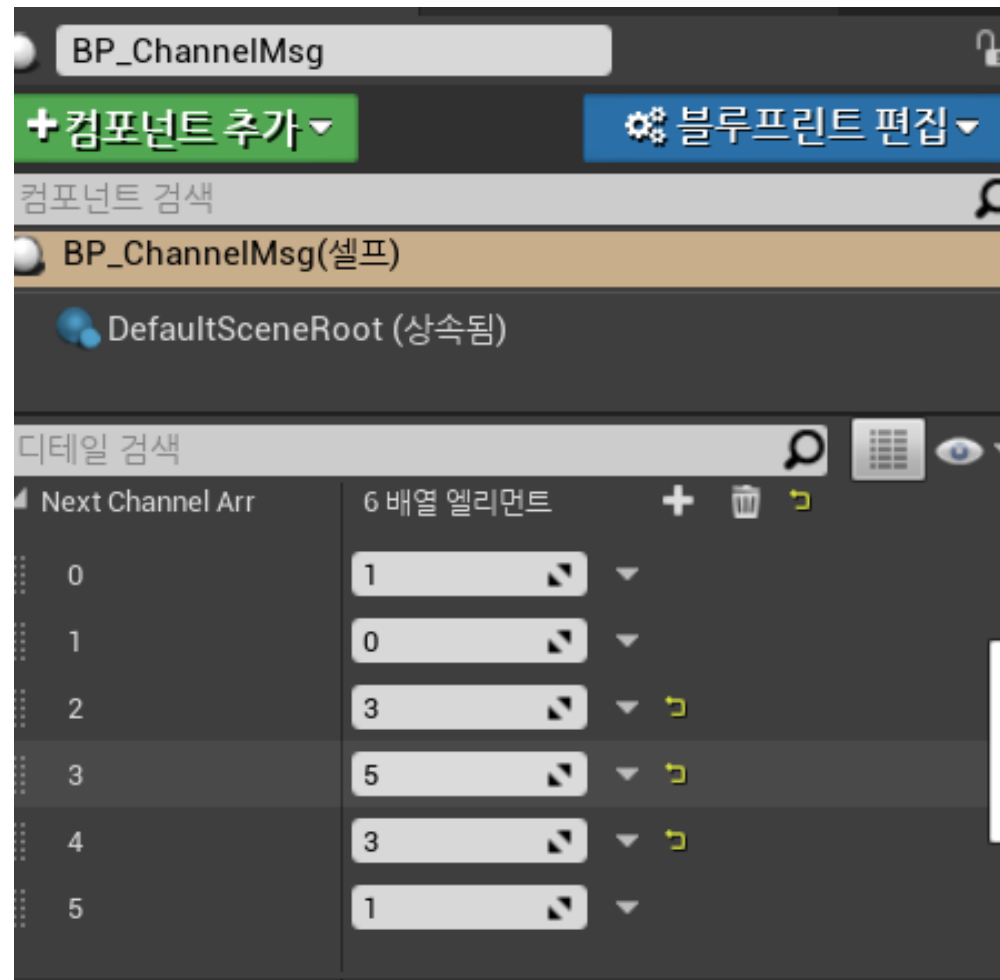
5.11 Tick 이벤트에 Move 함수를 호출한다,



6. BP_Channel, BP_ChannelMsg를 레벨에 배치한다.



6.1 BP_ChannelMsg의 Channels에 BP_Channel들을 넣는다.



6.2 BP_ChannelMsg의 NextChannelArr에 값을 넣는다.

