

목차

1. BattleGameMode 처리 1

2. BattlePlayController 처리

3. BattleGameMode 처리 2

4. CombatComponent 처리

5. BattleGameMode 처리 3



1. BattleGameMode에 들어가서 TurnRequest 이벤트를 생성한다.

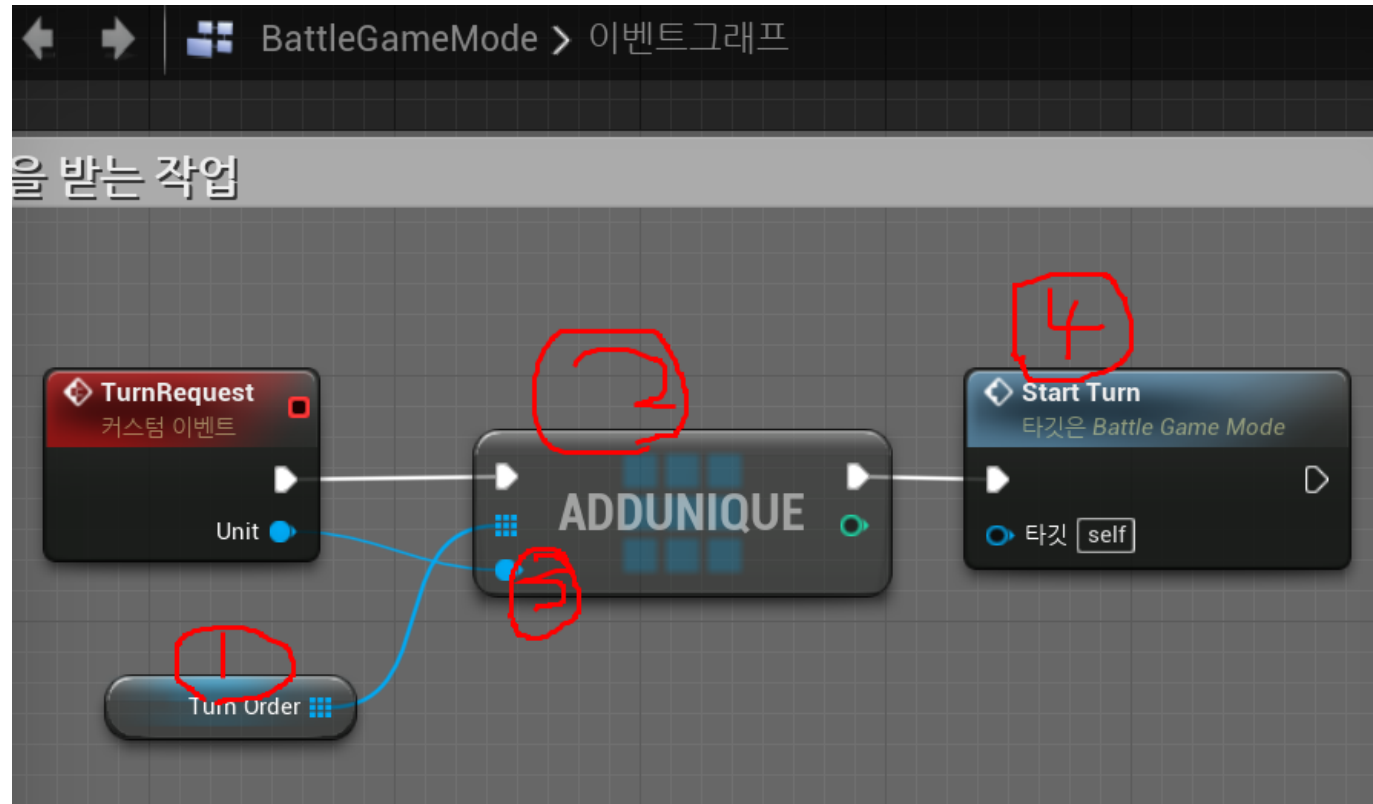
Variable	
변수 이름	TurnOrder
변수 유형	BP Board Base
인스턴스 편집가능	<input type="checkbox"/>
블루프린트 읽기 전용	<input type="checkbox"/>
툴팁	
스폰시 노출	<input type="checkbox"/>
프라이빗	<input type="checkbox"/>
카테고리	Default
리플리케이션	None
리플리케이션 조건	None

기본값	
Turn Order	0 배열 엘리먼트 +

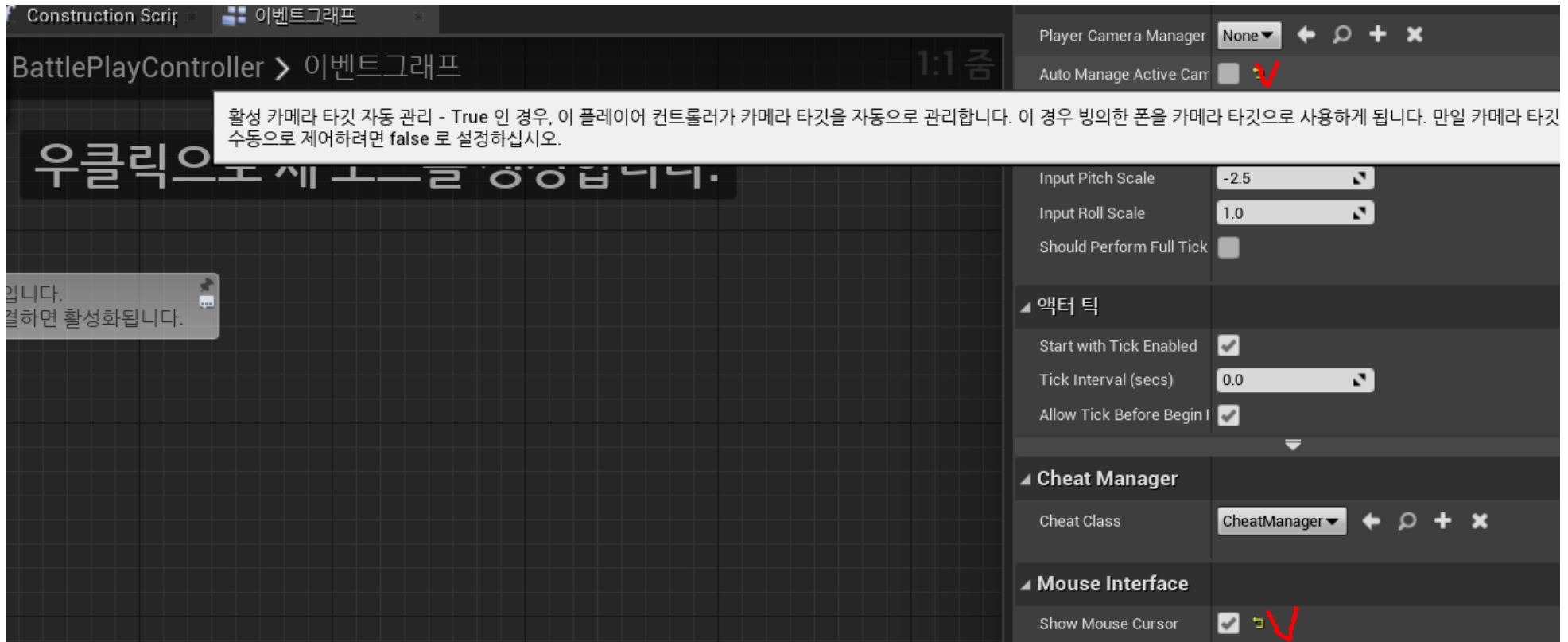
1.2 BP_BoardBase 배열 변수 TurnOrder를 생성한다.



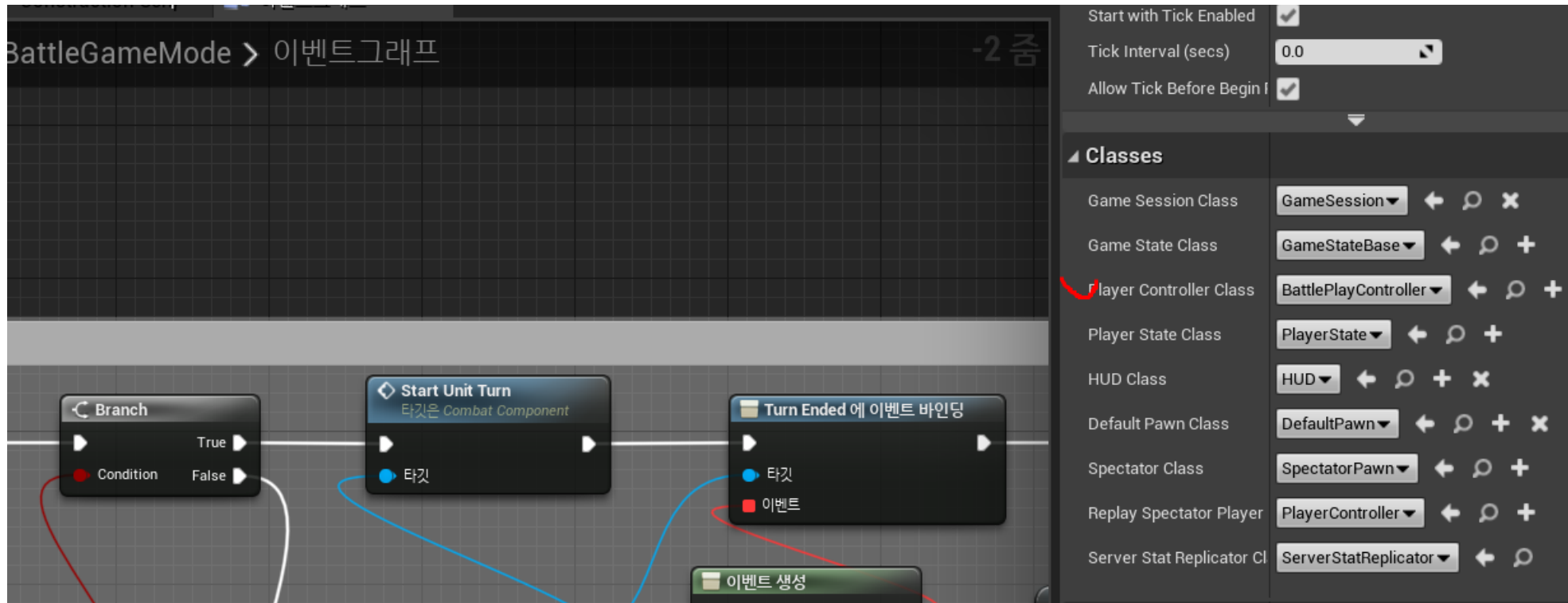
1.3 StartTurn 이벤트를 생성한다.



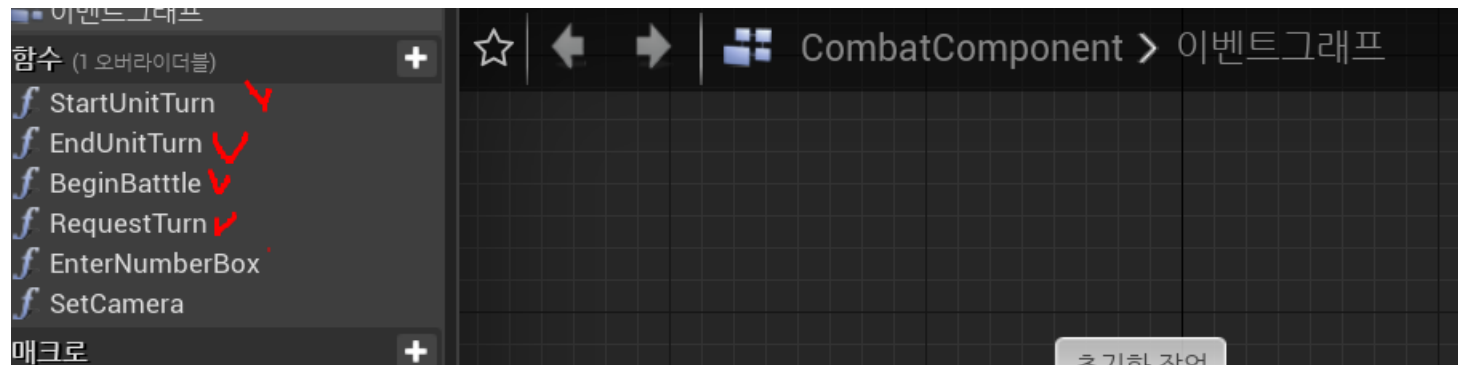
1.4 TurnOrder를 GET 해서 Addunique를 호출하고, StartTurn을 호출한다.



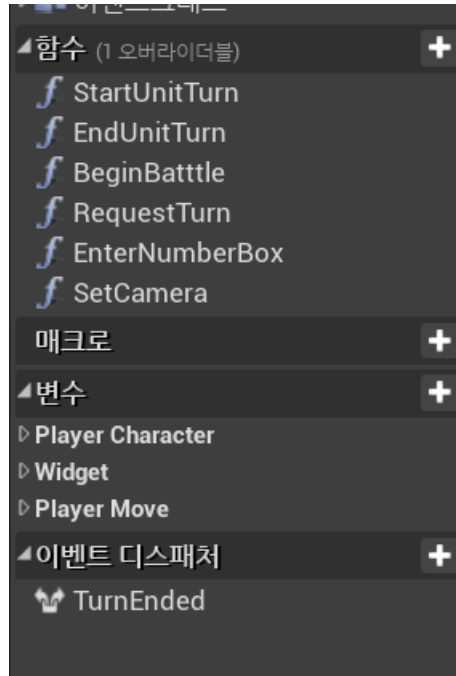
2. BattlePlayController에 들어가서 AutoMange Active Camera를 fale, ShowMouseCursor를 true로 설정한다.



3. BattleGameMode에 들어가서 Classes의 PlayerControllerClass에 BattlePlayController를 넣는다



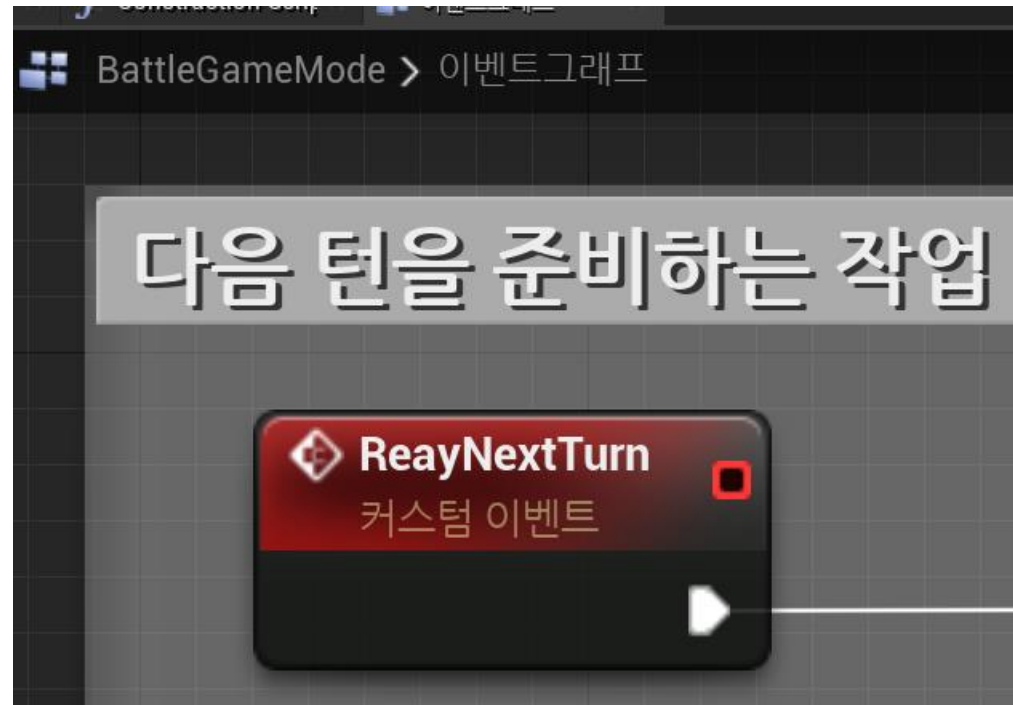
4. CombatComponent에 들어가서 함수들을 추가한다.



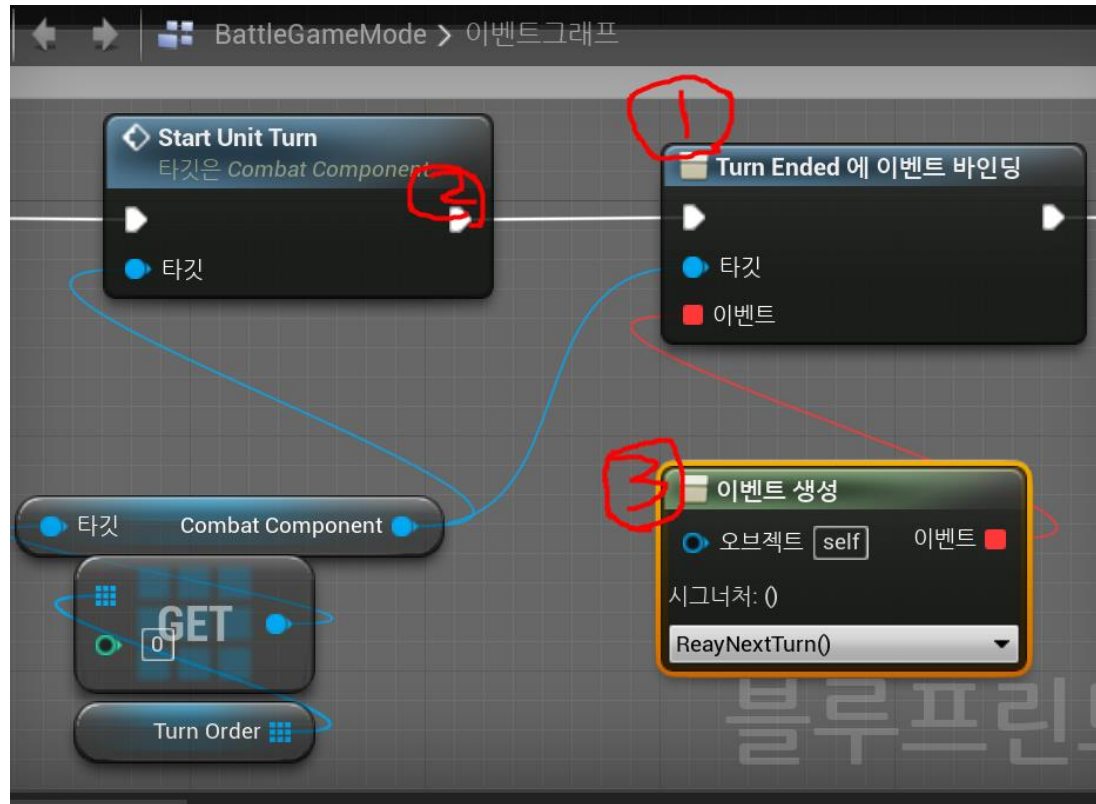
4.1 CombatComponent에 들어가서 이벤트 디스패처 TurnEnded를 추가한다.



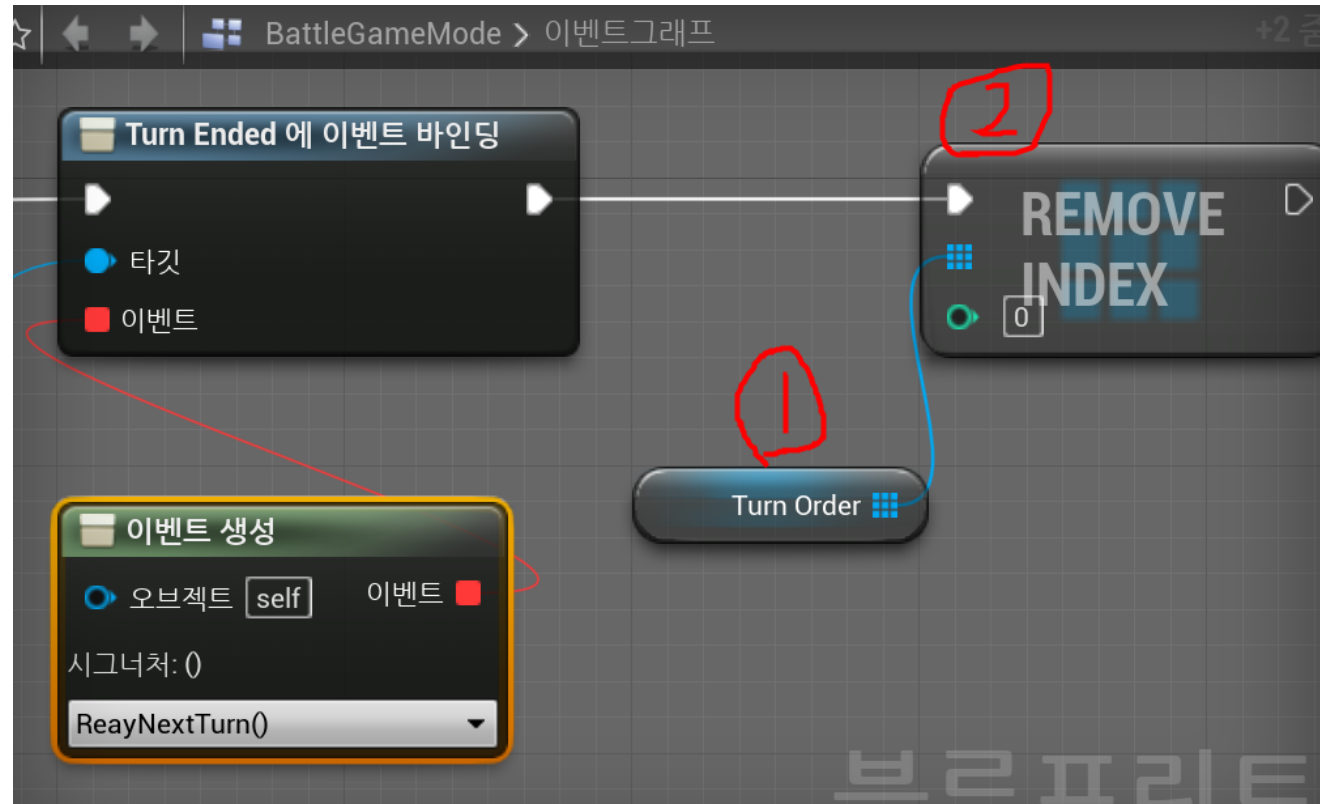
5.1 TurnOrder의 첫번째 객체에서 CombatComponent의 StartUnitTurn 함수를 호출한다.



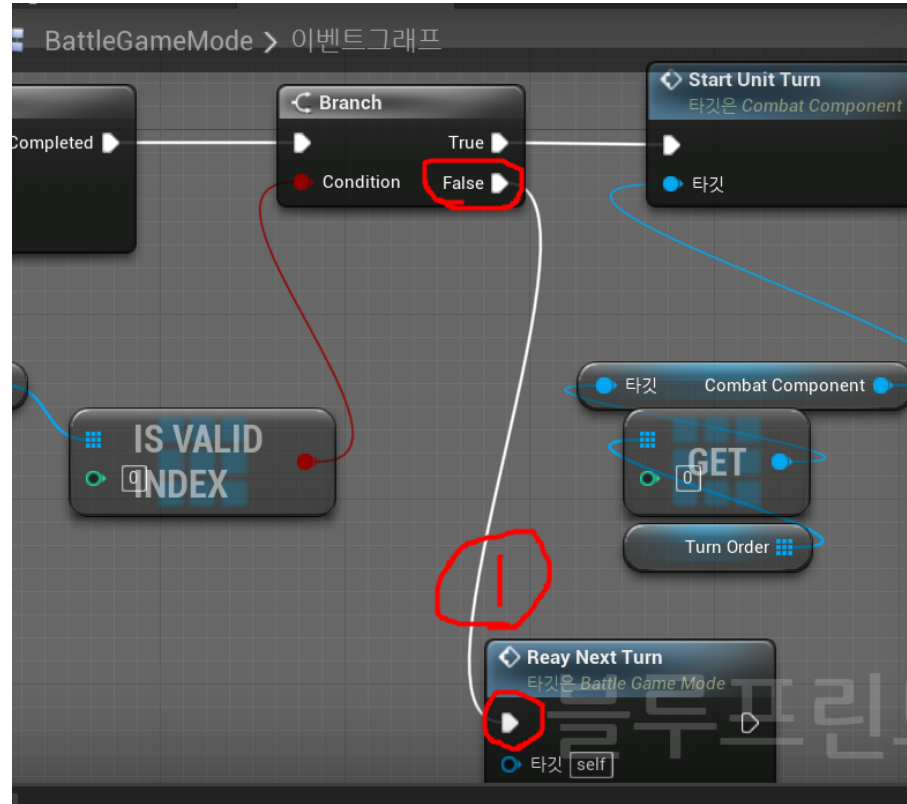
5.2 ReadyNextTurn 이벤트 생성



5.3 CombatComponent의 TurnEnded를 이벤트 바인딩 한다. 그리고 이벤트 ReadyNextTurn를 연결한다.



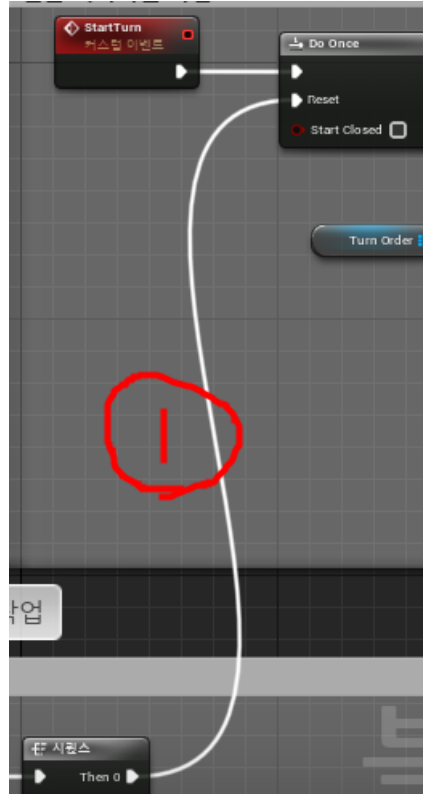
5.4 TurnOrder의 RemoveIndex를 호출한다.



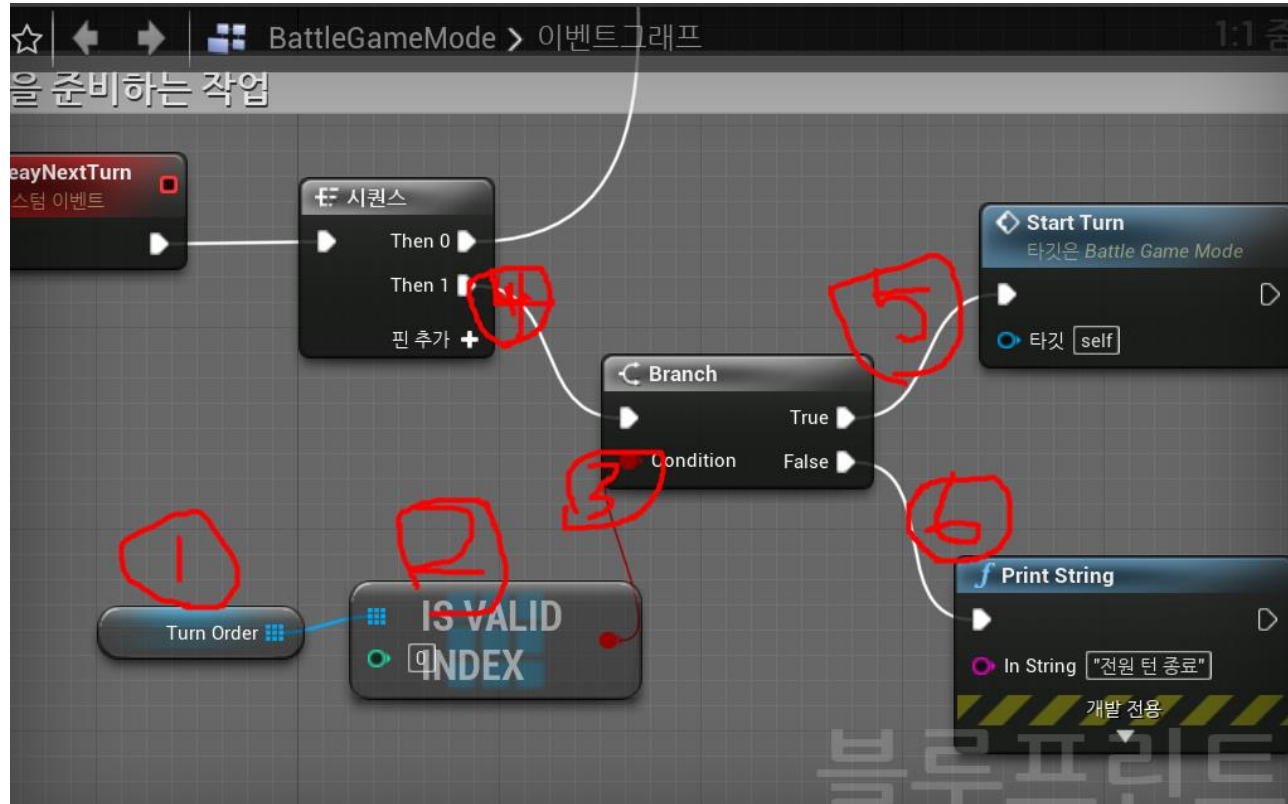
5.5 TurnOrder이 첫번째 객체가 유효하지 않으면 ReadyNextTurn을 호출하게 한다.



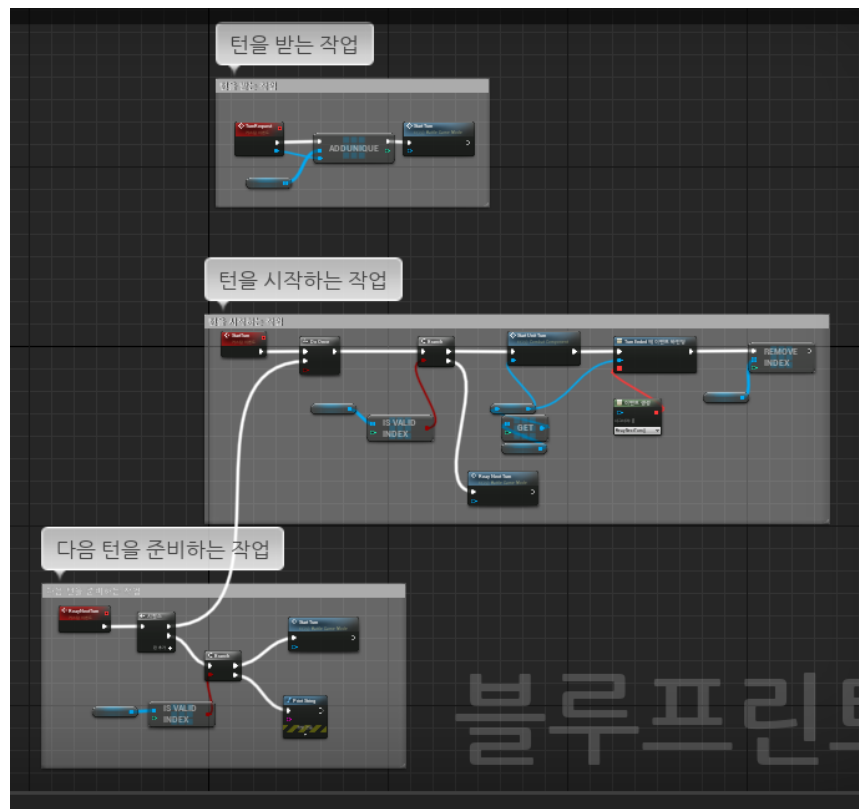
5.6 ReadyNextTurn 이벤트에 시퀀스 노드를 생성한다.



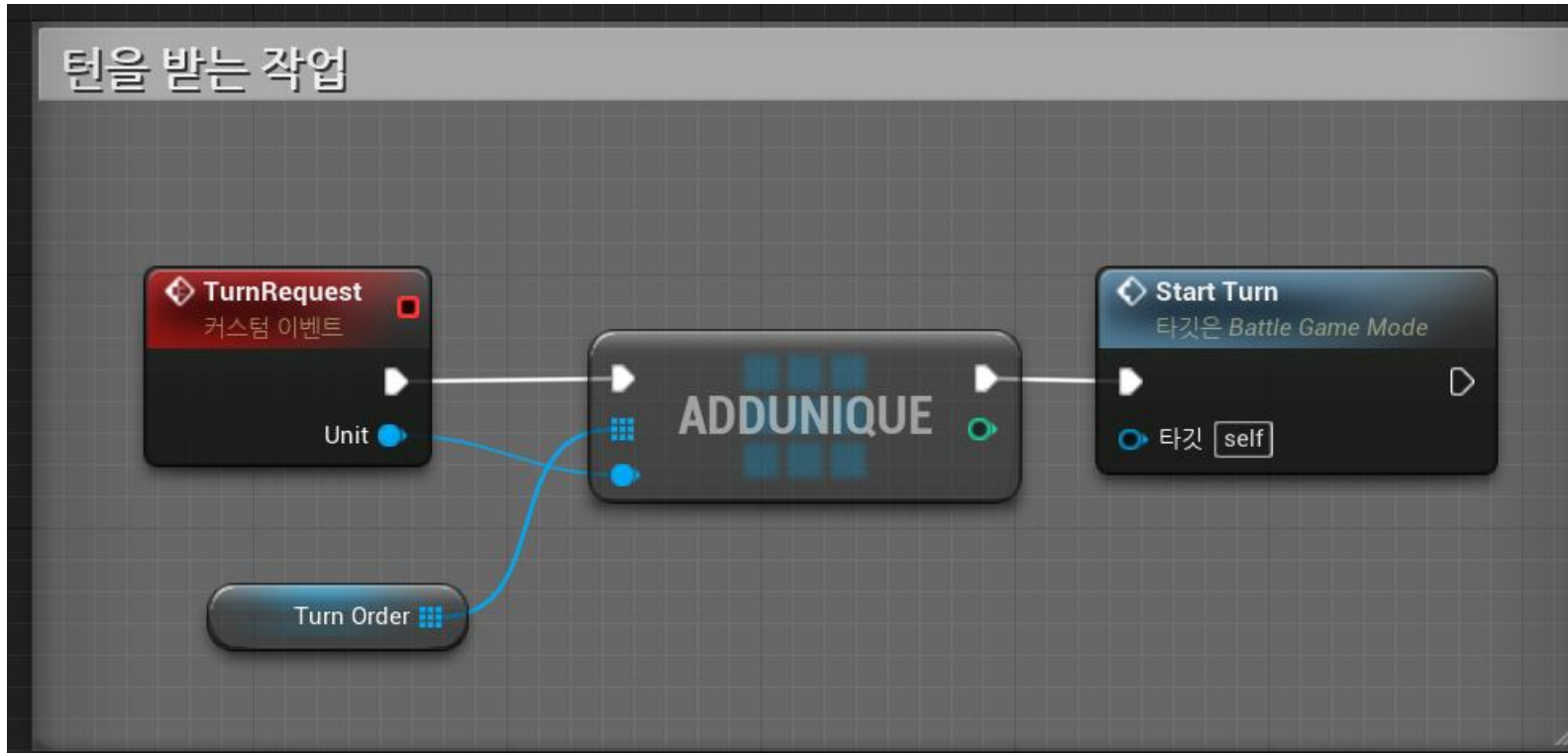
5.7 시퀀스의 Then 0은 StartTurn의 Do Once의 reset 핀에 연결한다.



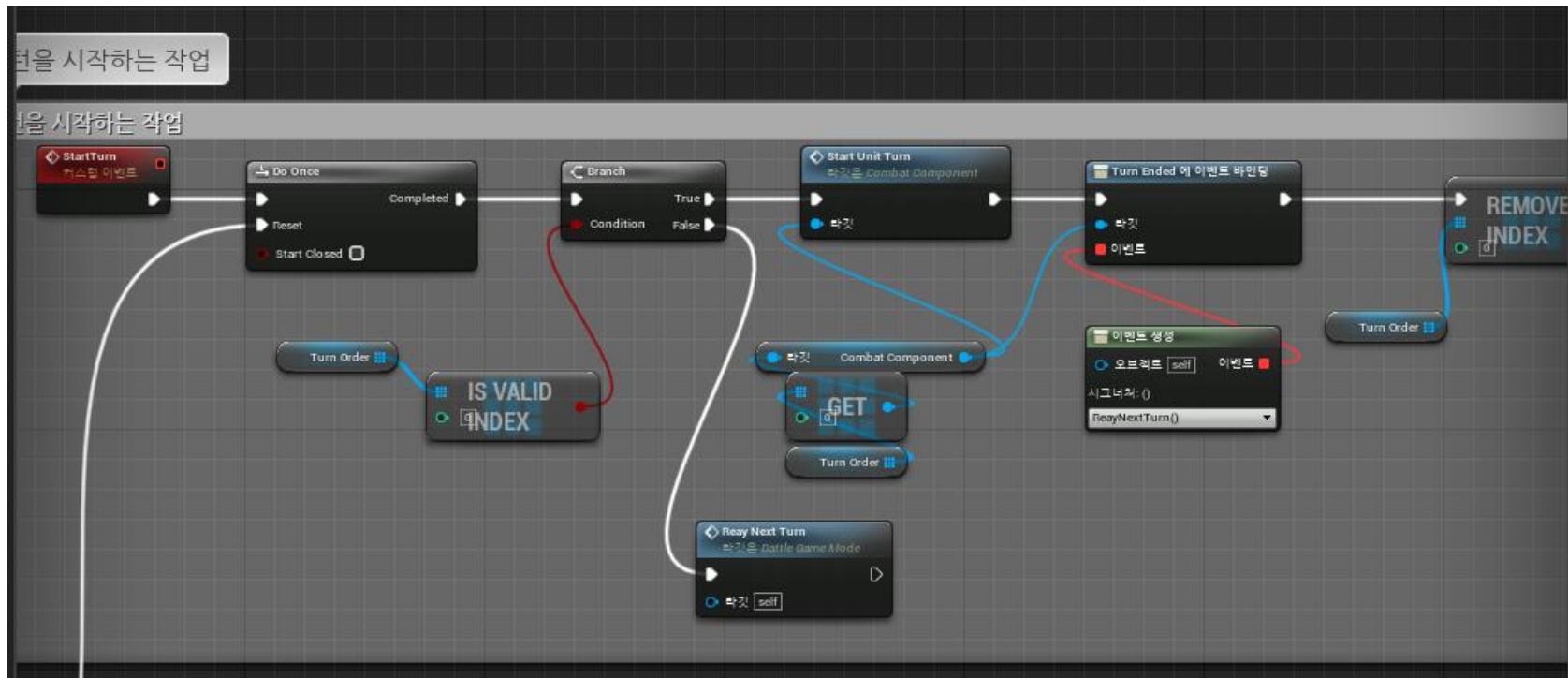
5.8 TurnOrder의 첫번째 객체가 유효하면 StartTurn을 호출하고, 유효하지 않으면 '전원 턴 종료' 라는 메시지를 보낸다.



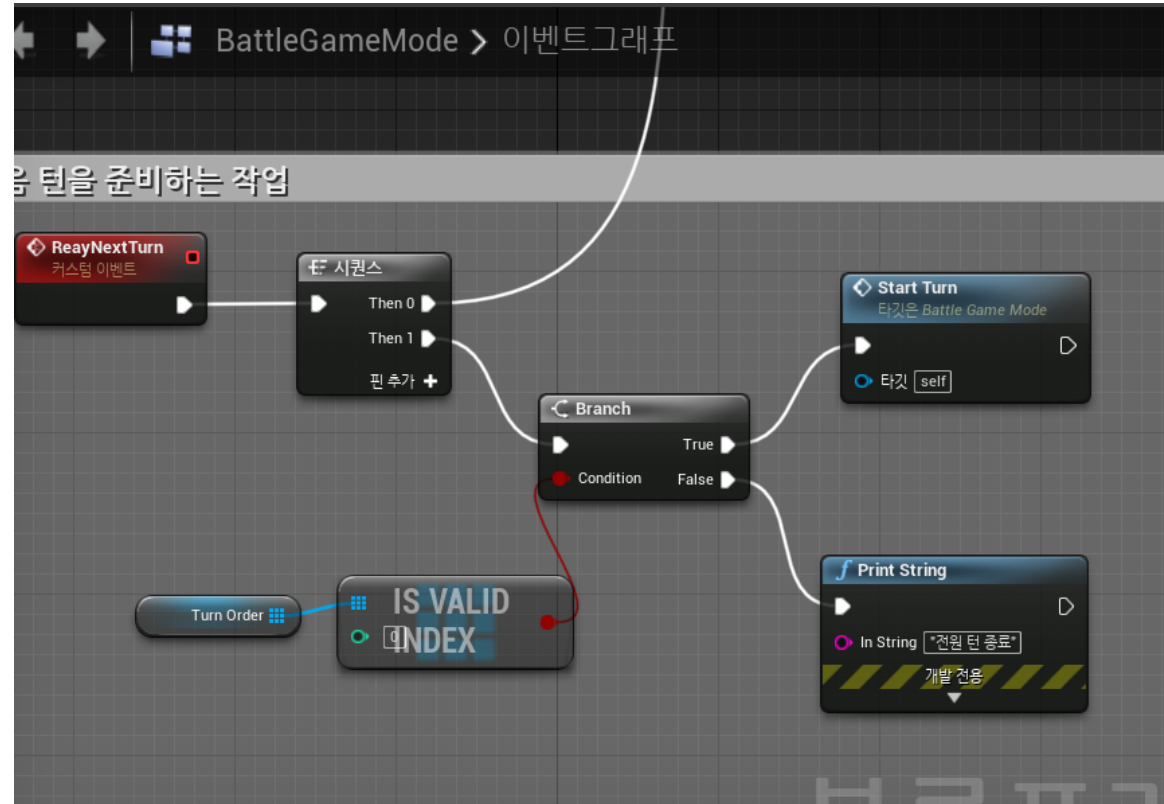
5.9 턴 관련 이벤트 처리



5.9.1 TurnRequest 이벤트 전체 내용



5.9.2 StartTurn 이벤트 전체 내용



5.9.3 ReadyNextTurn 이벤트 전체 내용