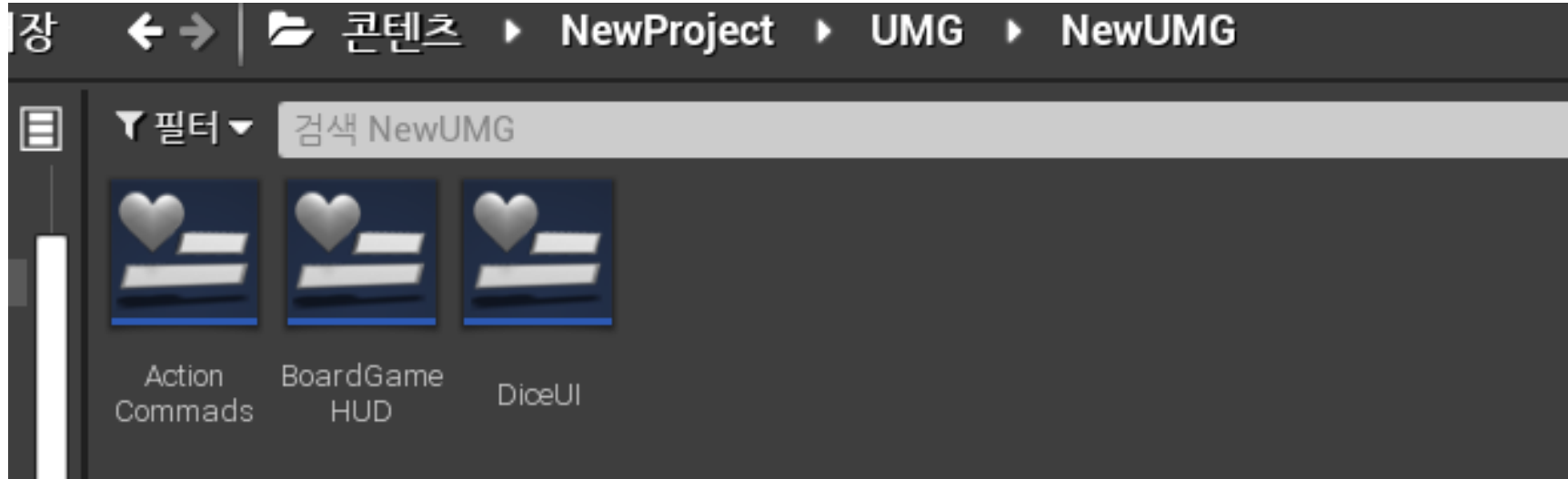
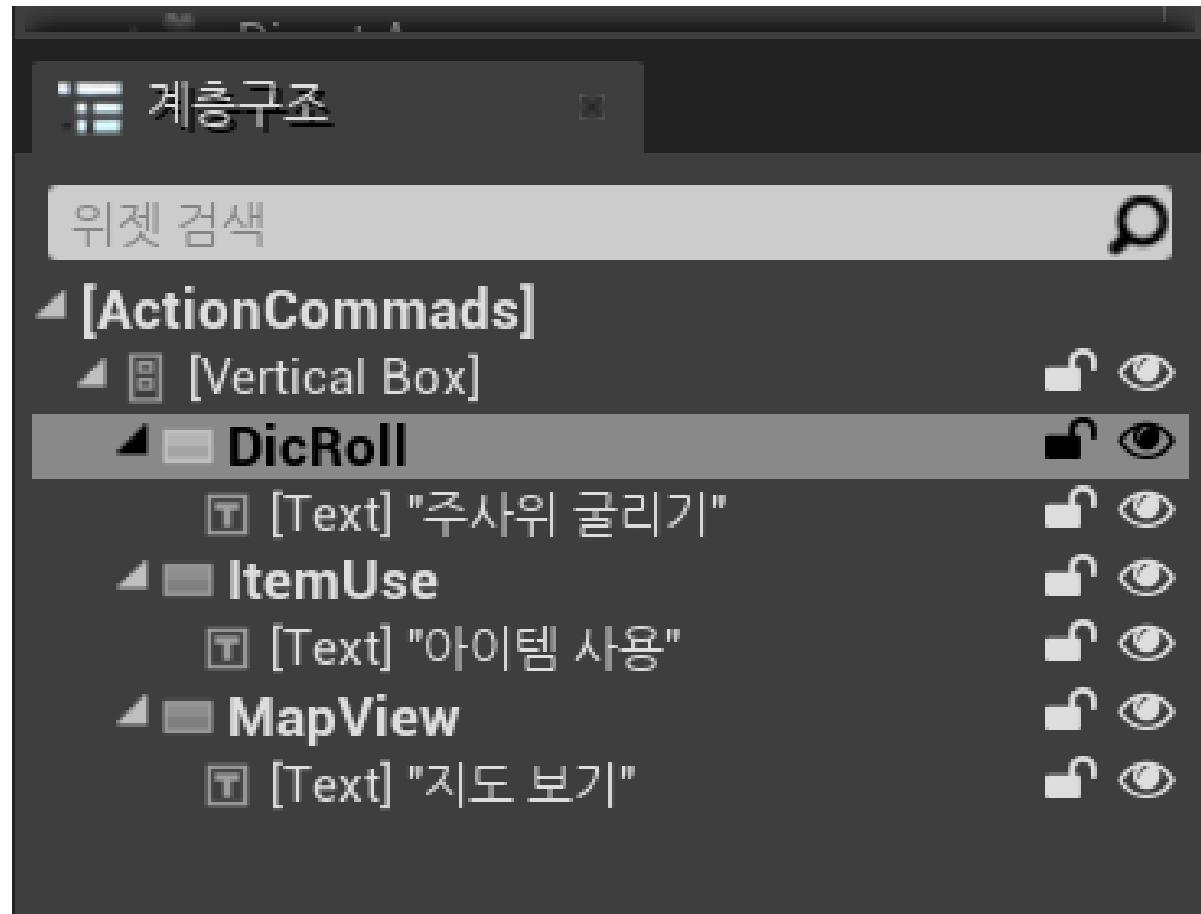


목차

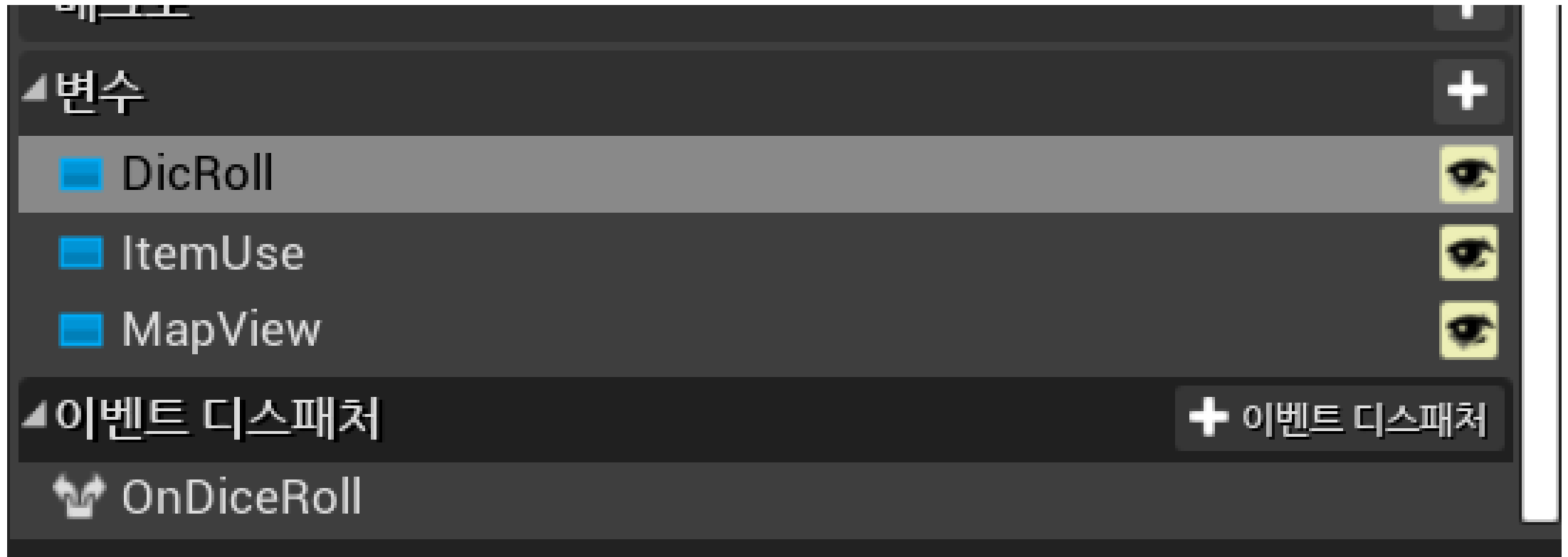
1. 위젯 블루프린트 BoardGameHUD, ActionCommands, DiceUI를 생성한다.
2. ActionCommands 처리
3. DiceUI 처리 1
4. BoardGameHUD 처리
5. CombatComponent 처리
6. BP_BoardPlayer 처리
7. DiceUI 처리 2



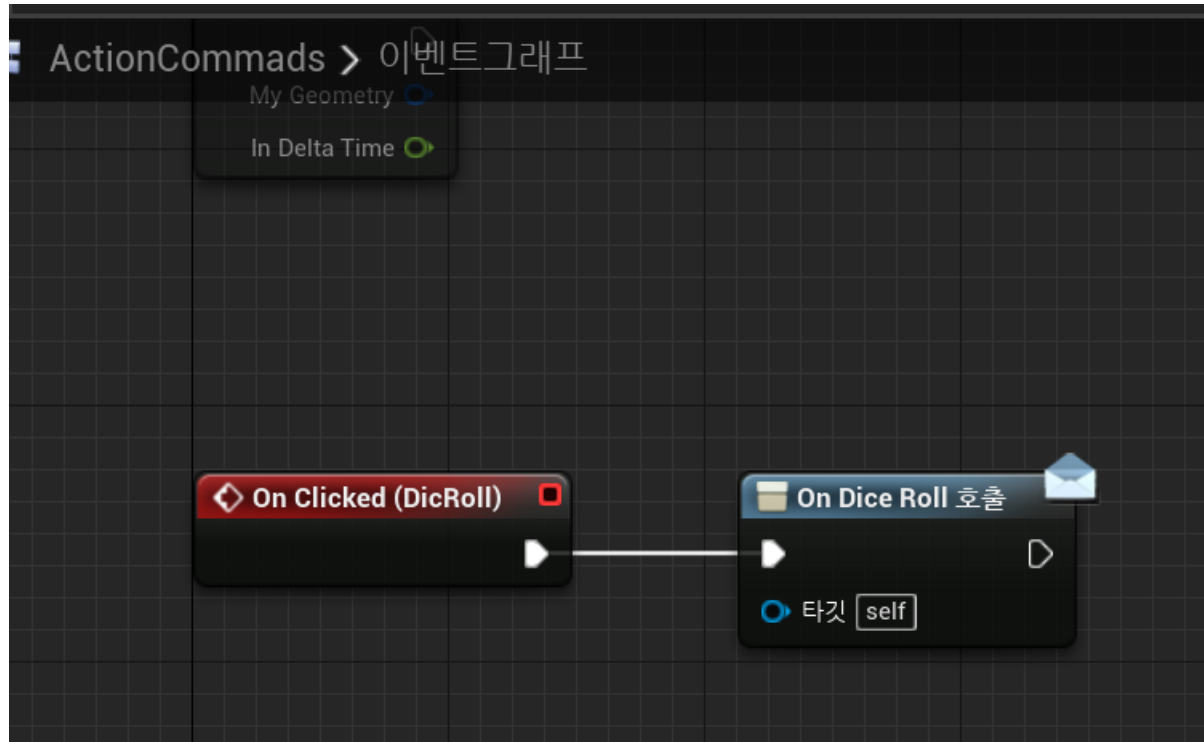
1. 위젯 블루프린트 BoardGameHUD, ActionCommands, DiceUI를 생성한다.



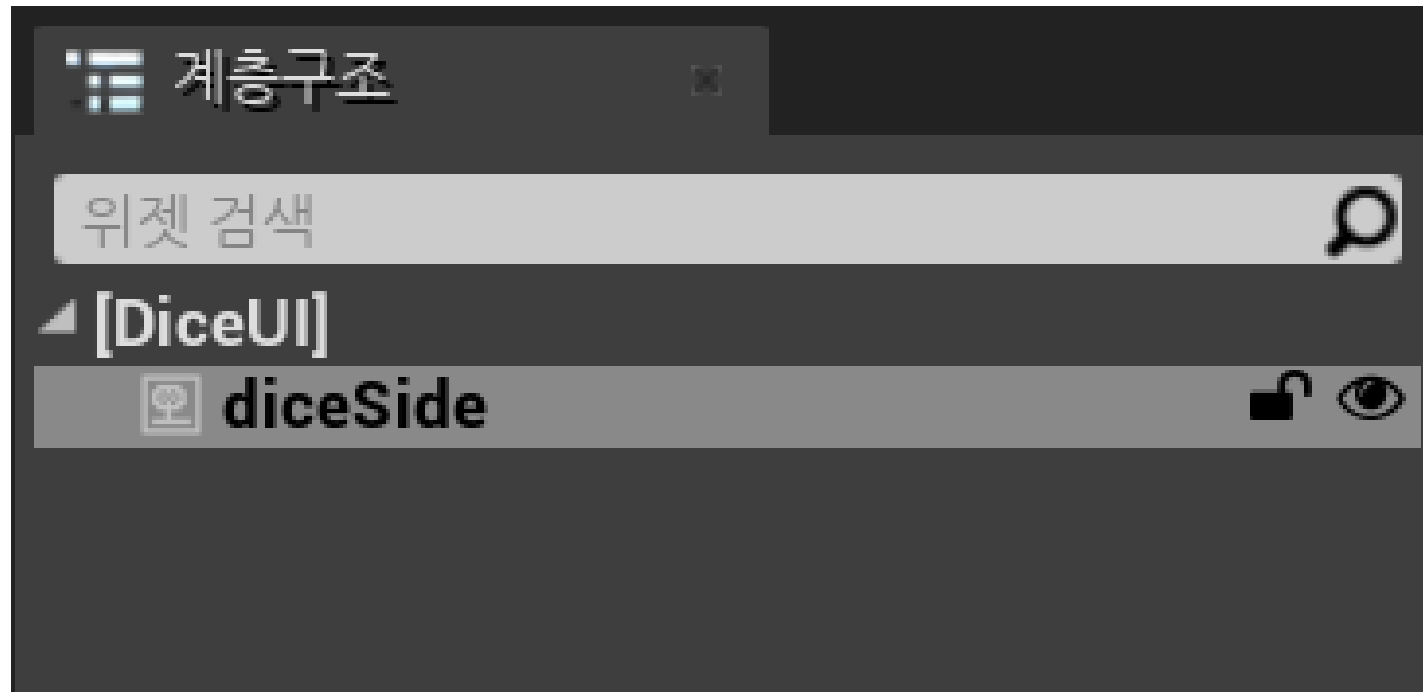
2. ActionCommands에 들어가서 위젯을 추가한다.



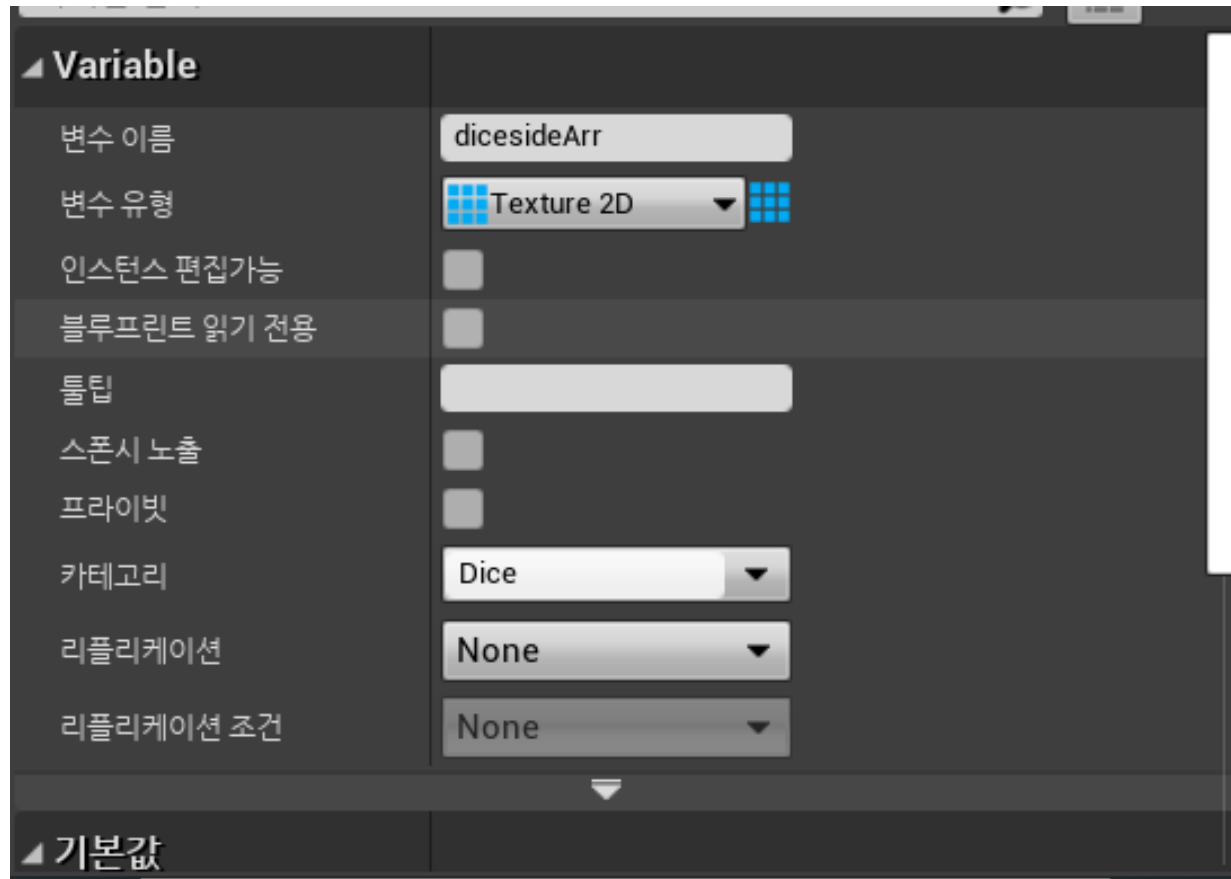
2.1 이벤트 디스패처 OnDiceRoll을 추가한다.



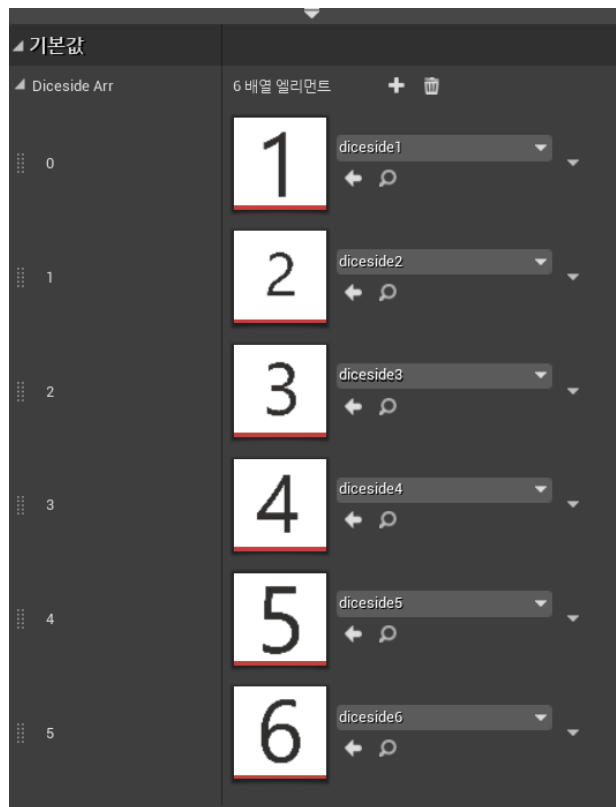
2.2 DiceRoll의 OnClicked 이벤트에 OnDiceRoll을 호출하고 연결한다.



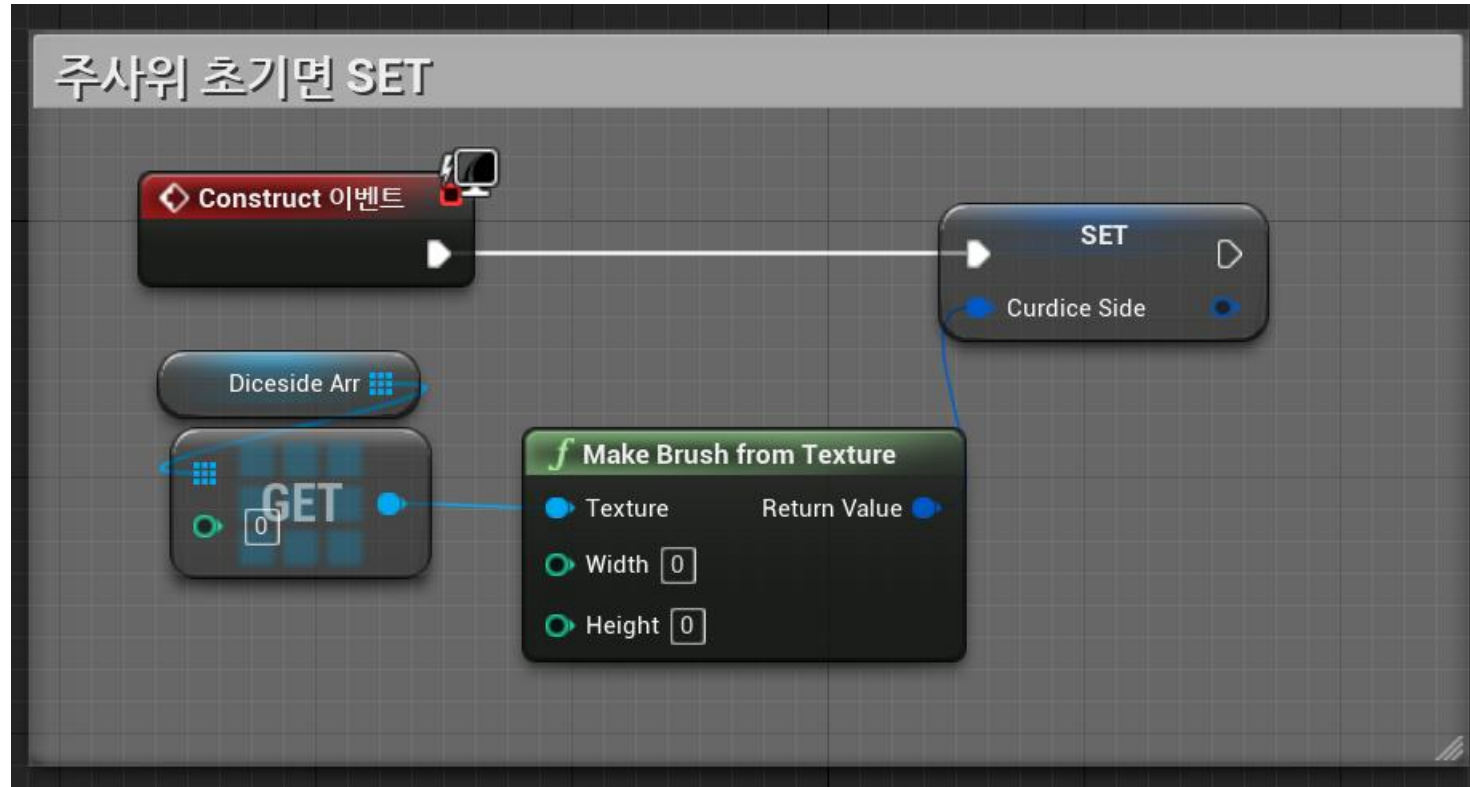
3. DiceUI에 들어가서 diceSide를 추가한다.



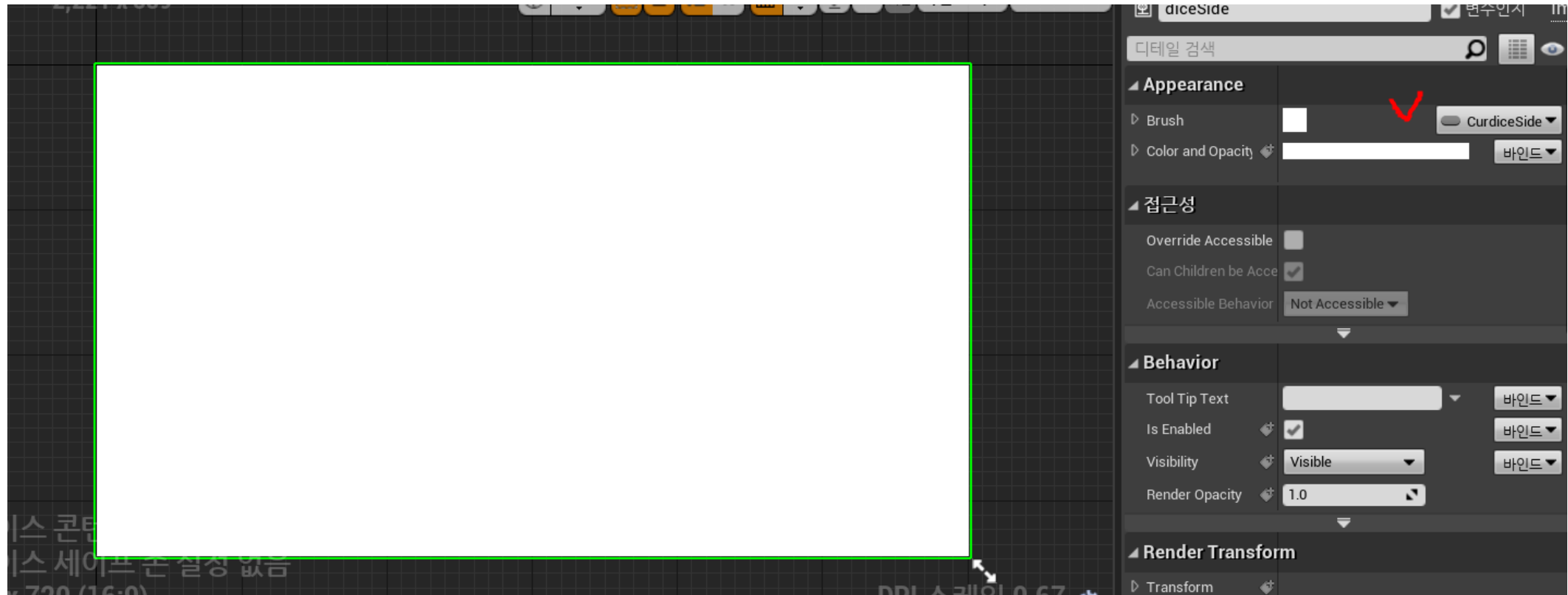
3.1 Texture2D형 배열 변수 dicesideArr 변수를 추가한다.



3.2 dicesideArr에 미리 만들어둔 diceside 텍스트처를 넣는다.



3.3 DicesideArr의 첫번째 객체를 Make Brush from Texture에 넣고 결과값을 변수로 승격해서 CurdiceSide를 생성한다.



3.4 diceside의 Brush에 CurdiceSide를 바인드 한다.

함수 (36 오버라이더블)

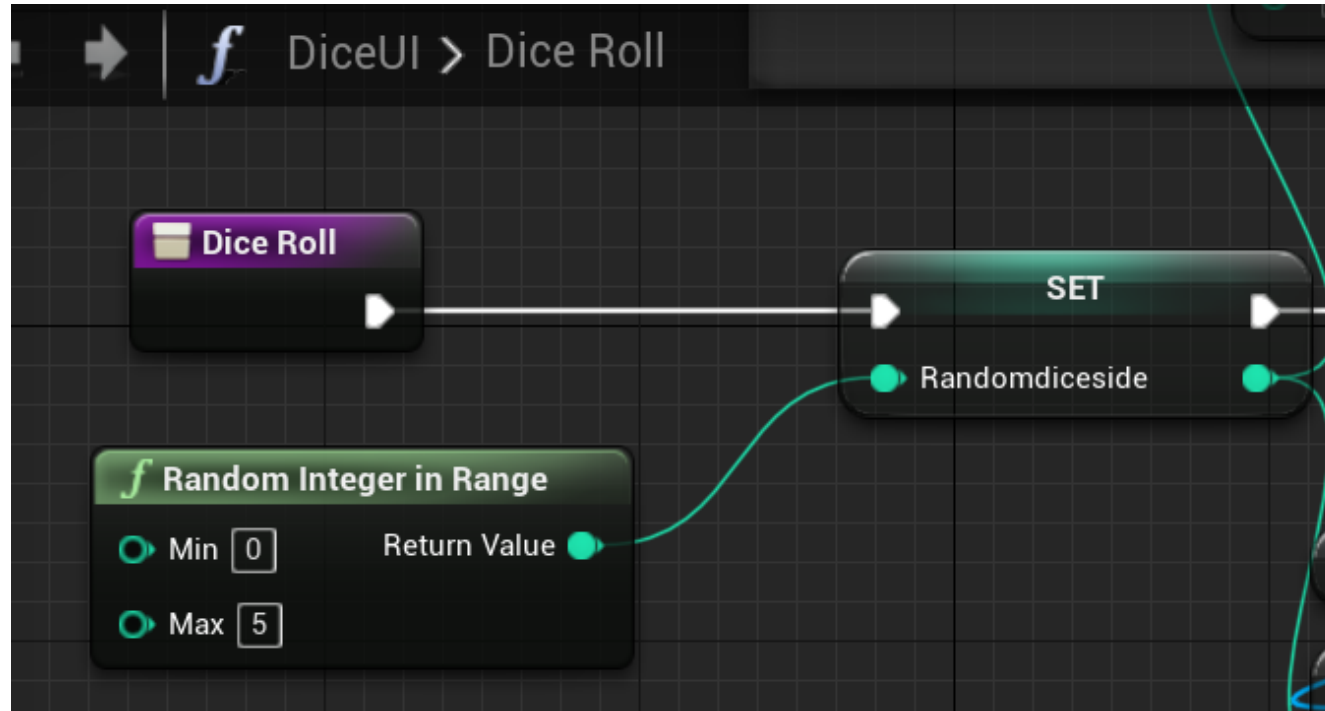
오버라이드 ▼

+ 함수

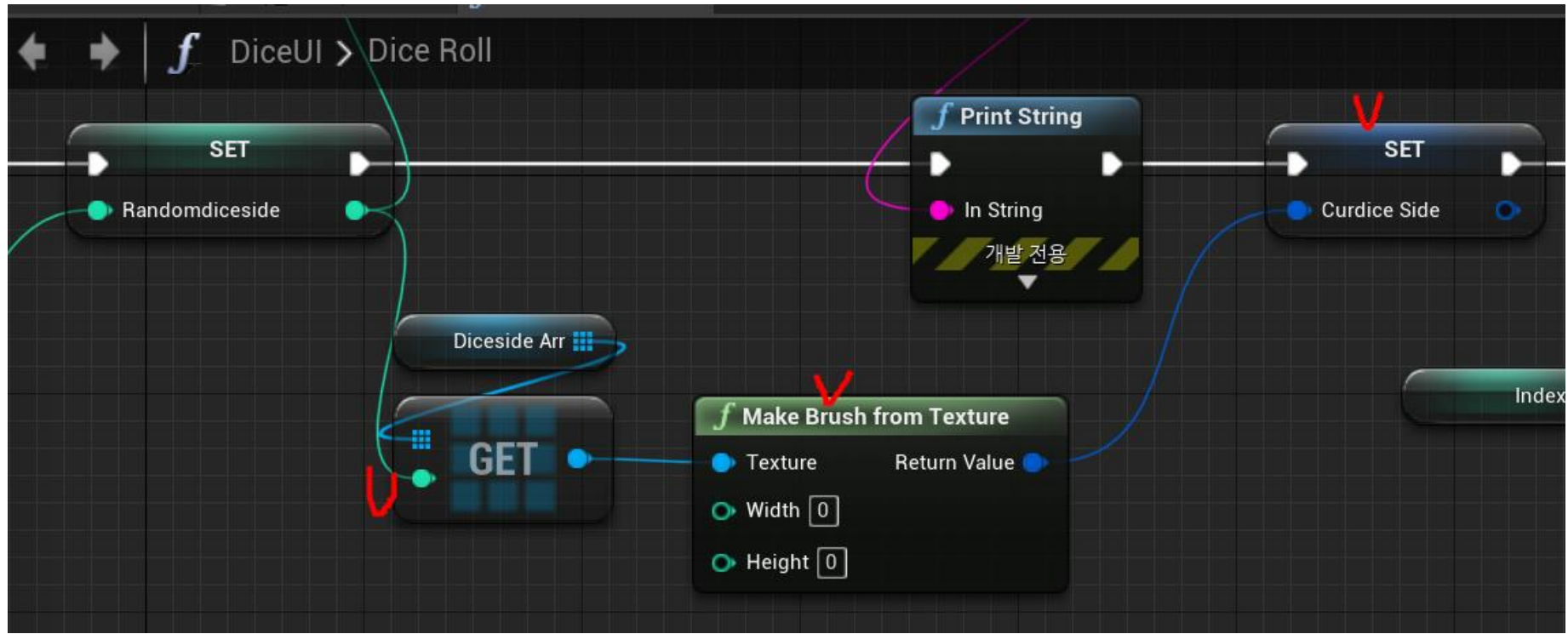
f Dice Roll

f EntNumber

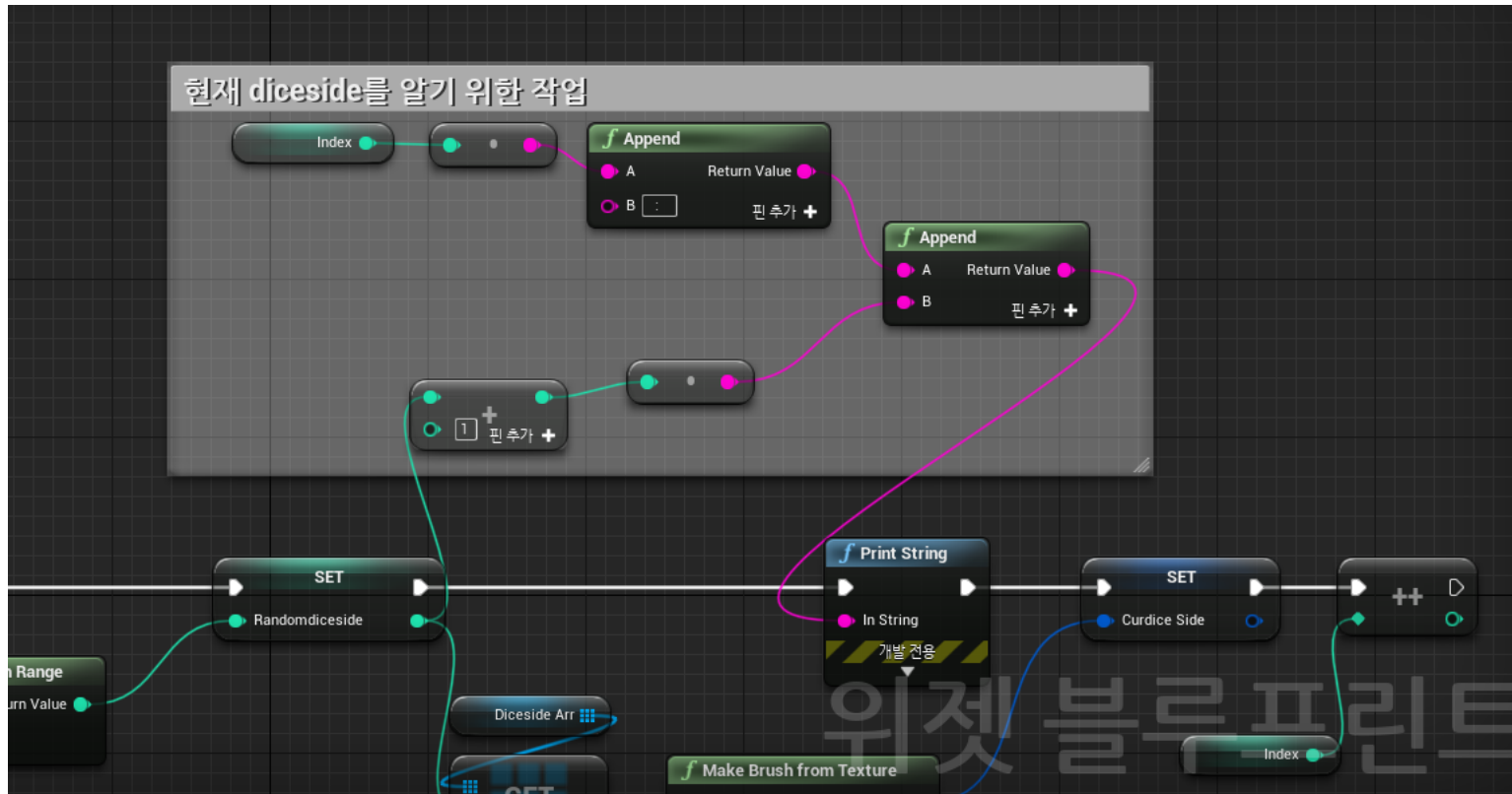
3.5 함수를 추가한다.



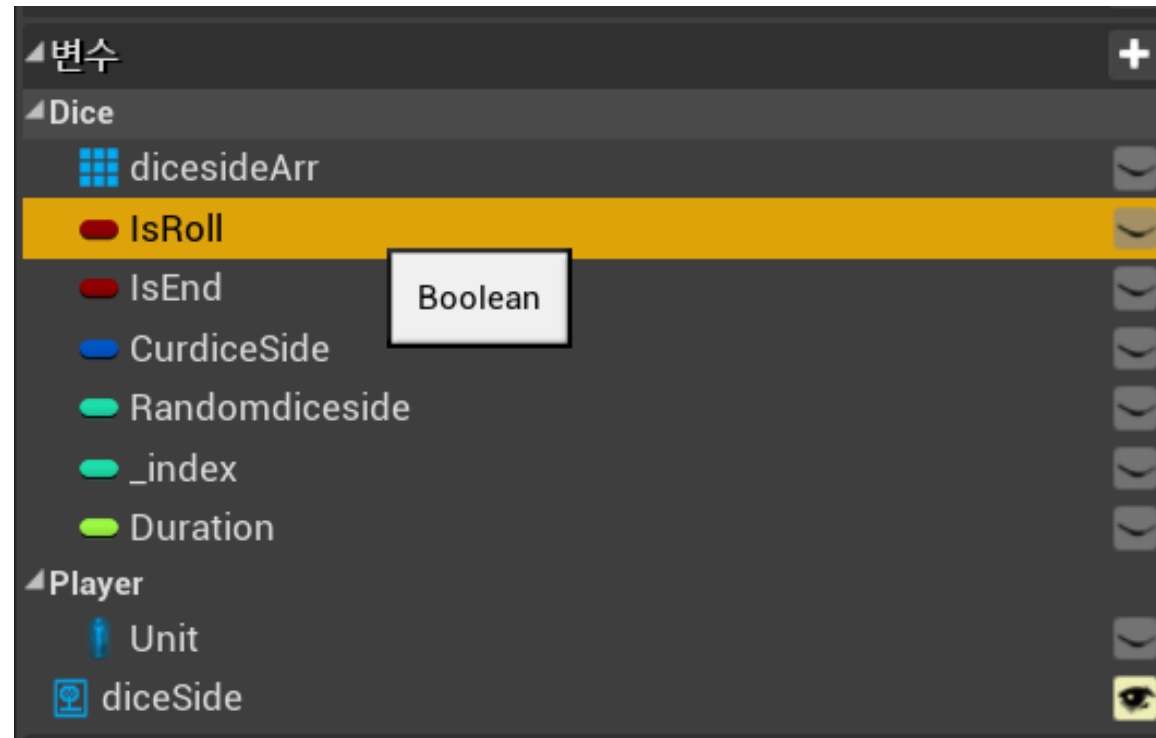
3.6 DiceRoll 함수에 들어가서 RandomIntegerInRange를 호출하고 결과값을 변수로 승격해서 RandomdiceSide를 생성한다.



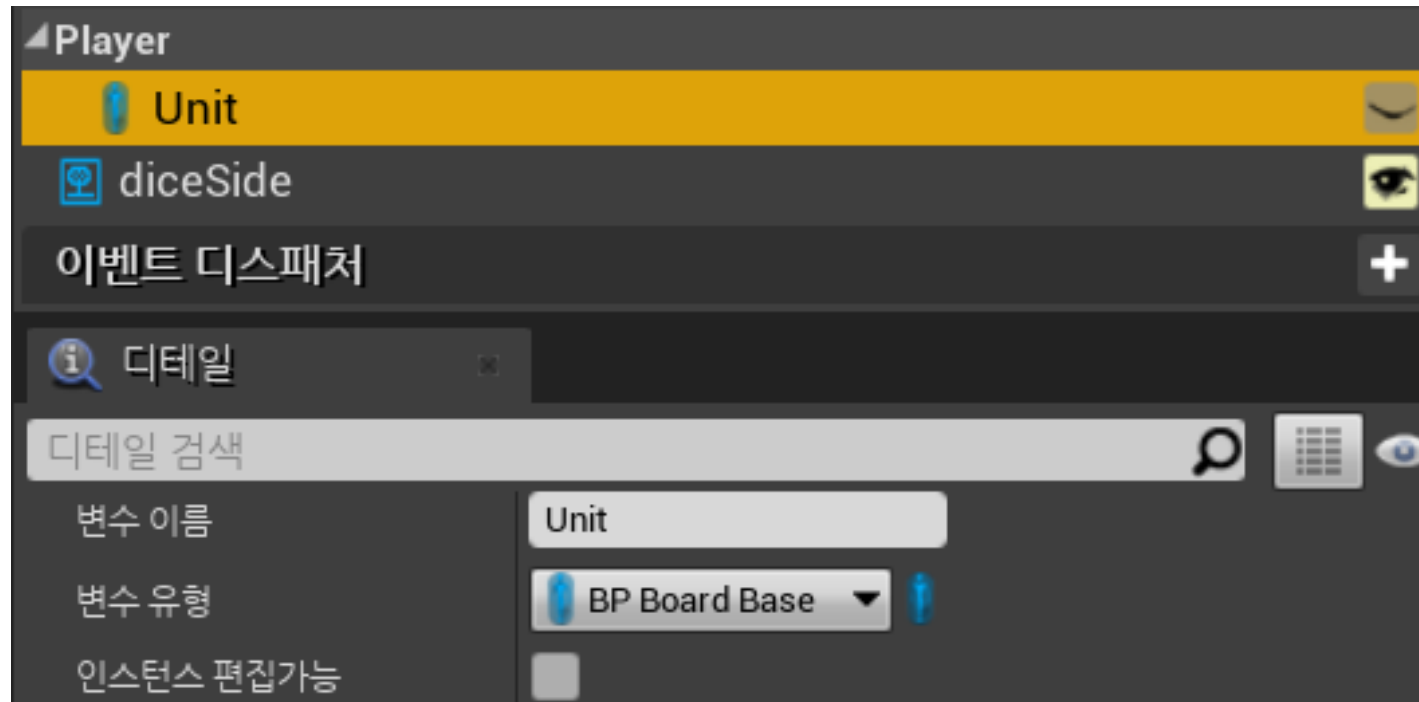
3.7 DicesideArr에 있는 객체 중 Randomdiceside 번째 객체를 CurdiceSide에 넣는다.



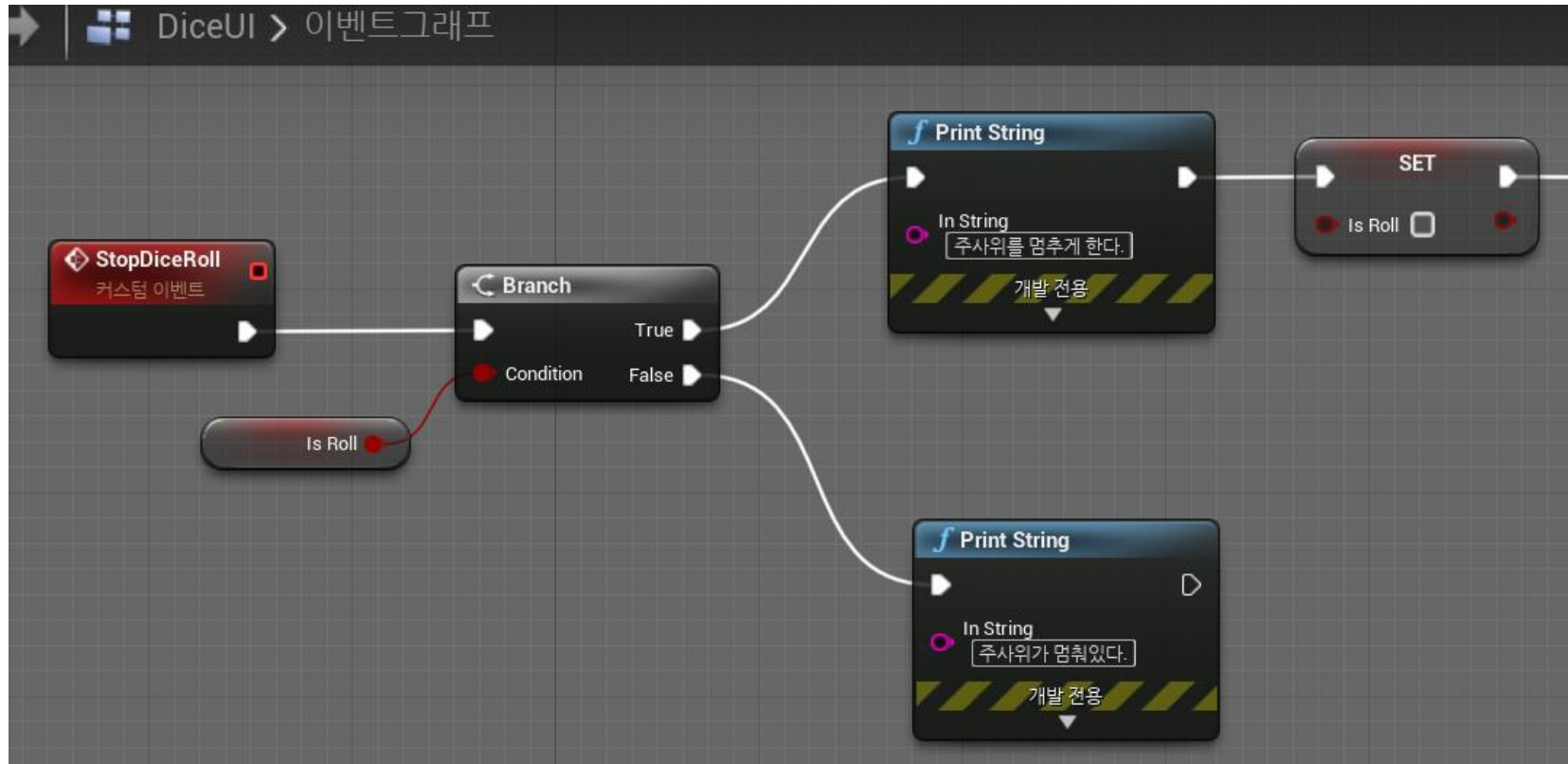
3.8 현재 diceside를 알기 위한 작업



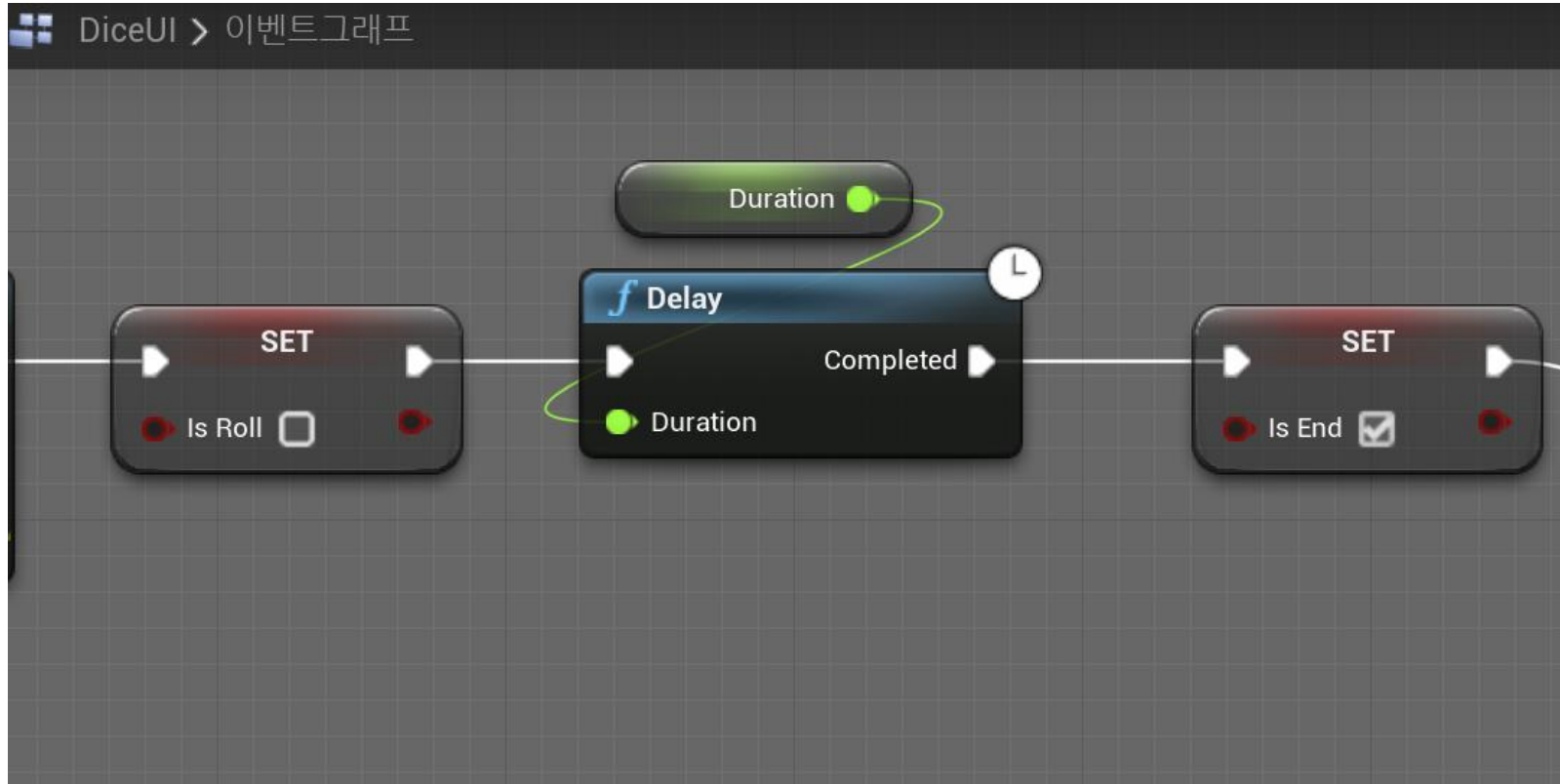
3.9 Boolean 변수 IsRoll, IsEnd 변수 추가



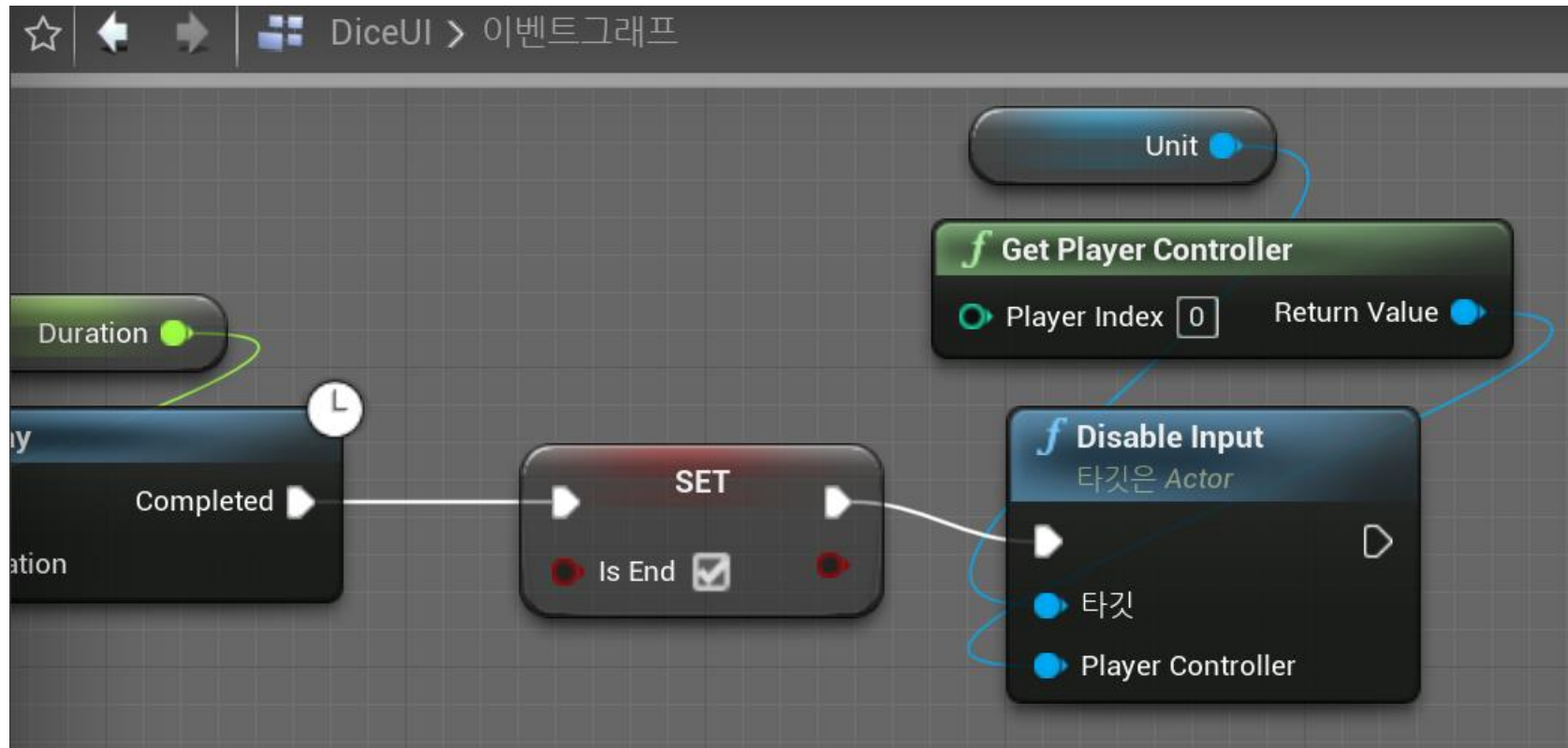
3.10 BP_BoardBase 형 변수 Unit 추가



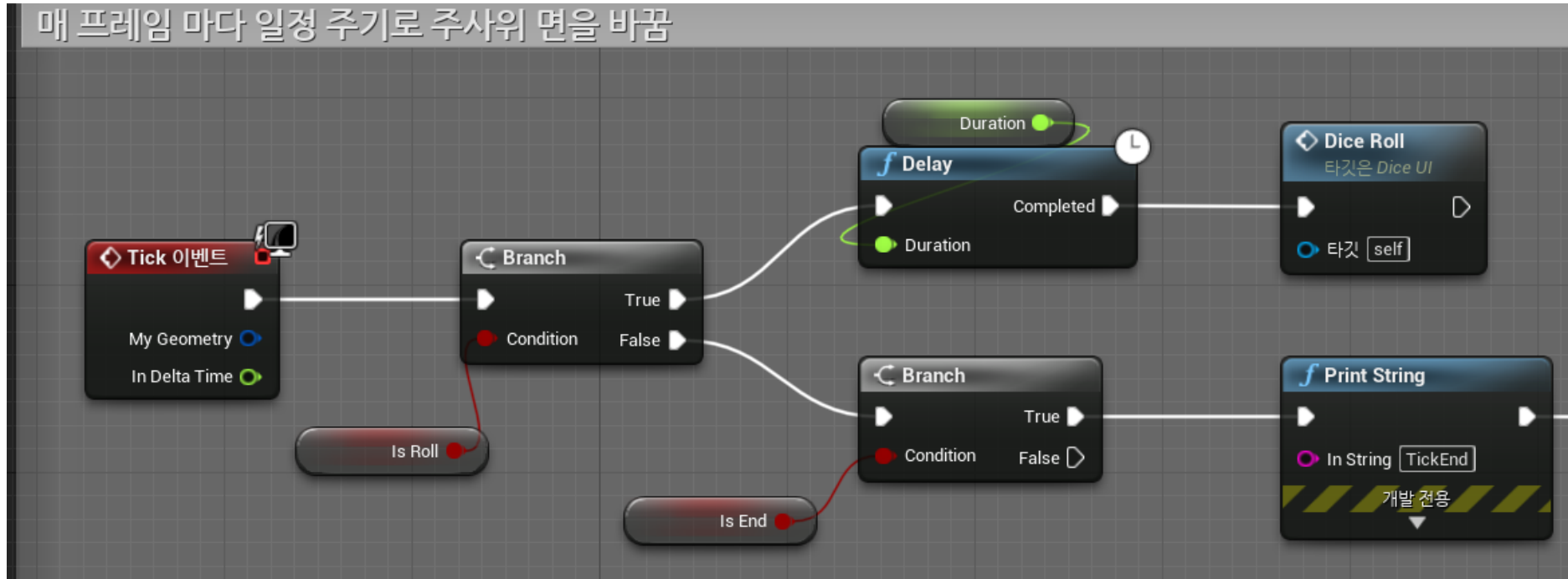
3.11 StopDiceRoll 이벤트를 생성, IsRoll이 true 이면 isRoll을 False로 한다.



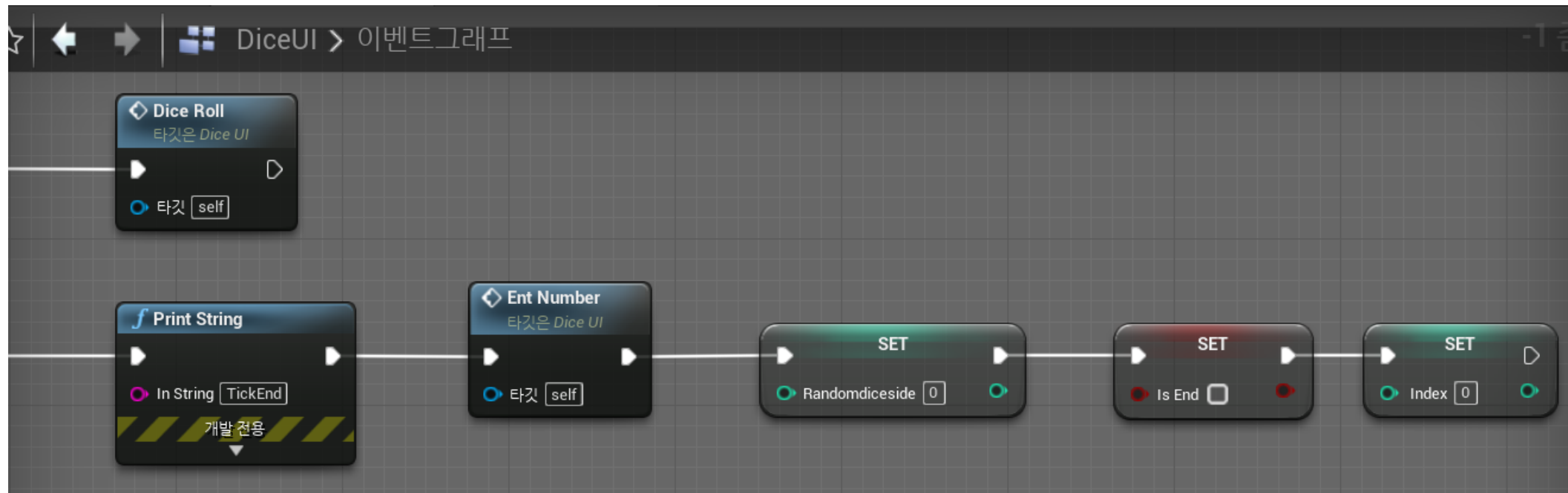
3.12 Delay를 호출하고, Duration을 변수로 승격해서 Duration을 추가하고 0.3으로 설정, IsEnd를 True로 한다.



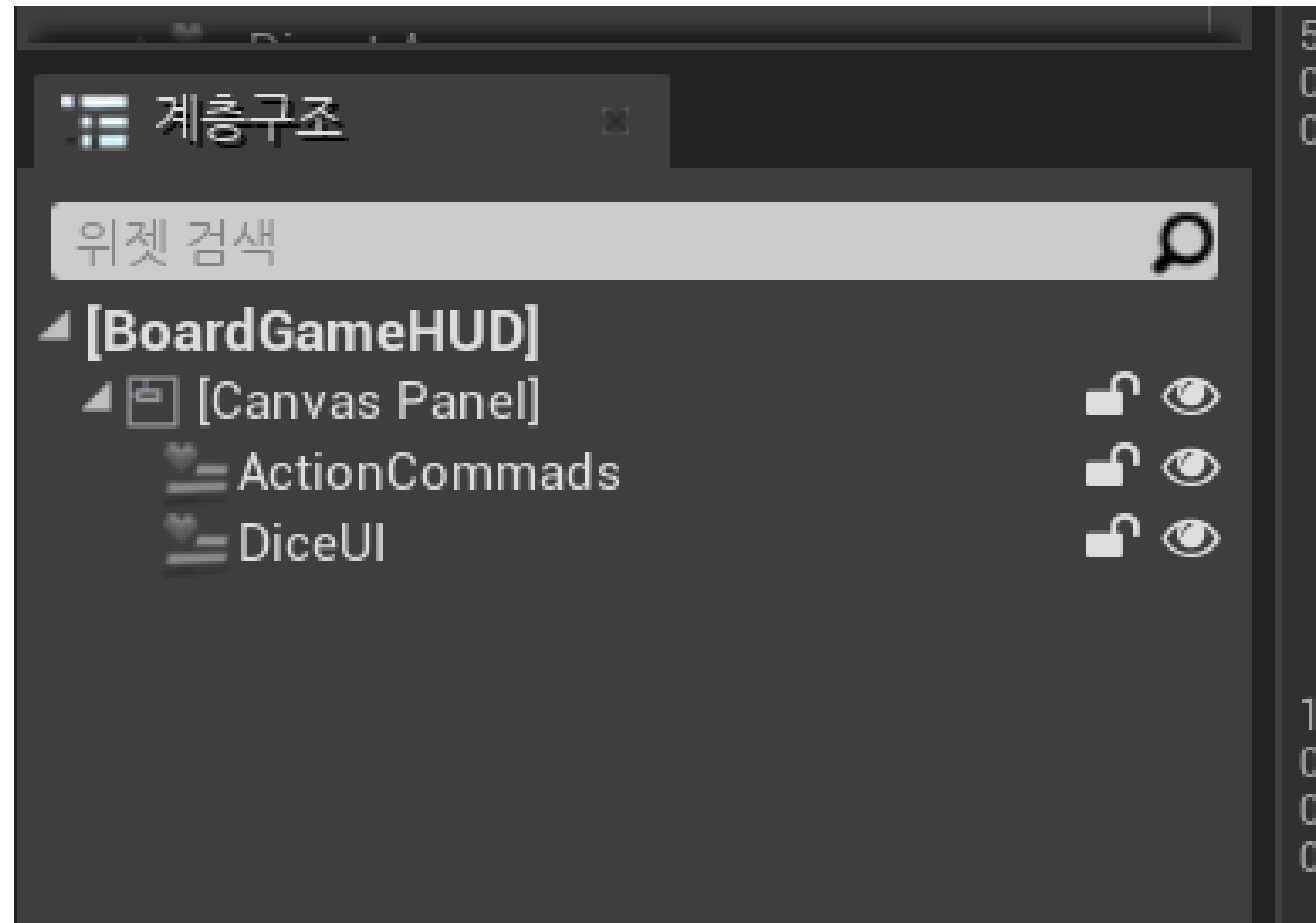
3.13 Unit을 DisableInput을 호출한다.



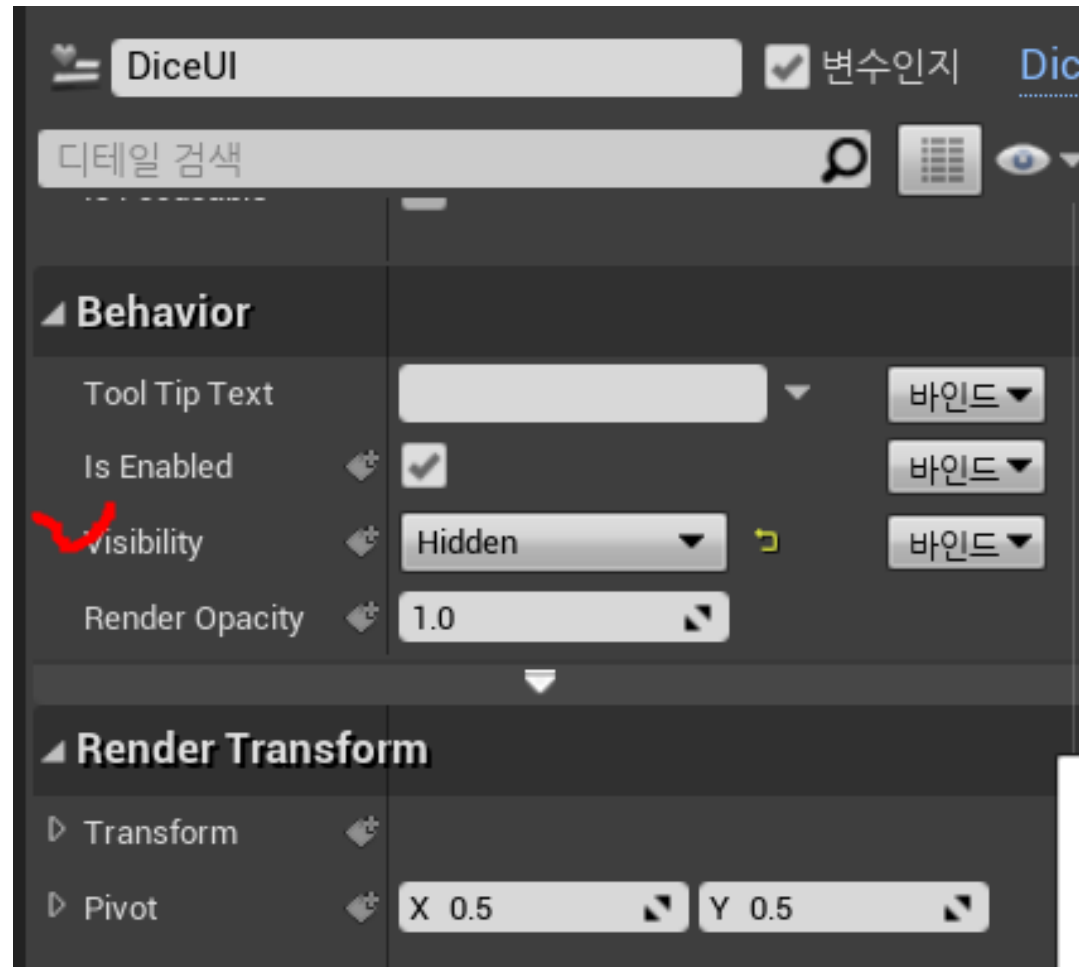
3.14 Tick 이벤트에 가서 isRoll이 True이면 DiceRoll을 호출하고, False이면 TickEnd 한다.



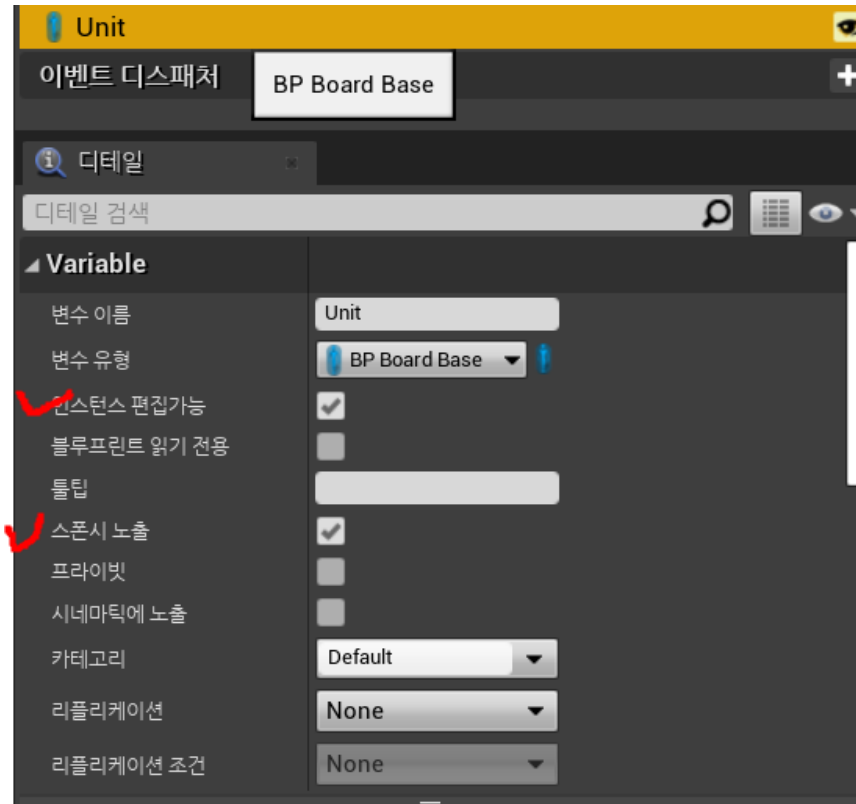
3.15 EntNumber 함수를 호출하고, 값들을 초기화 한다.



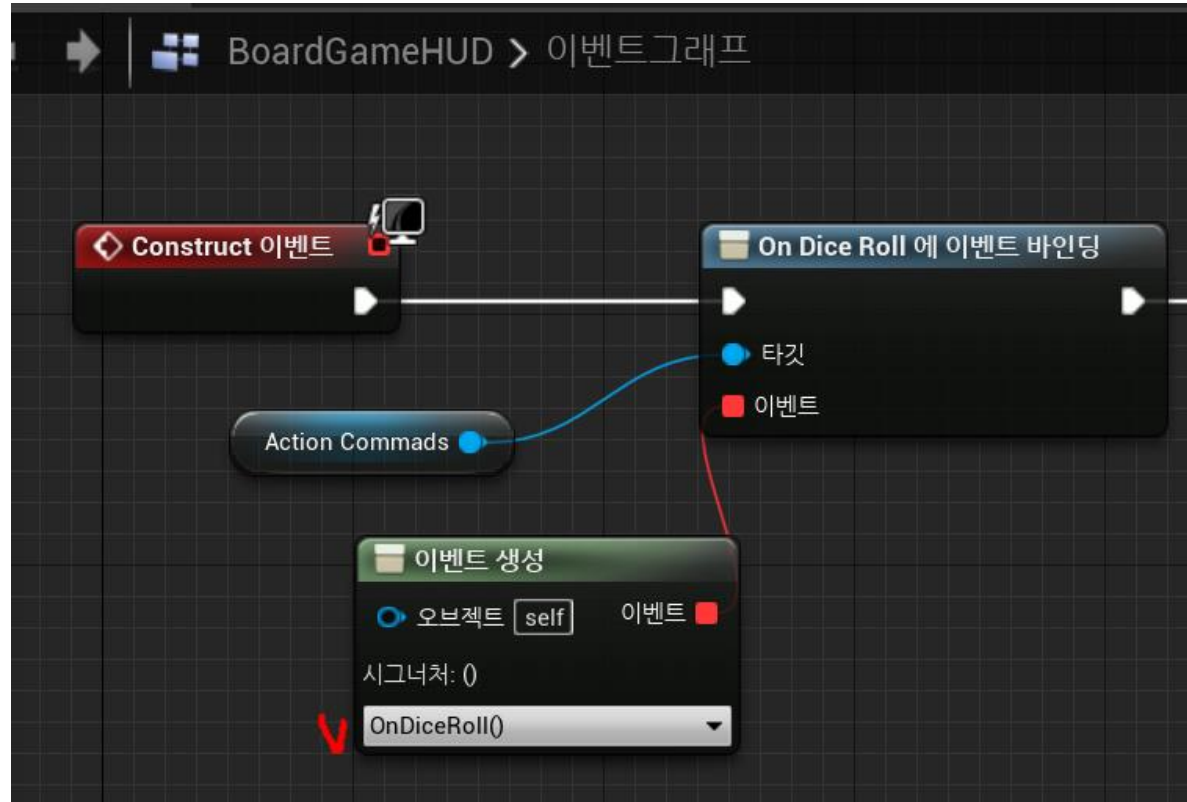
4. BoardGameHUD에 들어가서 ActionCommands, DiceUI 위젯을 추가한다.



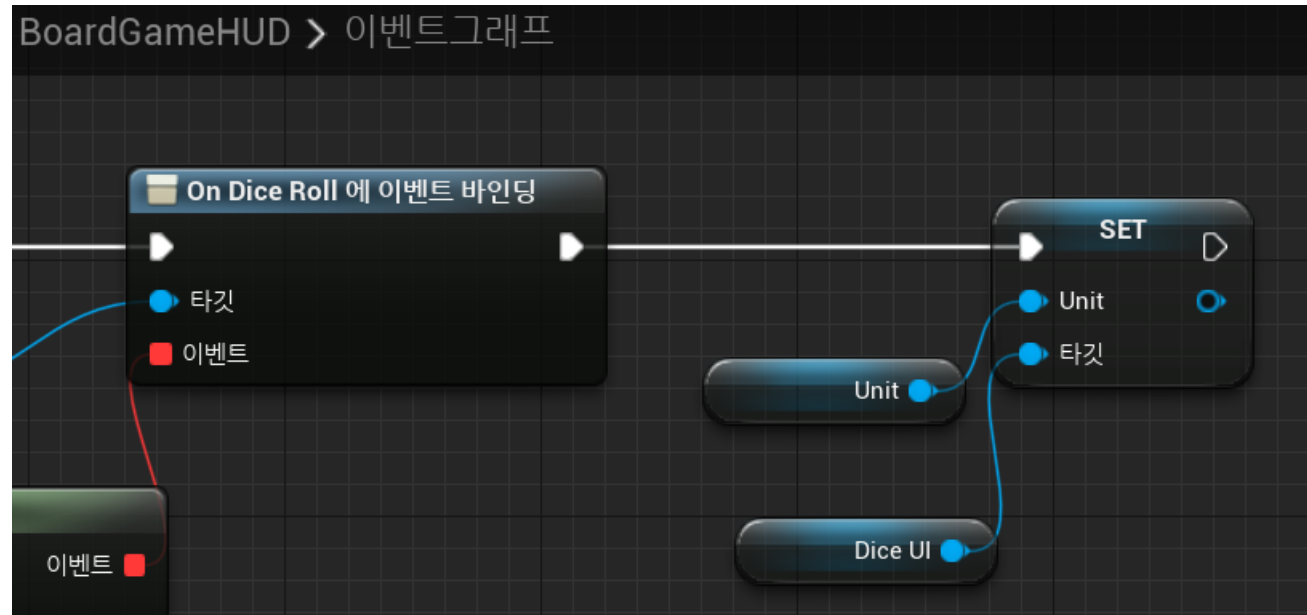
4.1 DiceUI의 Behavior에 값을 바꾼다.



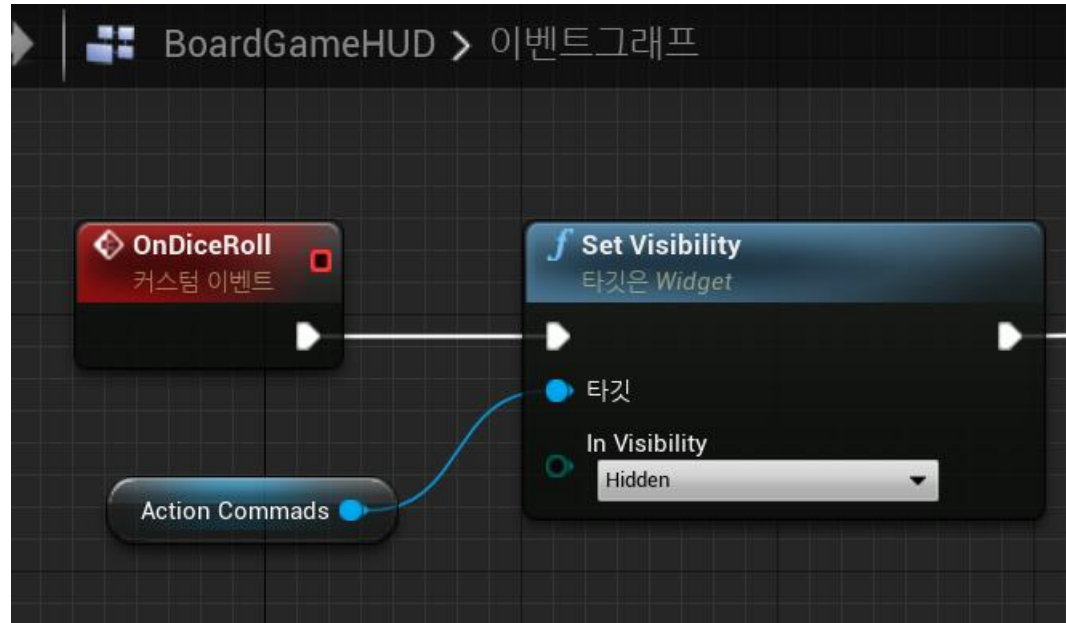
4.2 BP_BoardBase 변수 Unit을 생성한다.



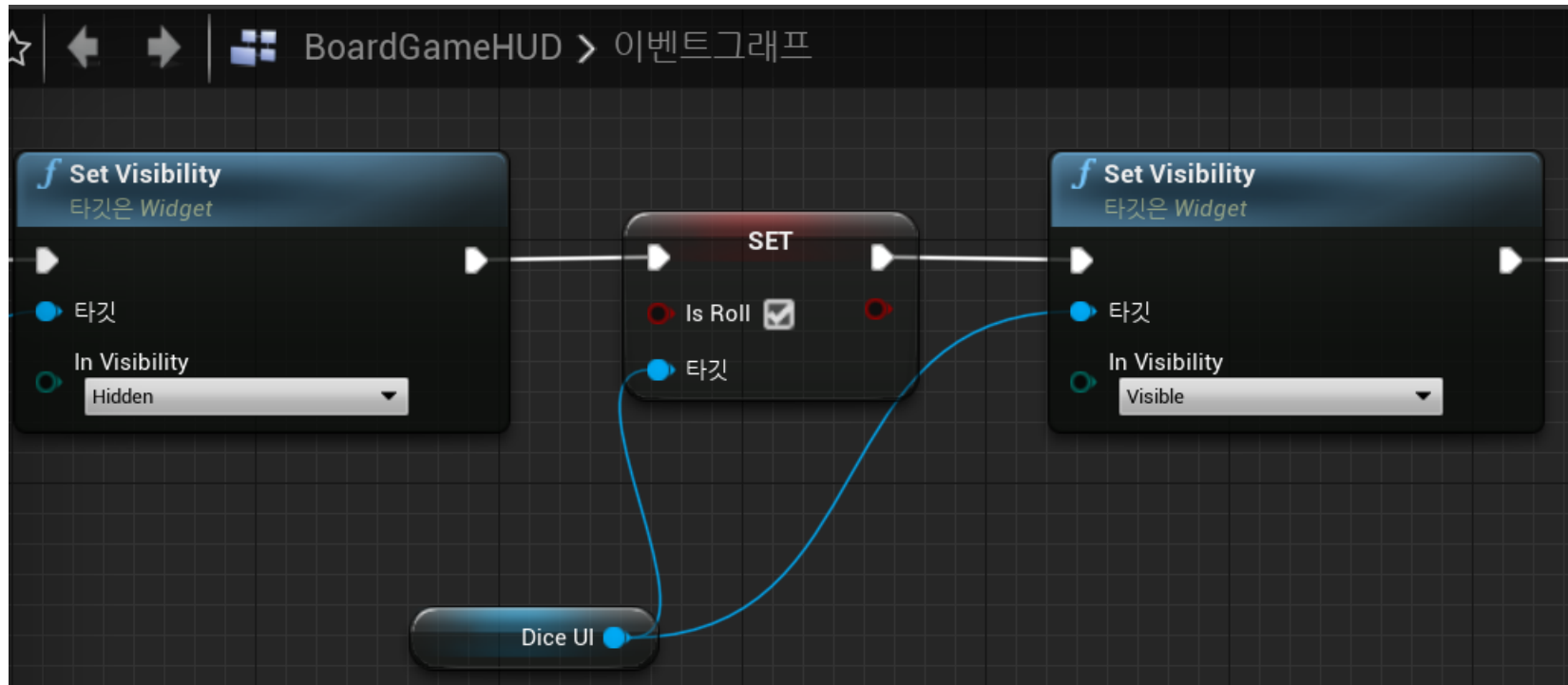
4.3 Construct 이벤트에 ActonCOmmands의 OnDiceRoll 이벤트 바인딩
하고, OnDiceRoll 이벤트를 생성한다.



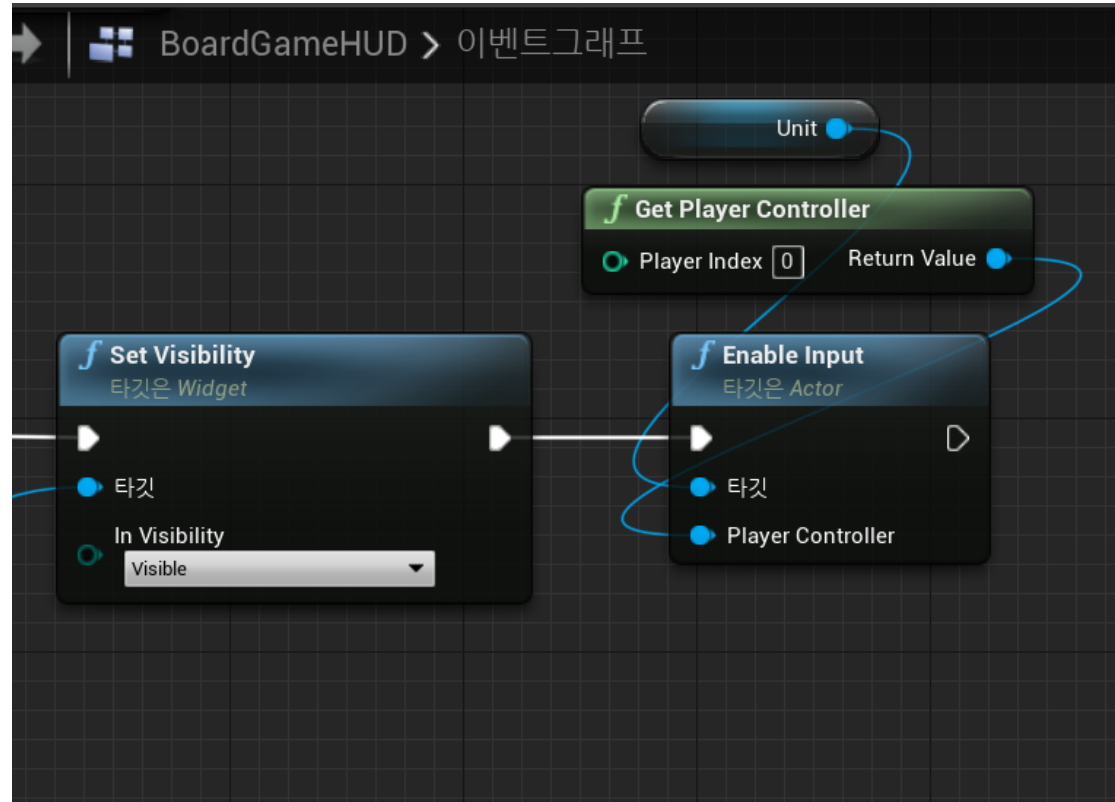
4.4 DiceUI의 Unit을 SET하고 BoardGameHUD의 Unit을 연결한다.



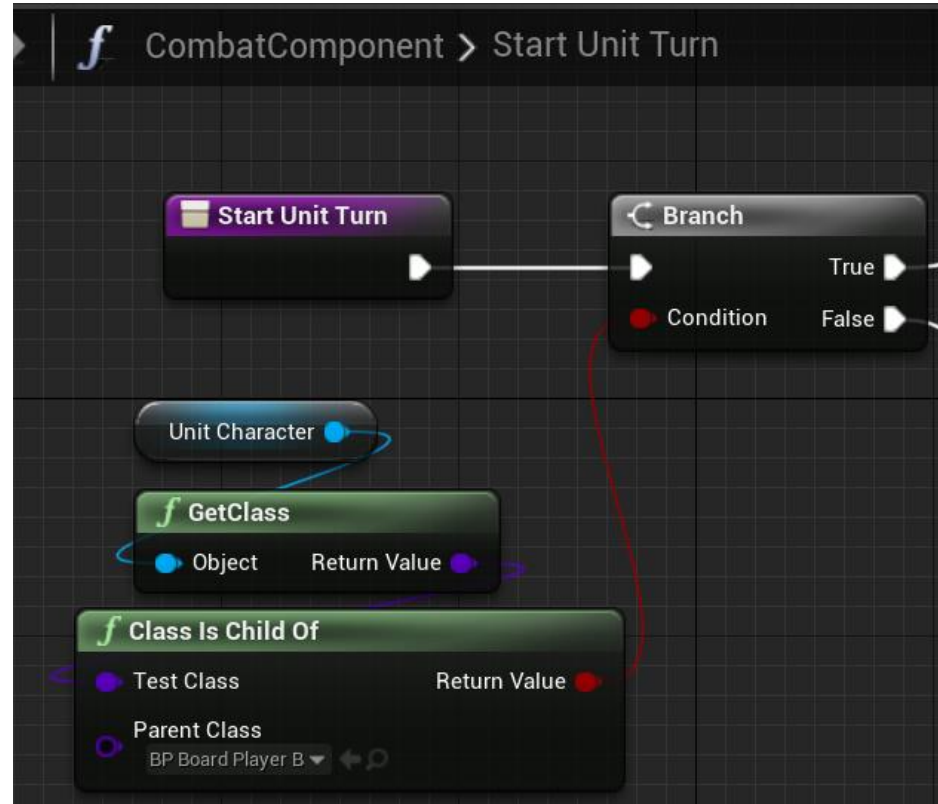
4.5 OnDiceRoll 이벤트에 ActionCommads의 SetVisibility를 호출하고 Hidden으로 바꾼다.



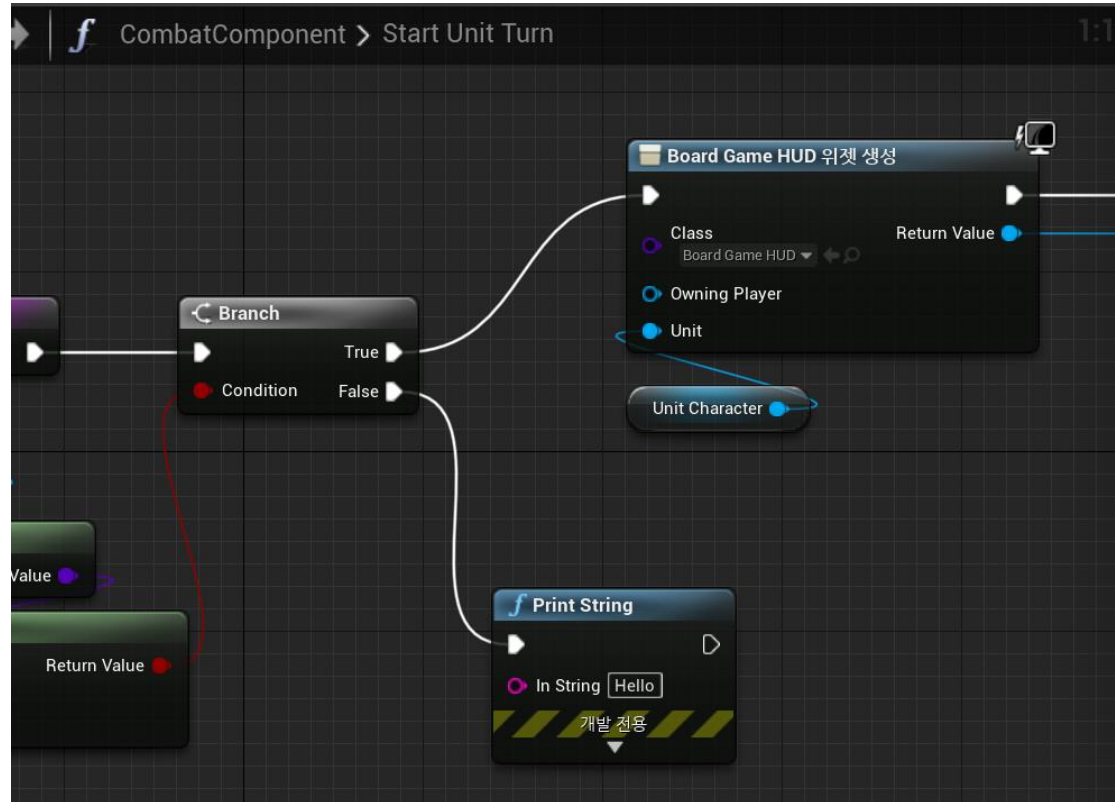
4.6 DiceUI의 IsRoll을 true로 Set하고, SetVisibility를 호출해서 Visible로 변경한다.



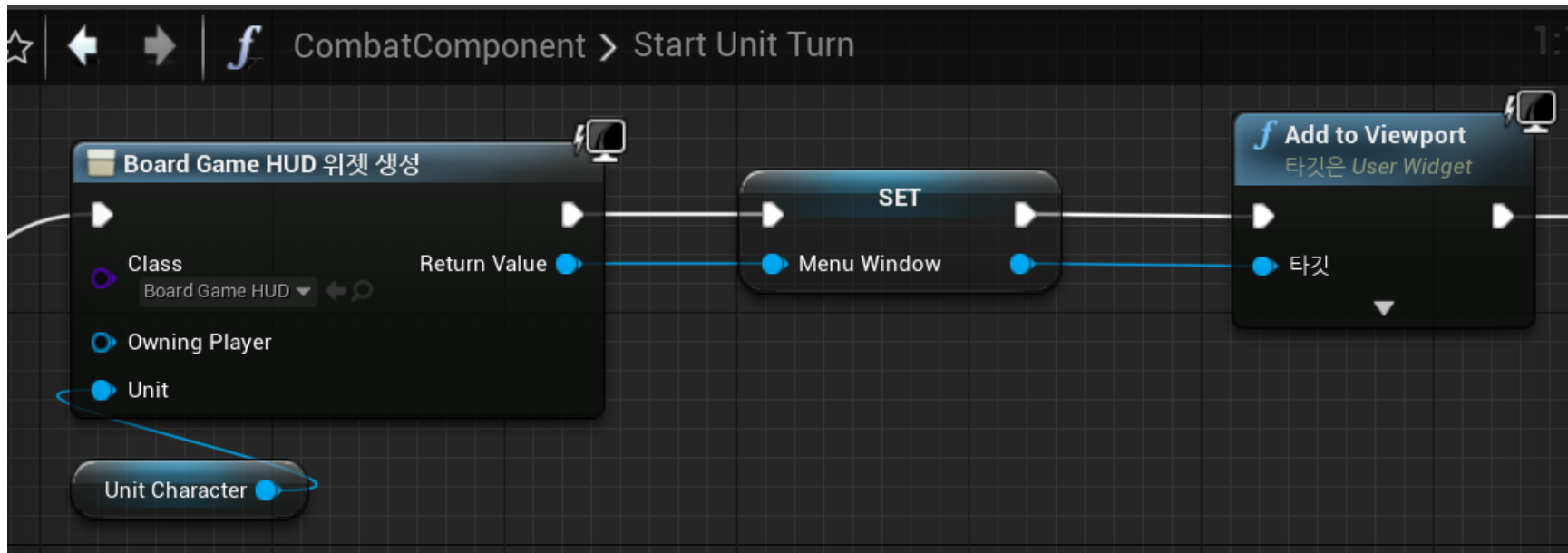
4.7 Unit의 GetPlayerController를 호출하고 EnableInput을 호출한다.



5. CombatComponent의 StartUnitTurn 함수에 들어가서 BP_BoardPlayerBase의 자식이 UnitCharacter인지 확인한다.



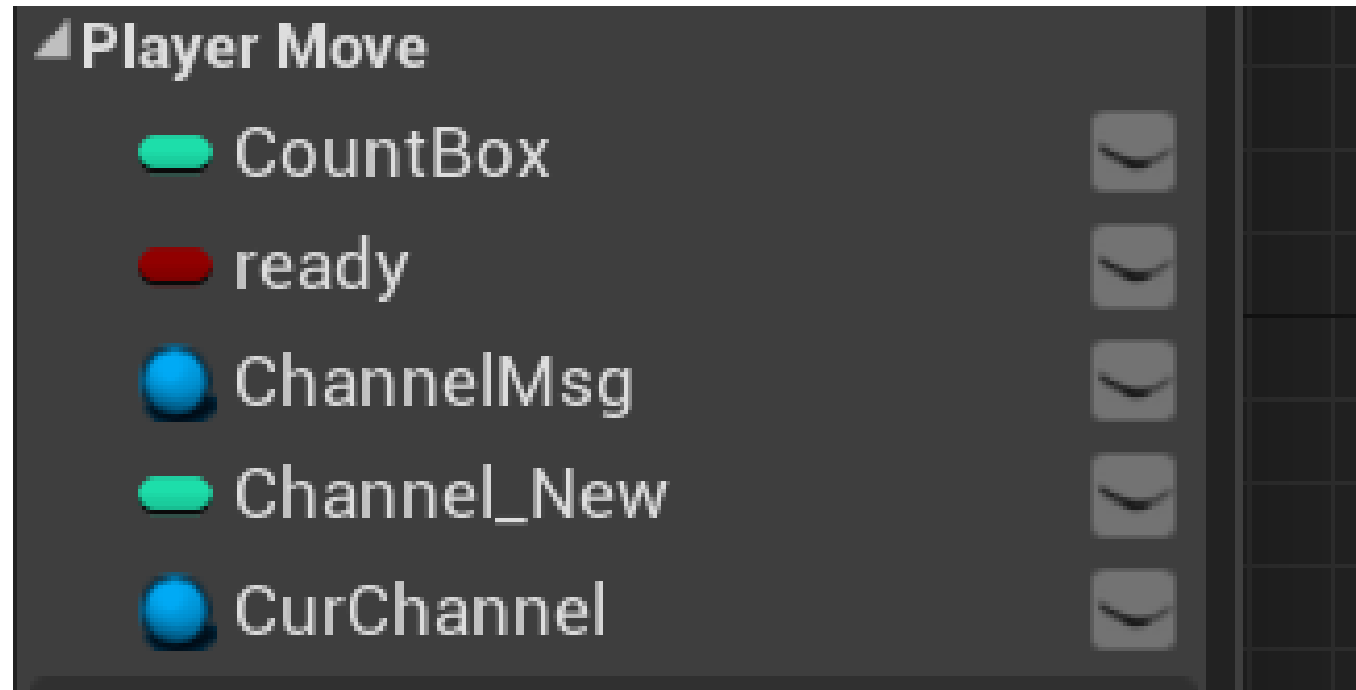
5.1 True 값이 나오면 BoardGameHUD 위젯을 생성하고 Unit에 UnitCharacter를 연결한다.



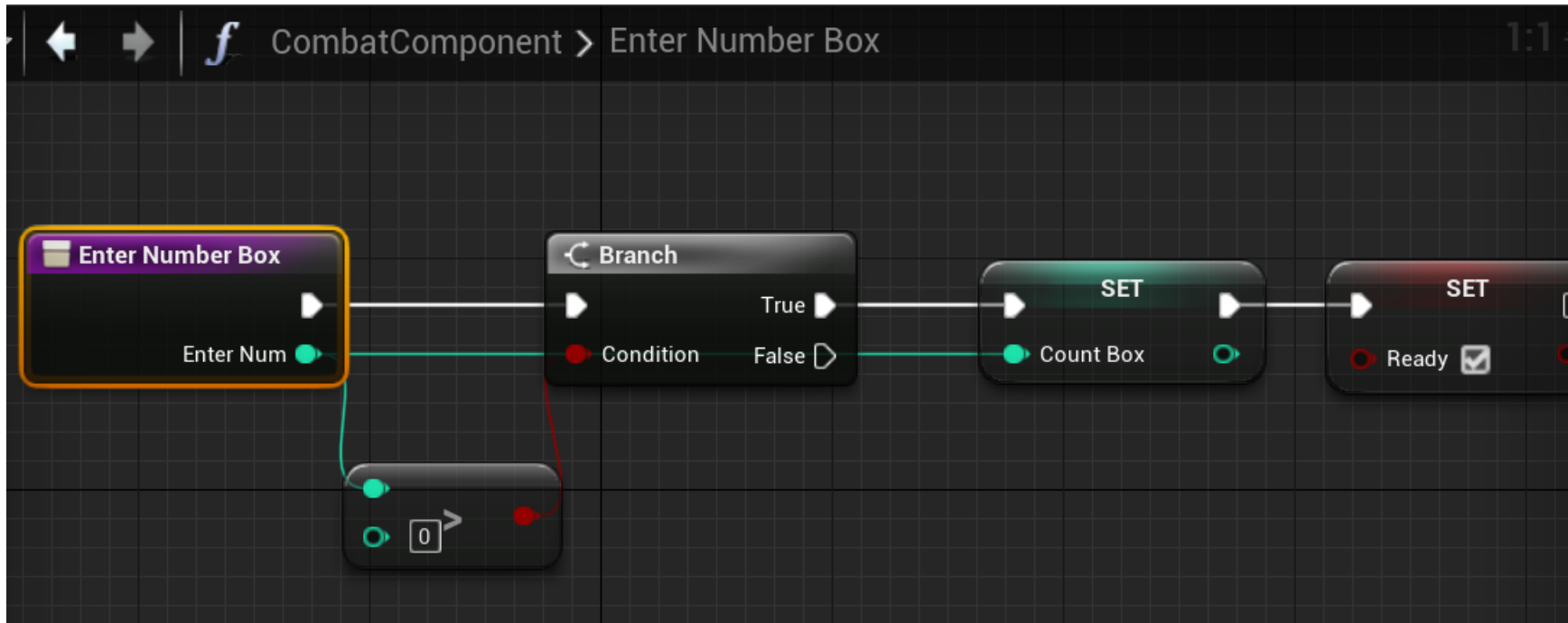
5.2 위젯의 결과값을 변수로 승격해서 MenuWindow를 생성하고 AddtoViewport에 연결한다.

이름	Enter Number Box
그래프	
설명	
카테고리	기본
키워드	
간단 노트 제목	
접근 지정자	퍼블릭
퓨어	<input type="checkbox"/>
에디터에서 호출	<input type="checkbox"/>
입력 +	
EnterNum	인티저
기본값	0
참조전달	<input type="checkbox"/>
출력 +	
위의 + 아이콘을 눌러 파라미터를 추가해 주세요.	

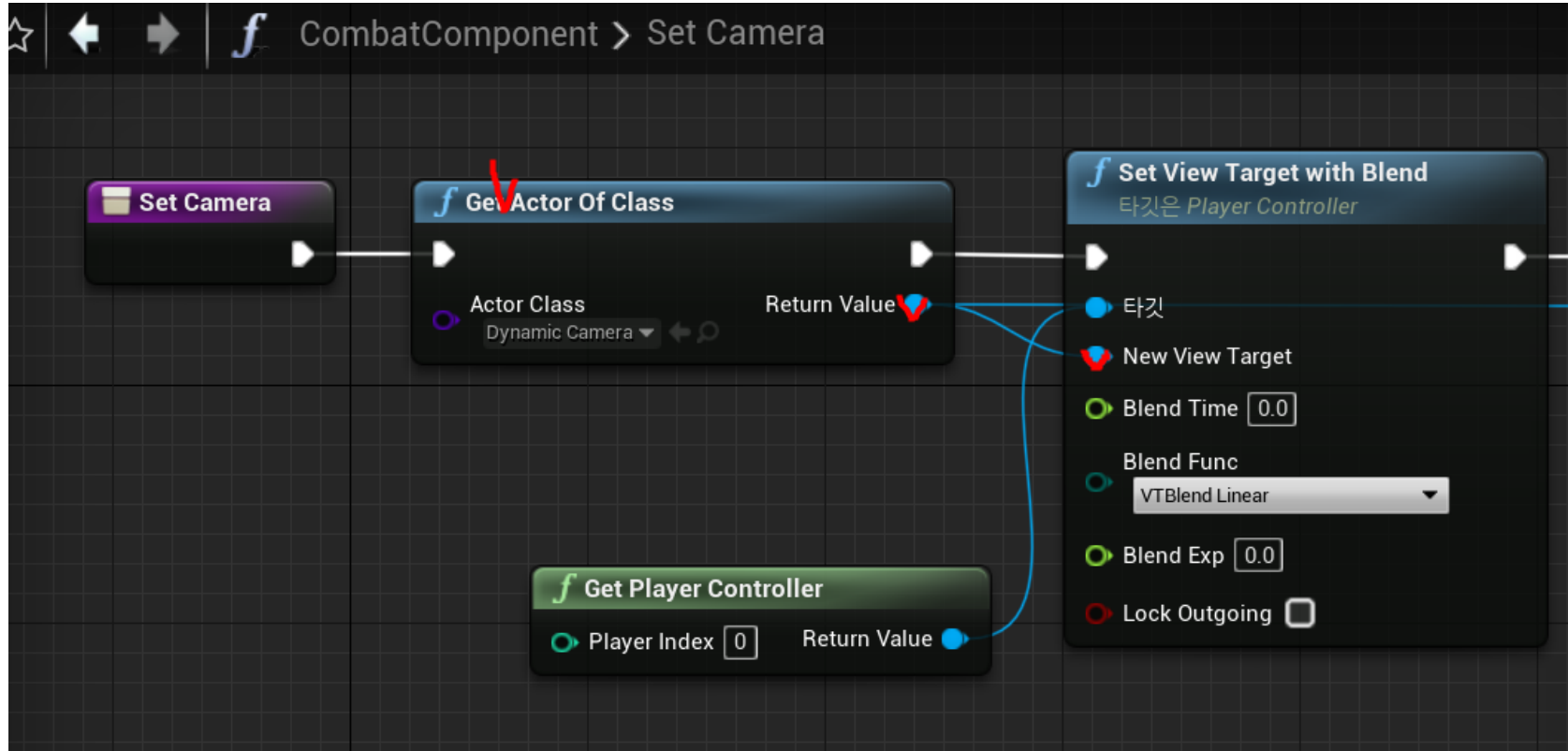
5.3 EnterNumberBox의 입력값에 Integer형 EnterNum을 추가한다.



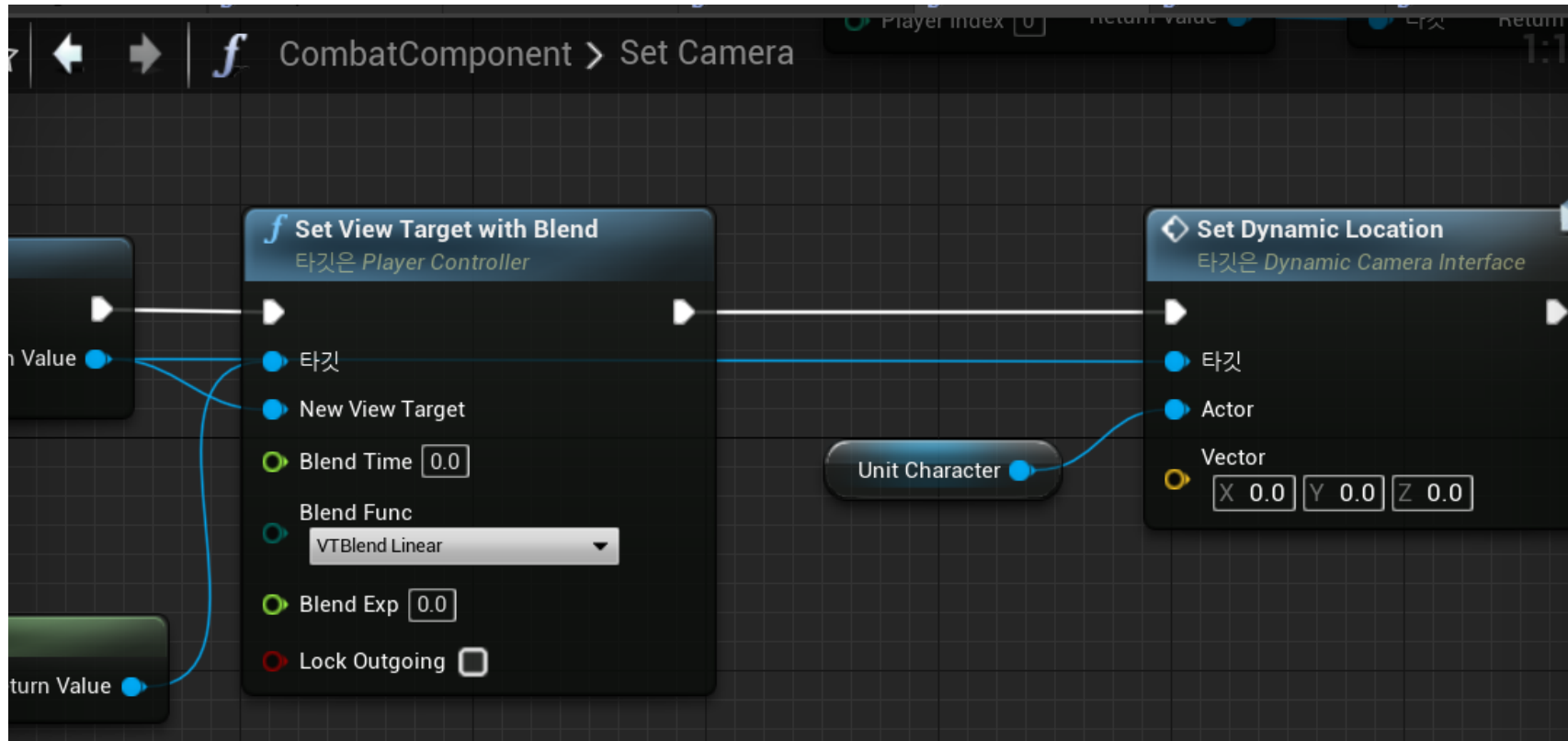
5.4 변수 Integer 형 CountBox, Boolean 형 ready를 추가



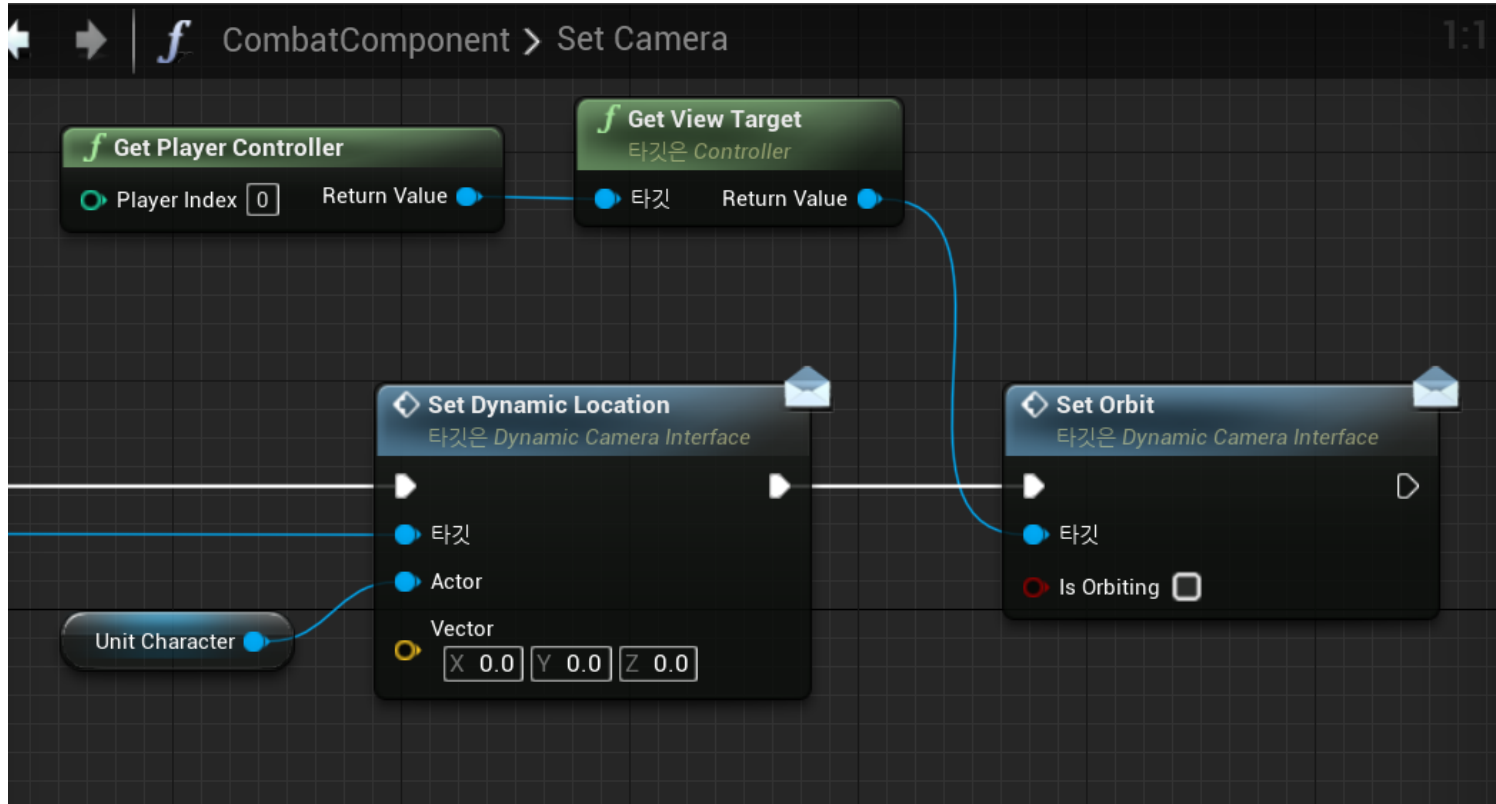
5.5 EnterNum의 값이 0보다 크면 EnterNum의 값을 CountBox에 SET, Ready를 True로 SET 한다.



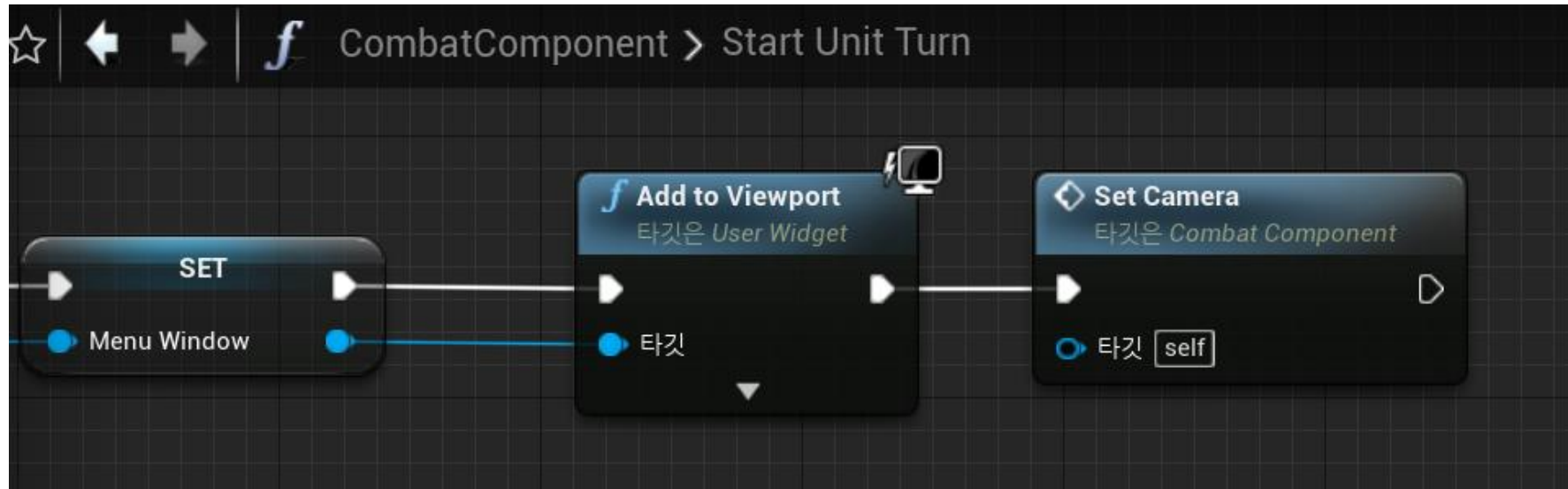
5.6 SetCamera 함수에 들어가서 GetActorOfClass로 DynamicCamera를 가져오고, GetPlayerController의 SetViewTargetwithBlend를 호출하고, 연결한다.



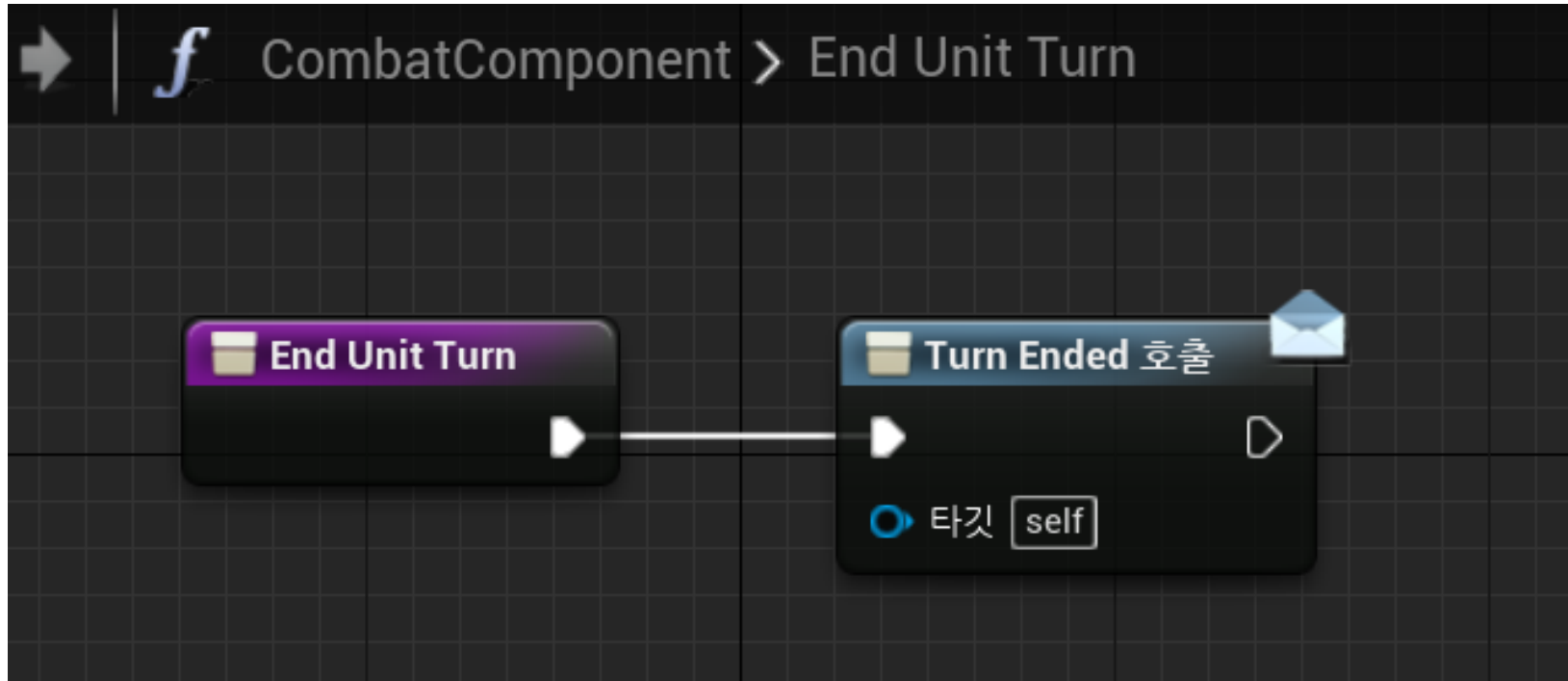
5.7 DynamicCamera의 SetDynamicLocation을 호출하고 ,Actor에 UnitCharacter를 연결한다.



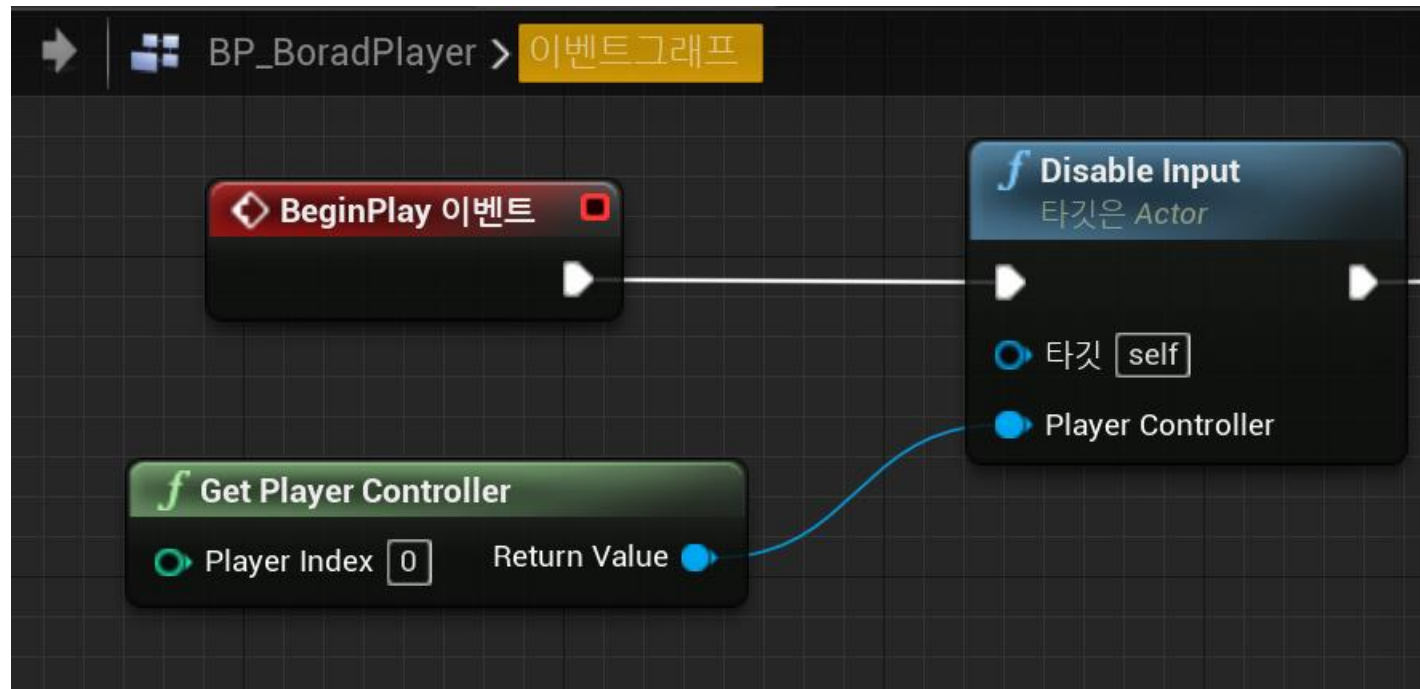
5.8 DynamicCamera의 SetOrbit를 호출하고 IsOrbiting을 False로 한다.



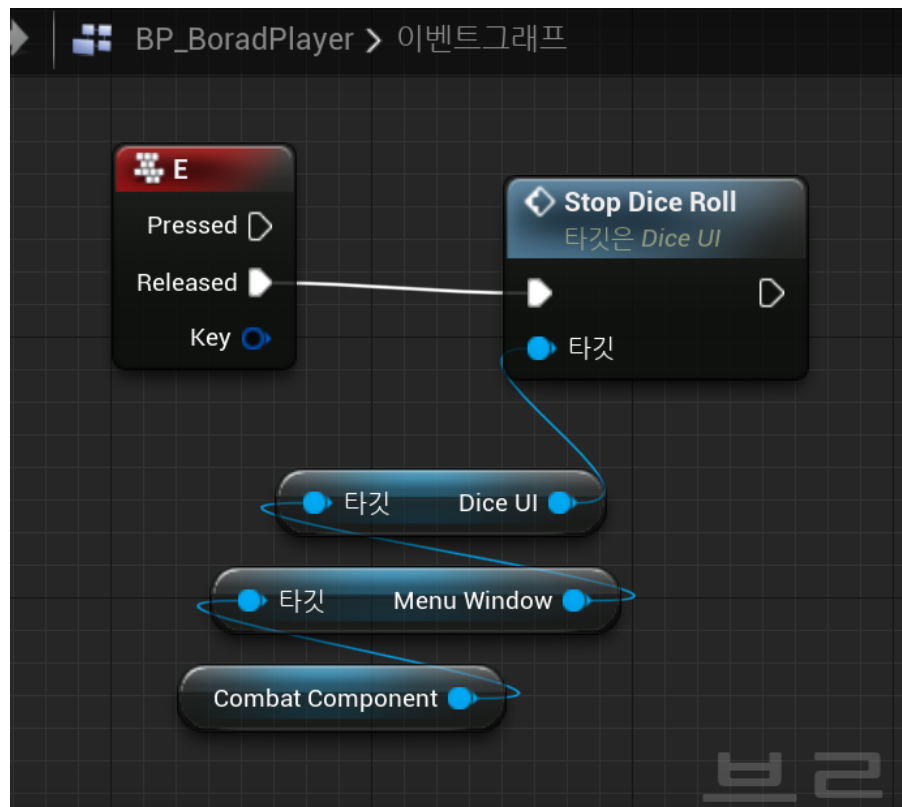
5.9 StartUnitTurn 함수에 들어가서 SetCamera 함수를 호출한다.



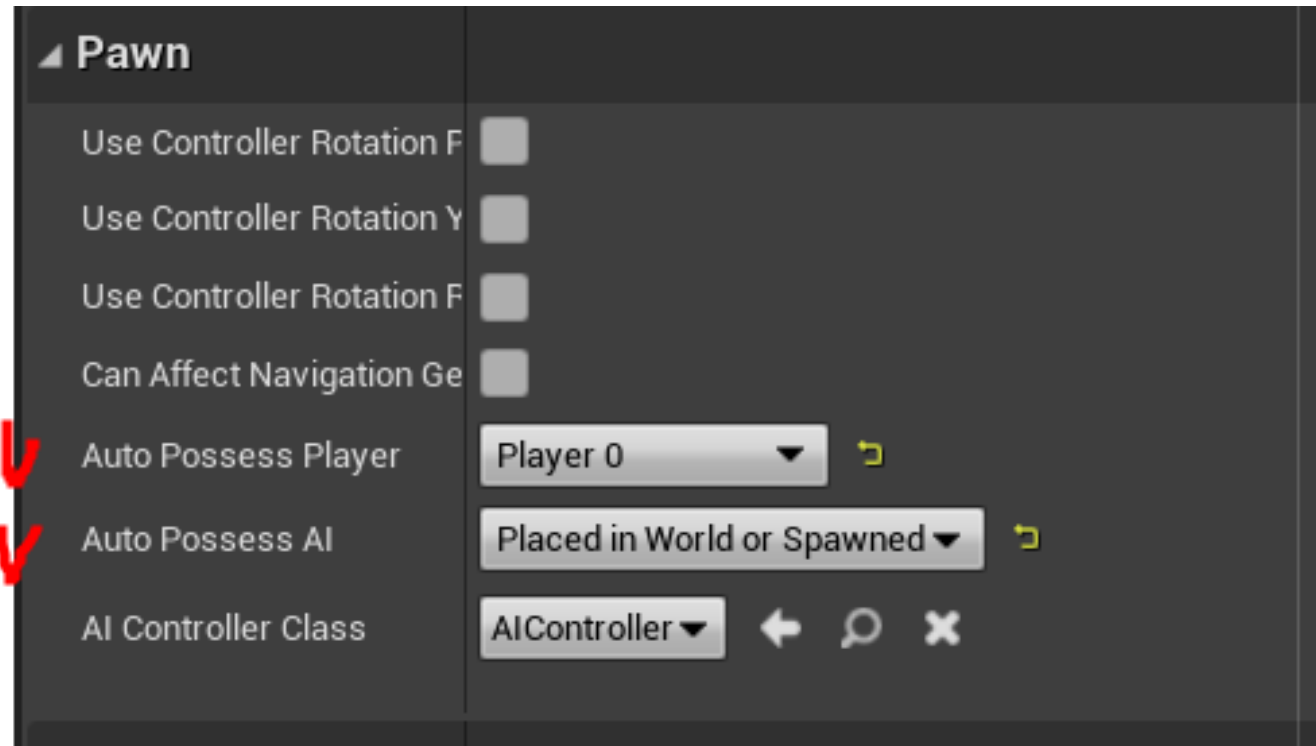
5.10 EndUnitTurn 함수에 들어가서 이벤트 디스패처 TurnEnded를 호출한다.



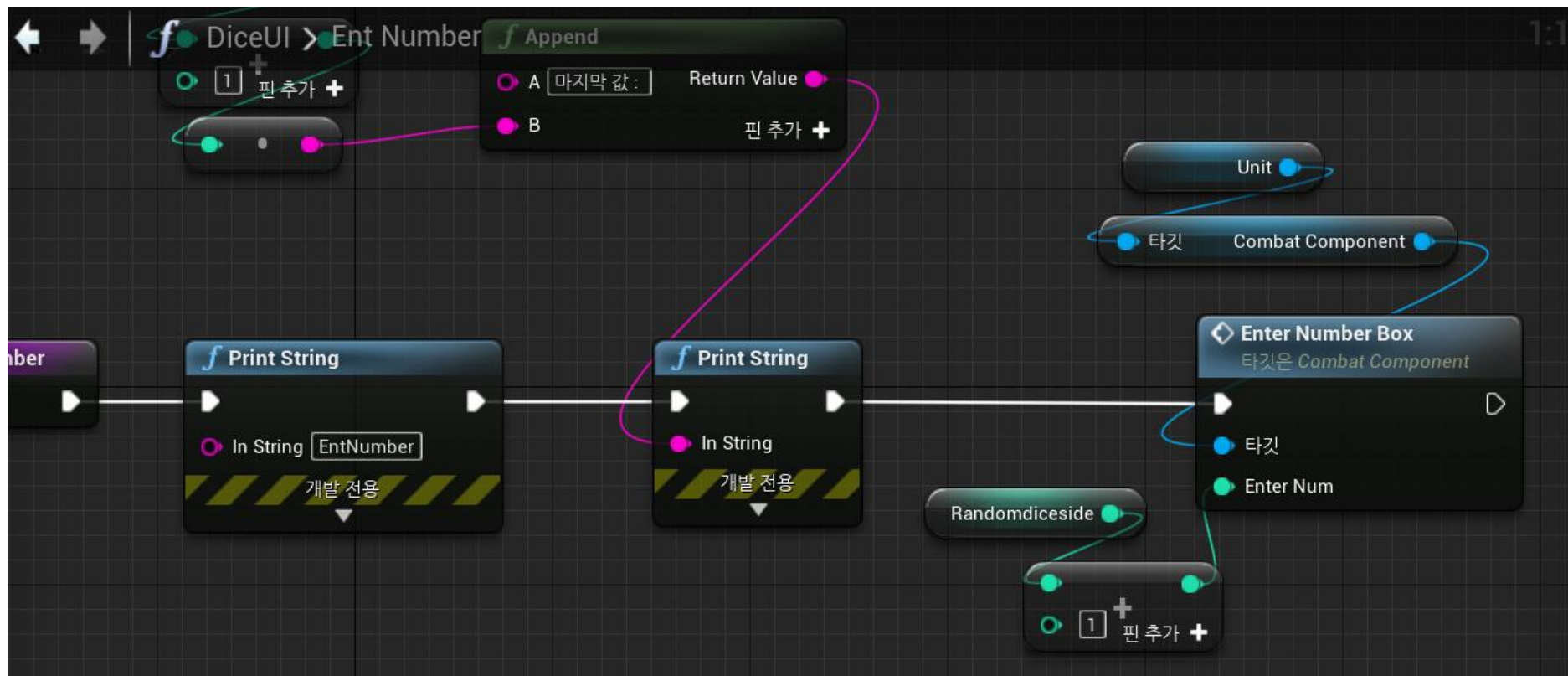
6. BP_BoardPlayer에 들어가서 DisableInput을 호출한다.



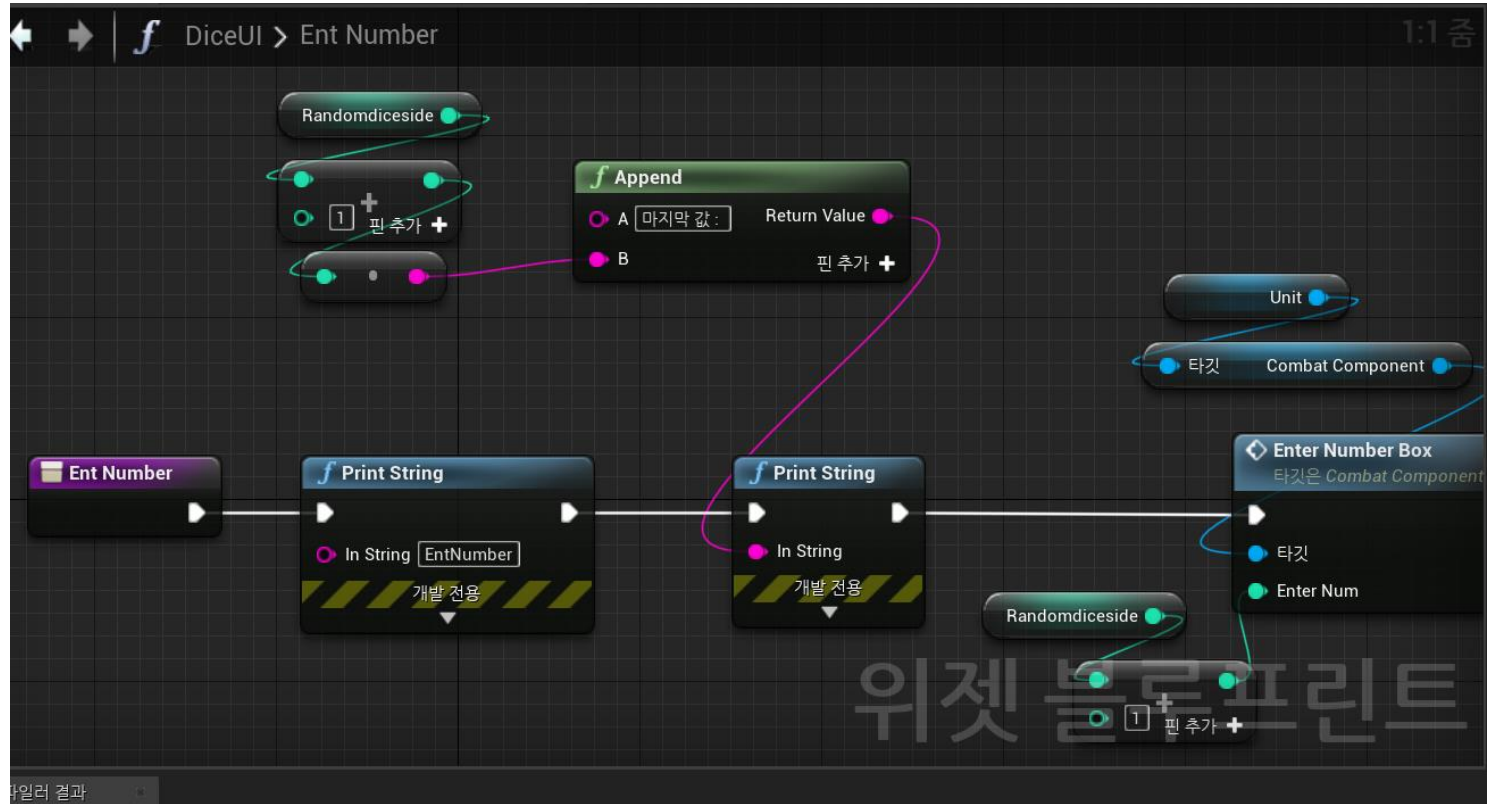
6.1 E 이벤트가 발생하면 DiceUI의 StopDiceRoll 함수를 호출한다.



6.2 Pawn의 값을 수정한다.



7. DiceUI의 EntNumber 함수에 들어가서 CombatComponent의 EnterNumberBox를 호출, 매개변수에 Randomdiceside를 연결한다.



7.1 Randomdiceside의 마지막 값을 알기 위한 용도