

목차

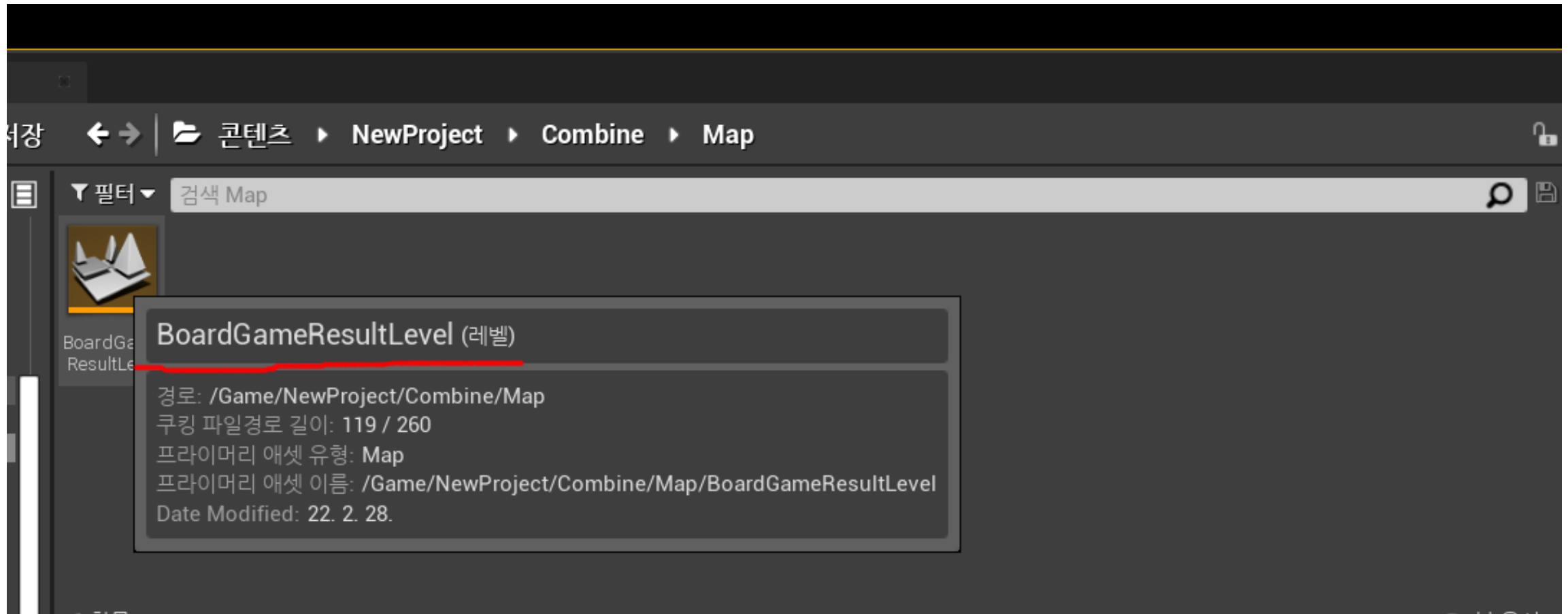
1. 새로운 레벨 BoardGameResultLevel을 생성한다.
2. GameMode를 상속받은 BoardResultGameMode를 생성한다.
3. PlayerController를 상속받은 BoardResultPlayerController를 생성한다.
4. BoardResultGameMode 처리
5. 위젯 블루프린트 BoardResultUI를 생성한다.

목차

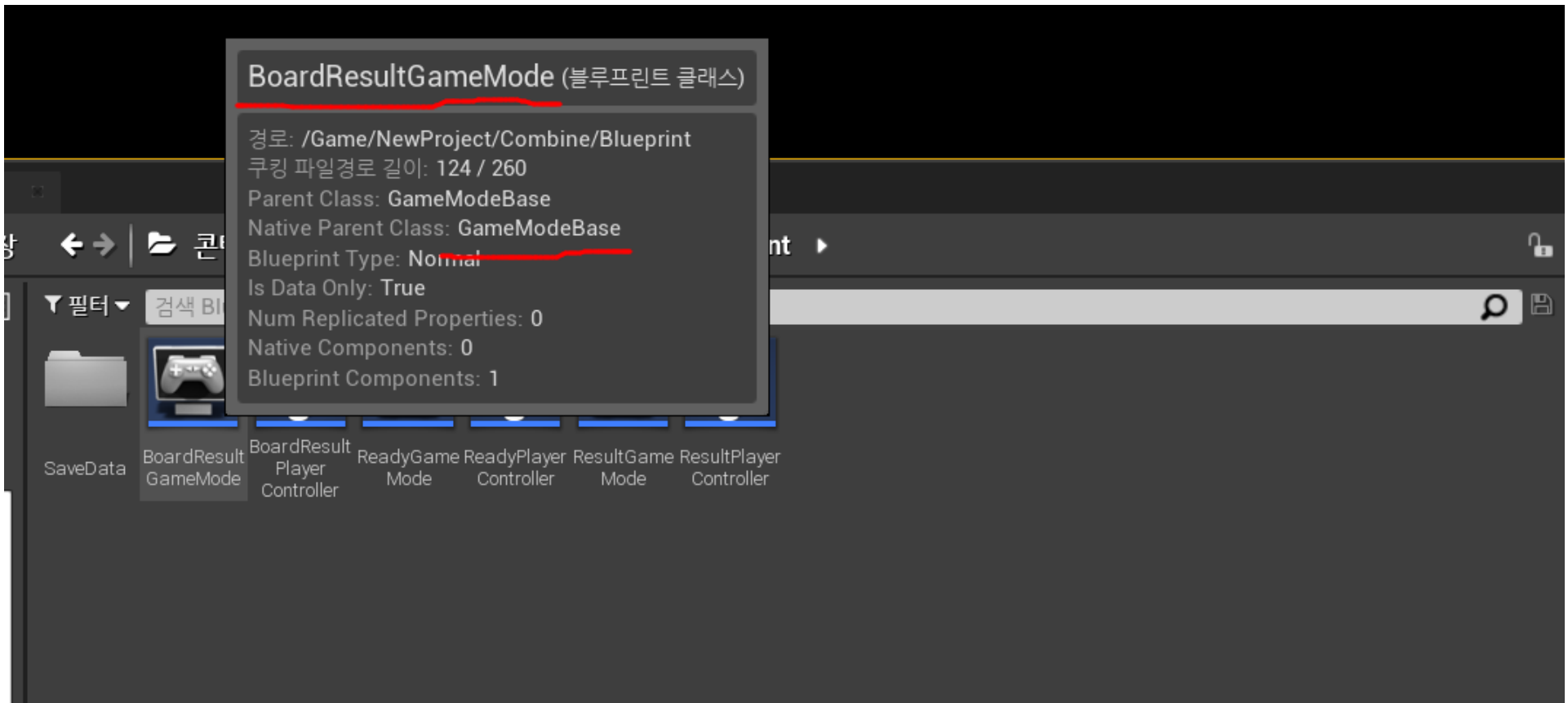
6. 레벨 블푸프린트를 연다.

7. SaveGameStats 처리

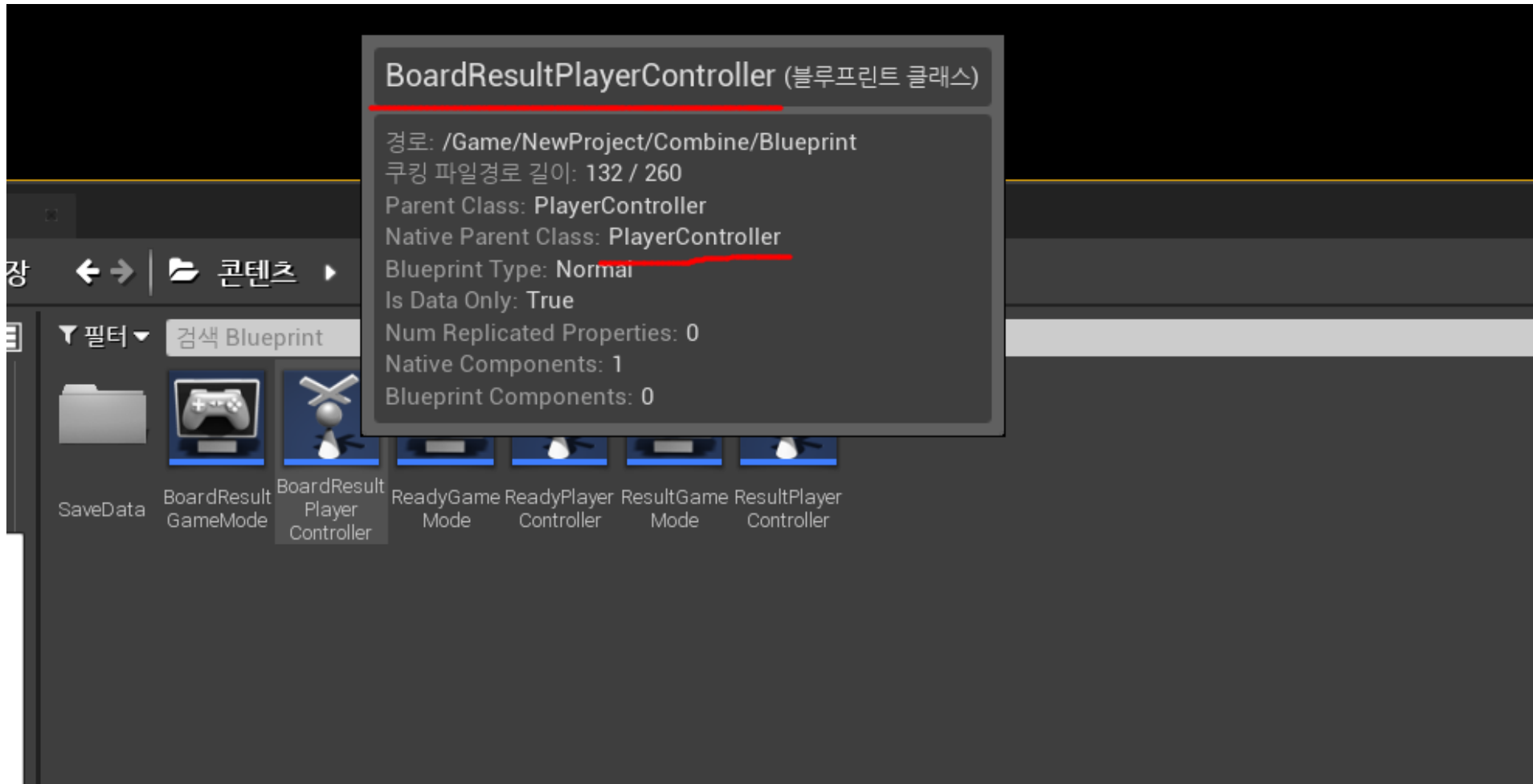
8. BattleGameMode 처리



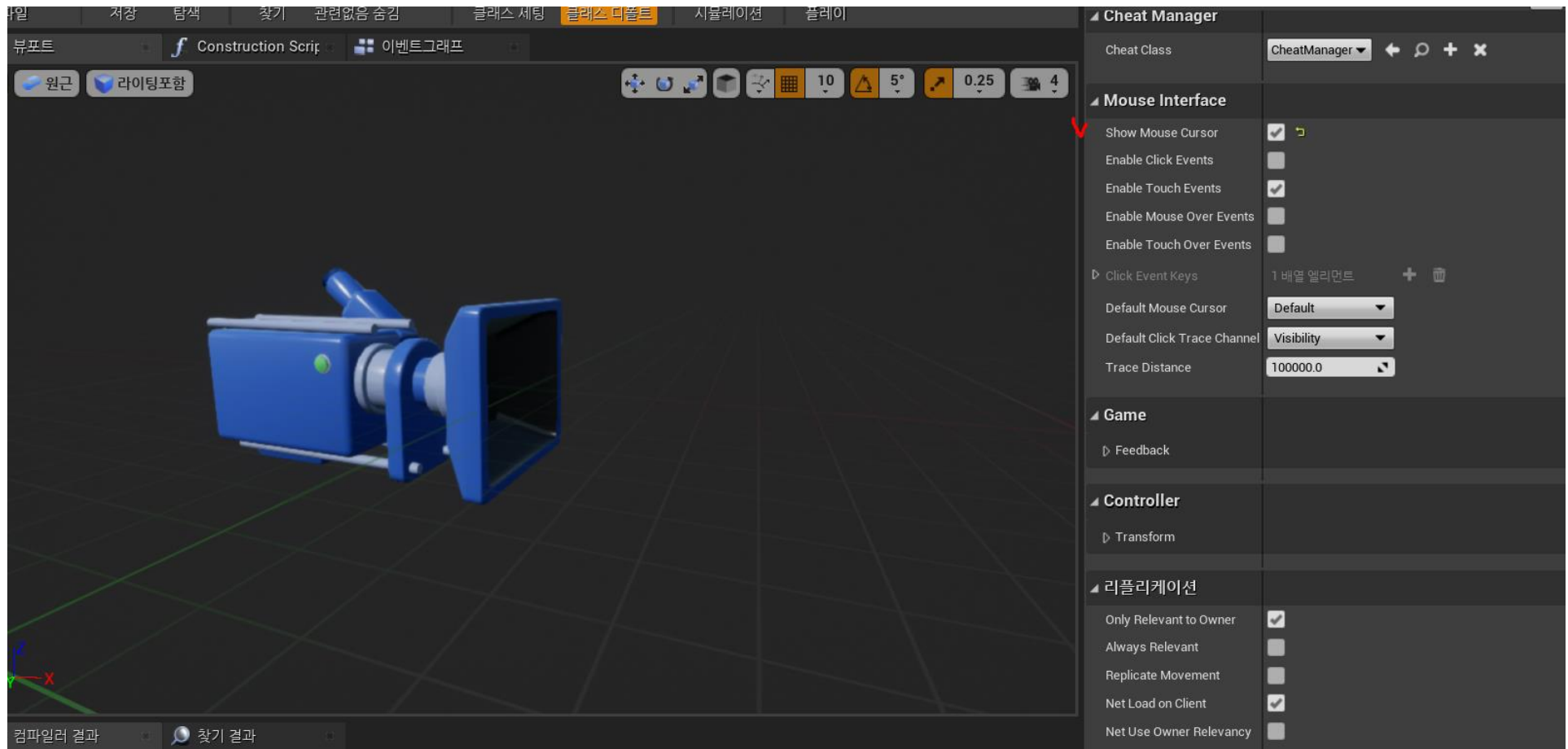
1. 새로운 레벨 BoardGameResultLevel을 생성한다.



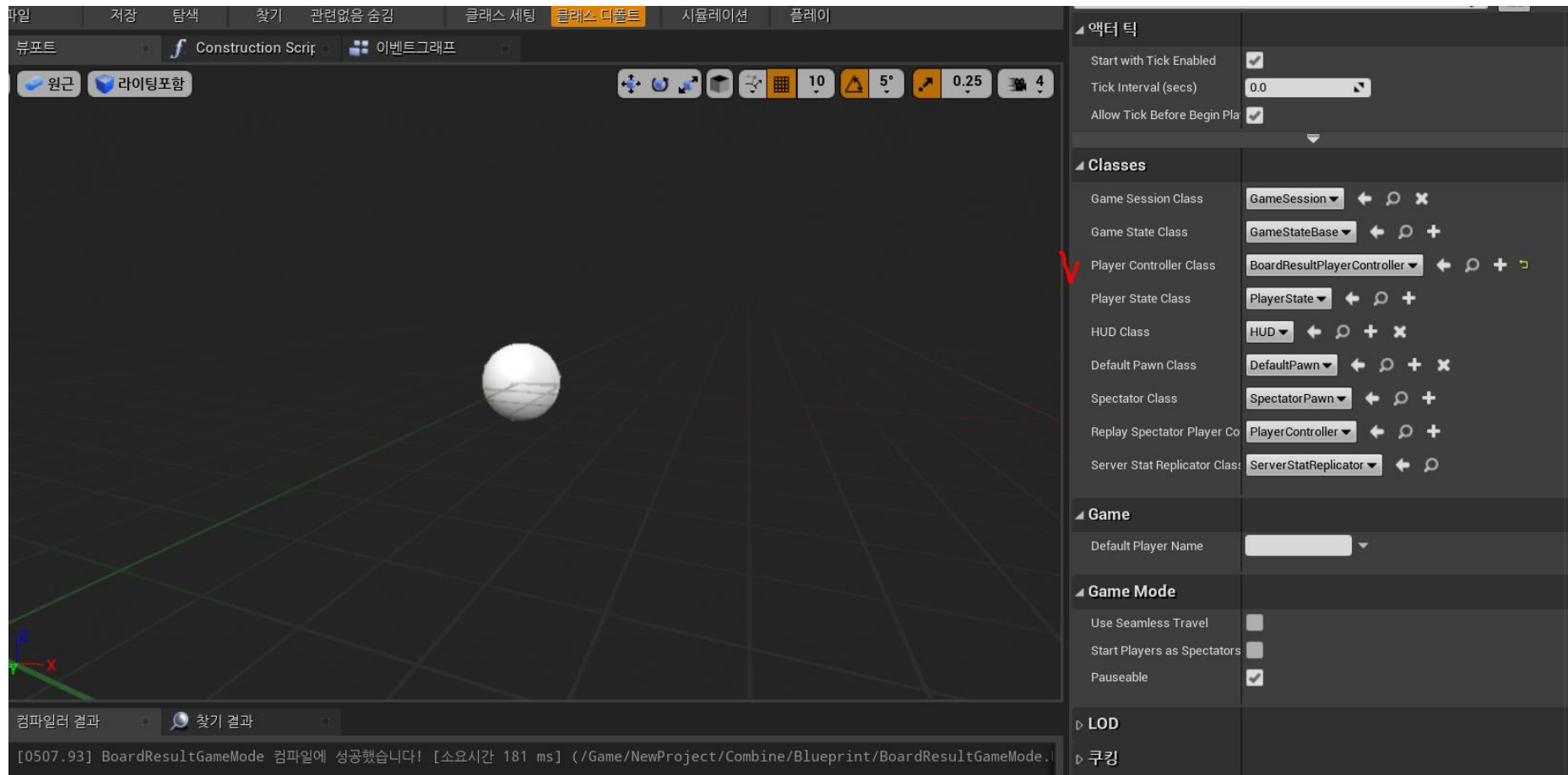
2. GameMode를 상속받은 BoardResultGameMode를 생성한다.



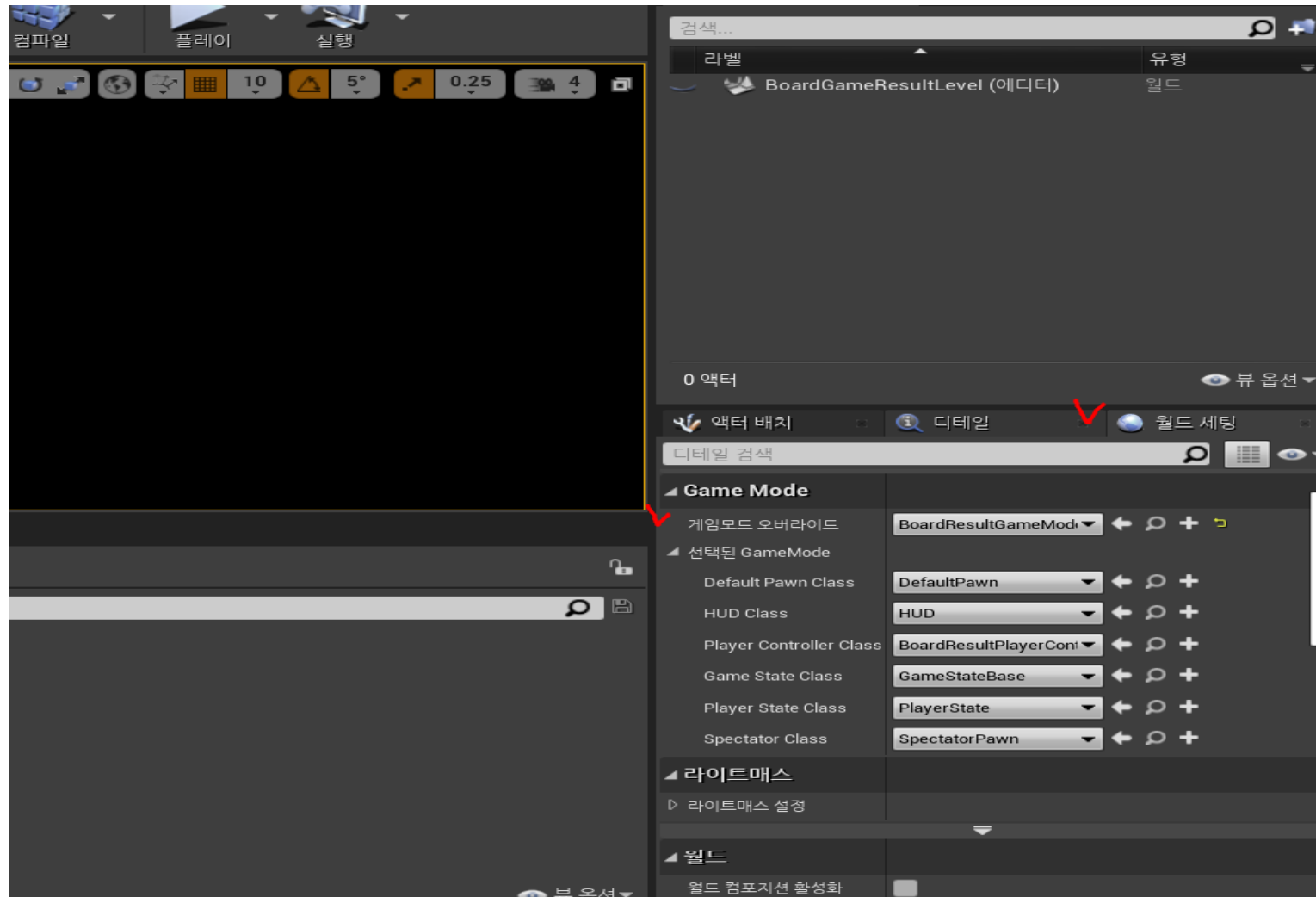
3. PlayerController를 상속받은 BoardResultPlayerController를 생성한다.



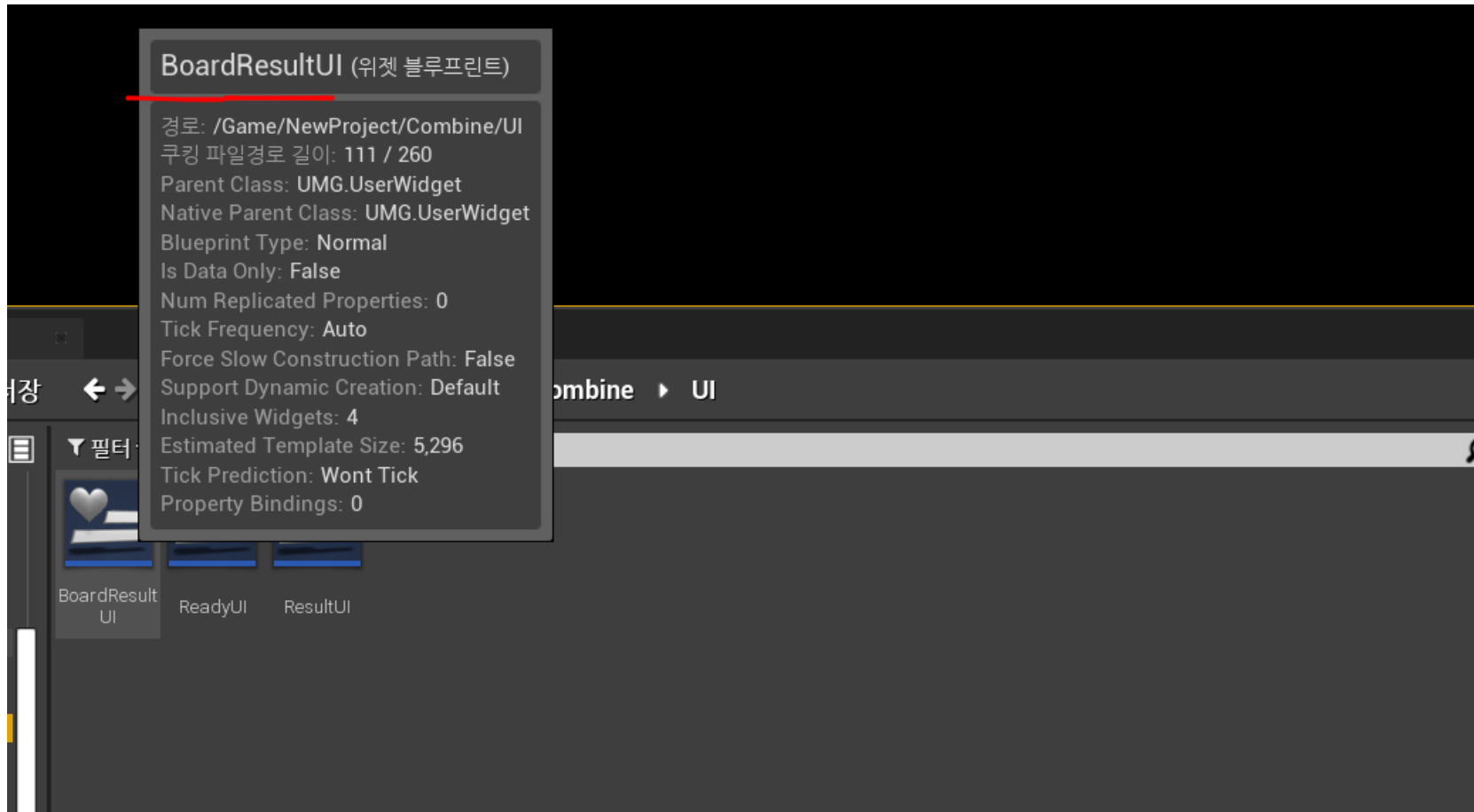
3.1 Show Mouse Cursor를 체크한다.



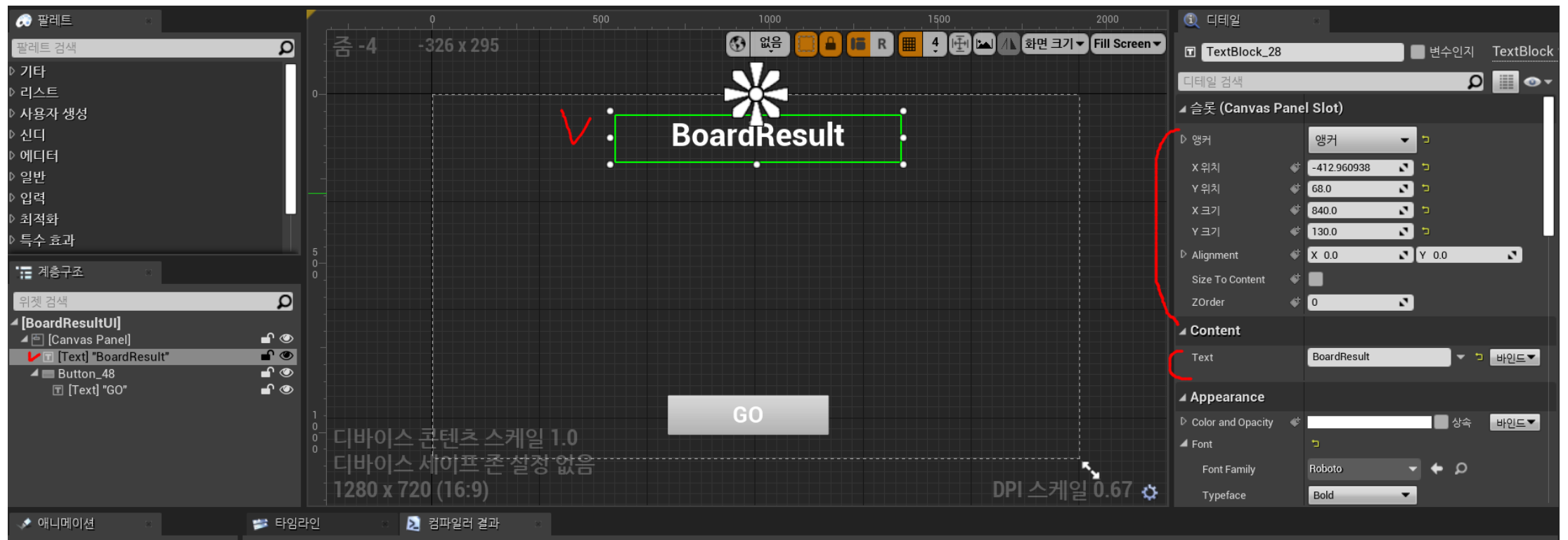
4. BoardResultGameMode에 들어가서 PlayerController Class에 BoardResultPlayerController를 넣는다.



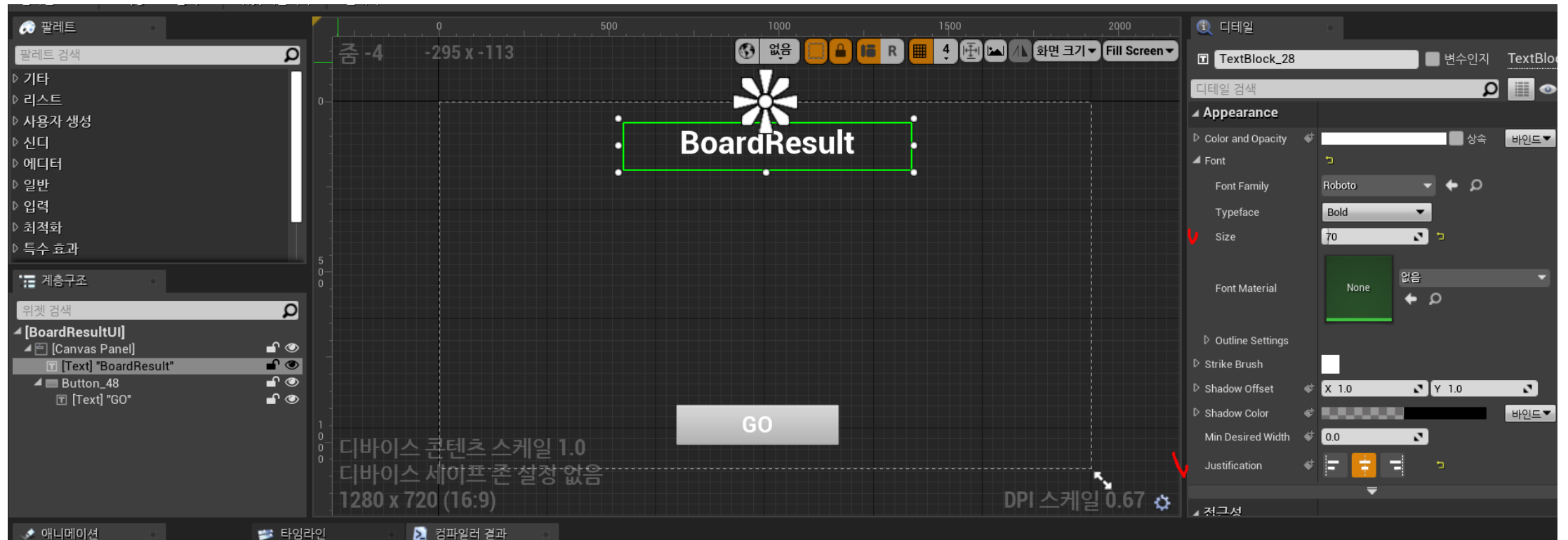
4.1 월드 세팅의 GameMode에 BoardResultGameMode를 오버라이드 한다.



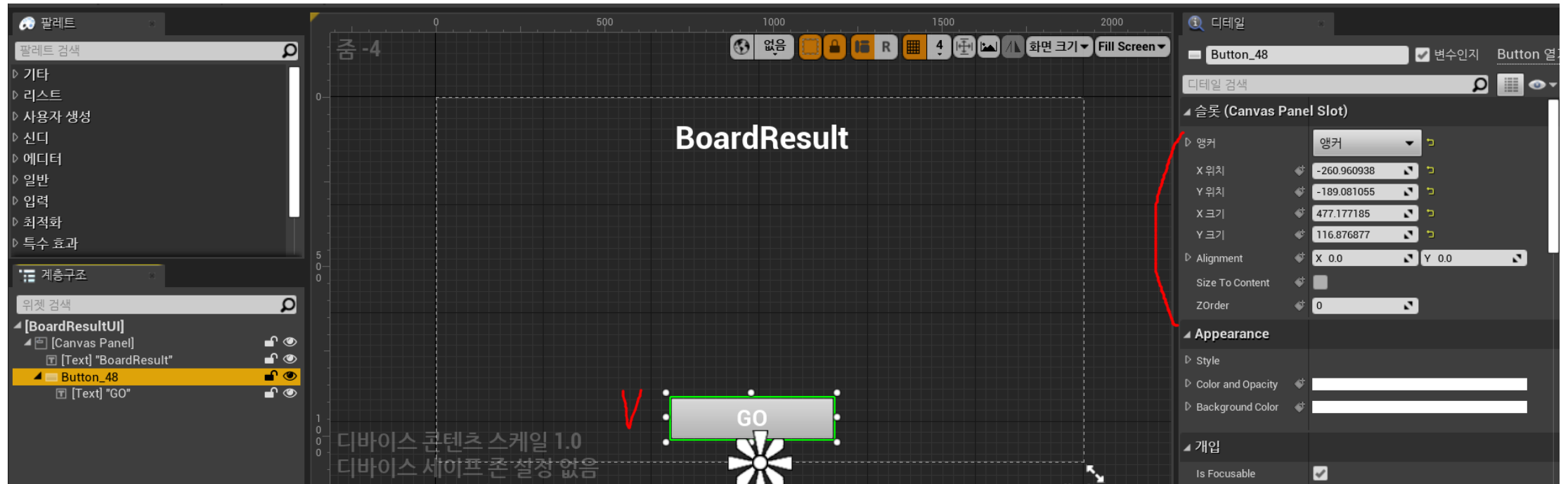
5. 위젯 블루프린트 BoardResultUI를 생성한다.



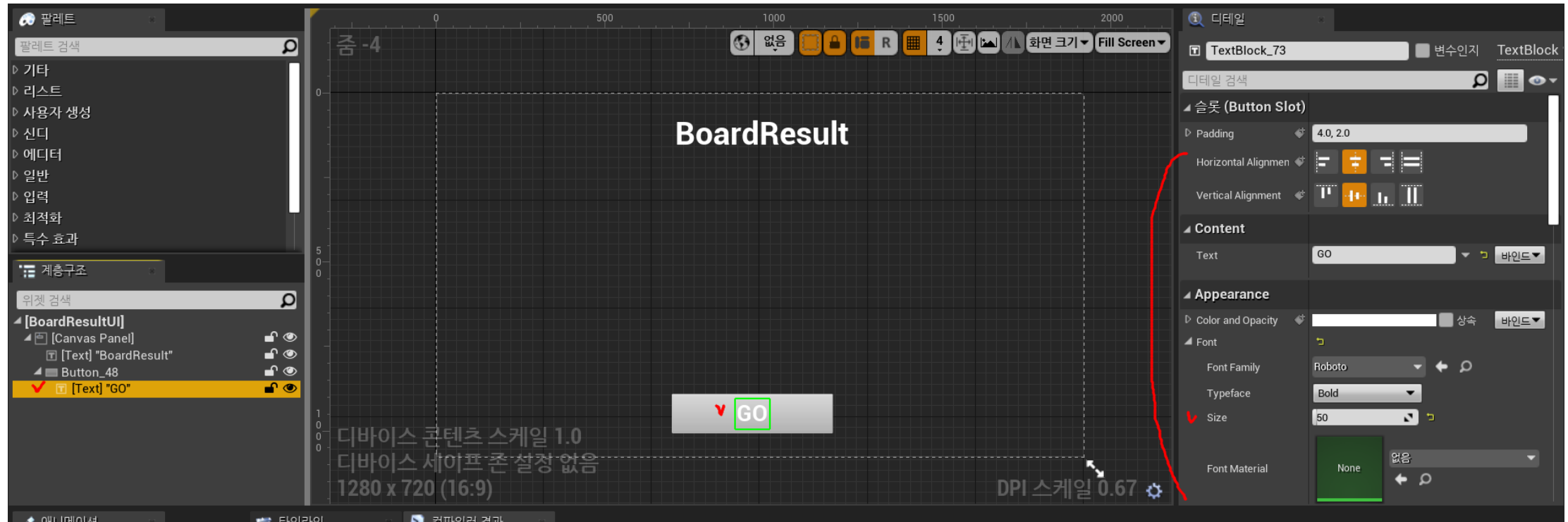
5.1 BoardResult Text를 추가하고, 앵커는 상단 중앙으로 한다.



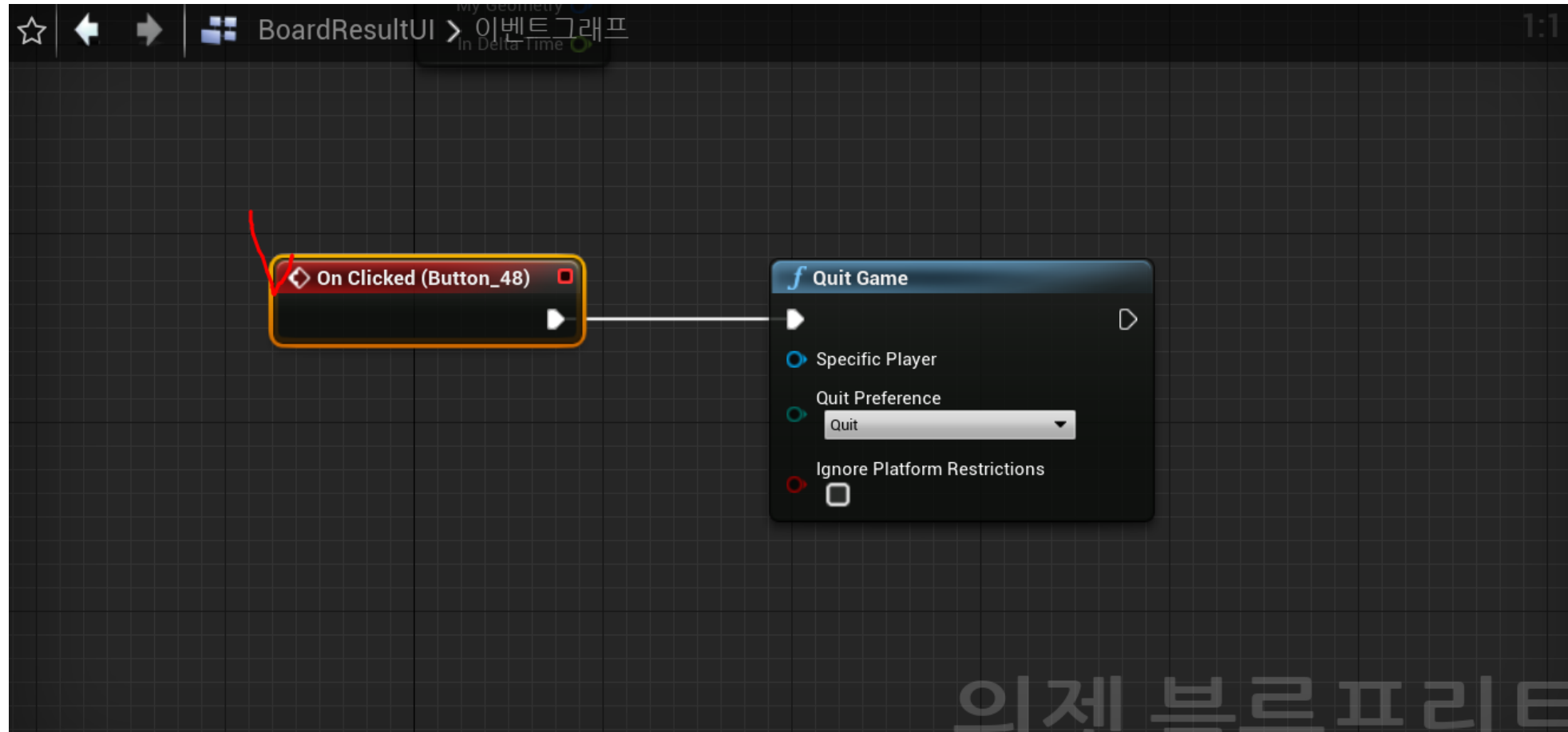
5.1.1 글자크기는 70, 글자배치는 중앙으로 한다.



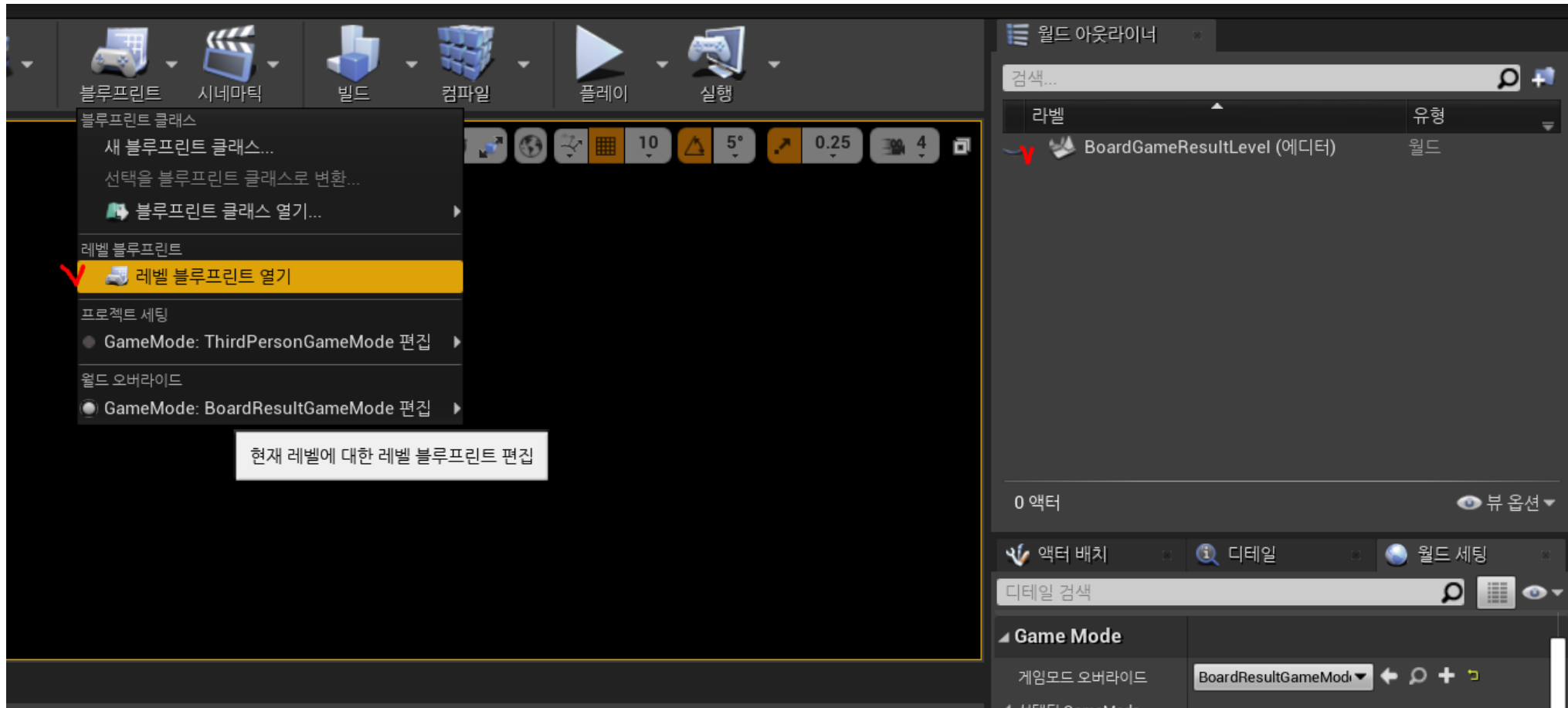
5.2 Button을 추가하고, 앵커는 하단 중앙으로 한다.



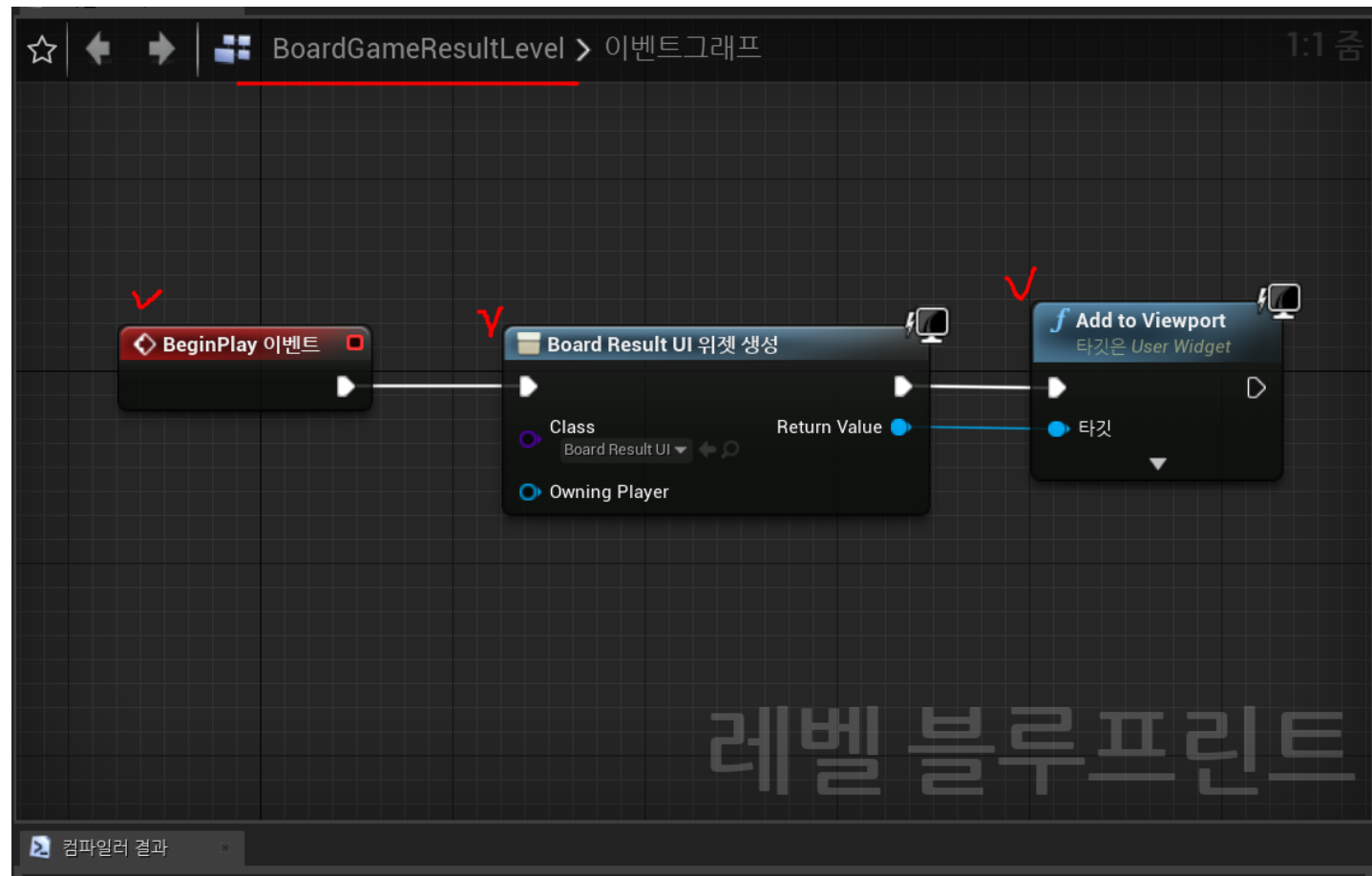
5.2.1 버튼에 GO Text를 추가하고, 글자크기는 50으로 한다.



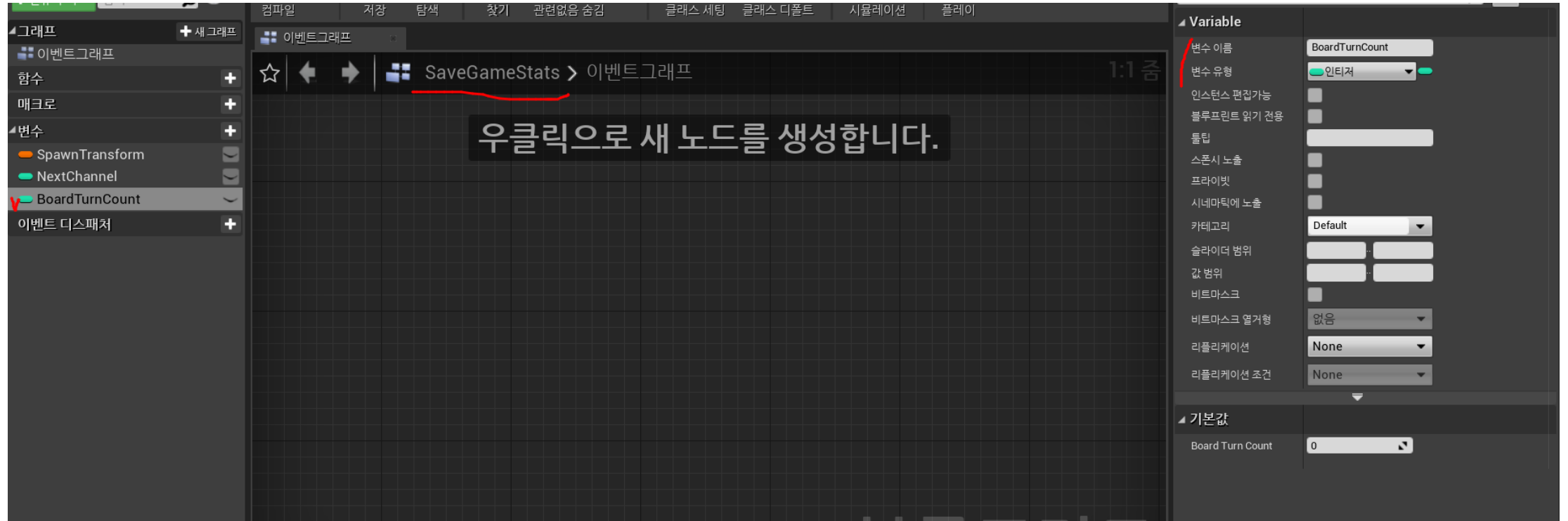
5.2.2 Button의 OnClicked 이벤트를 생성하고, QuitGame을 호출해서 게임을 종료 시킨다.



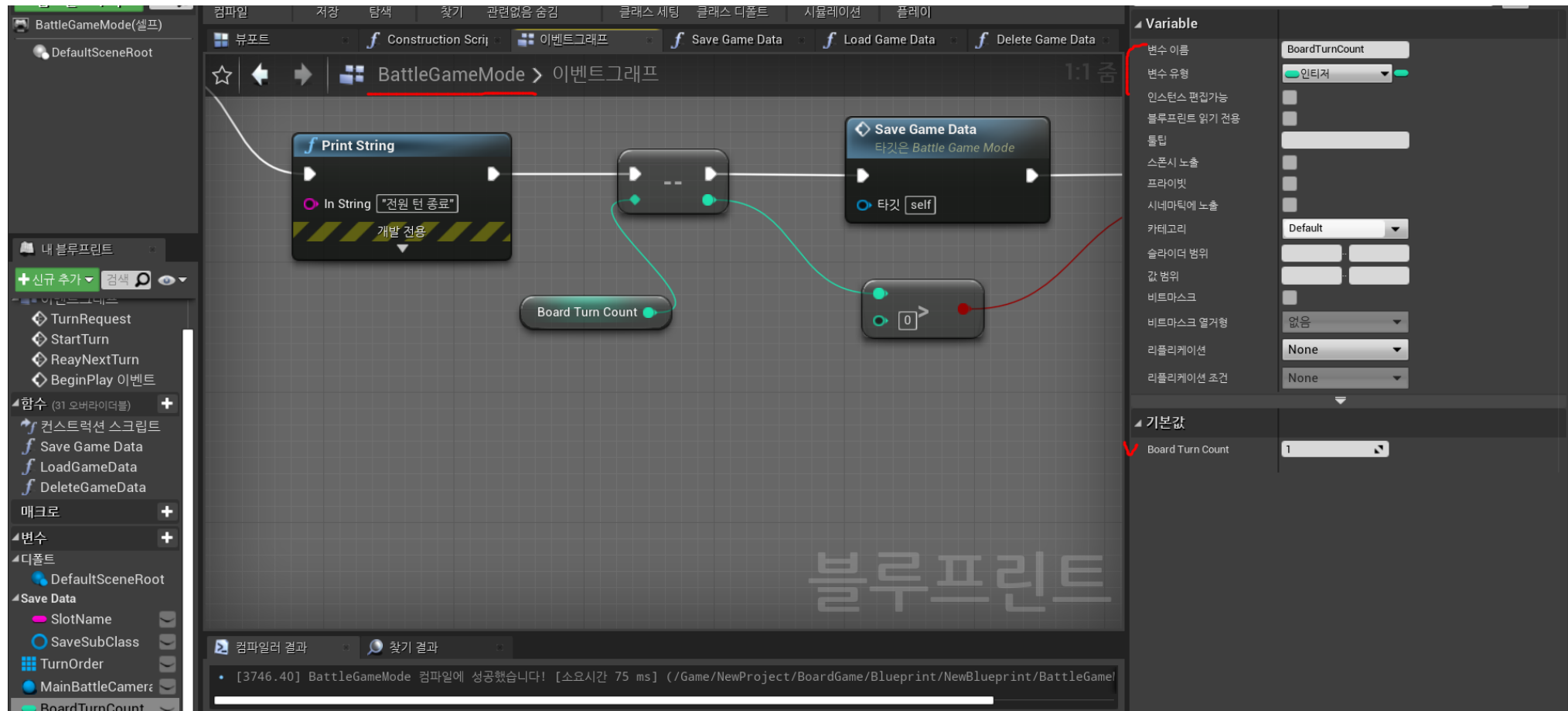
6. 레벨 블루프린트를 연다.



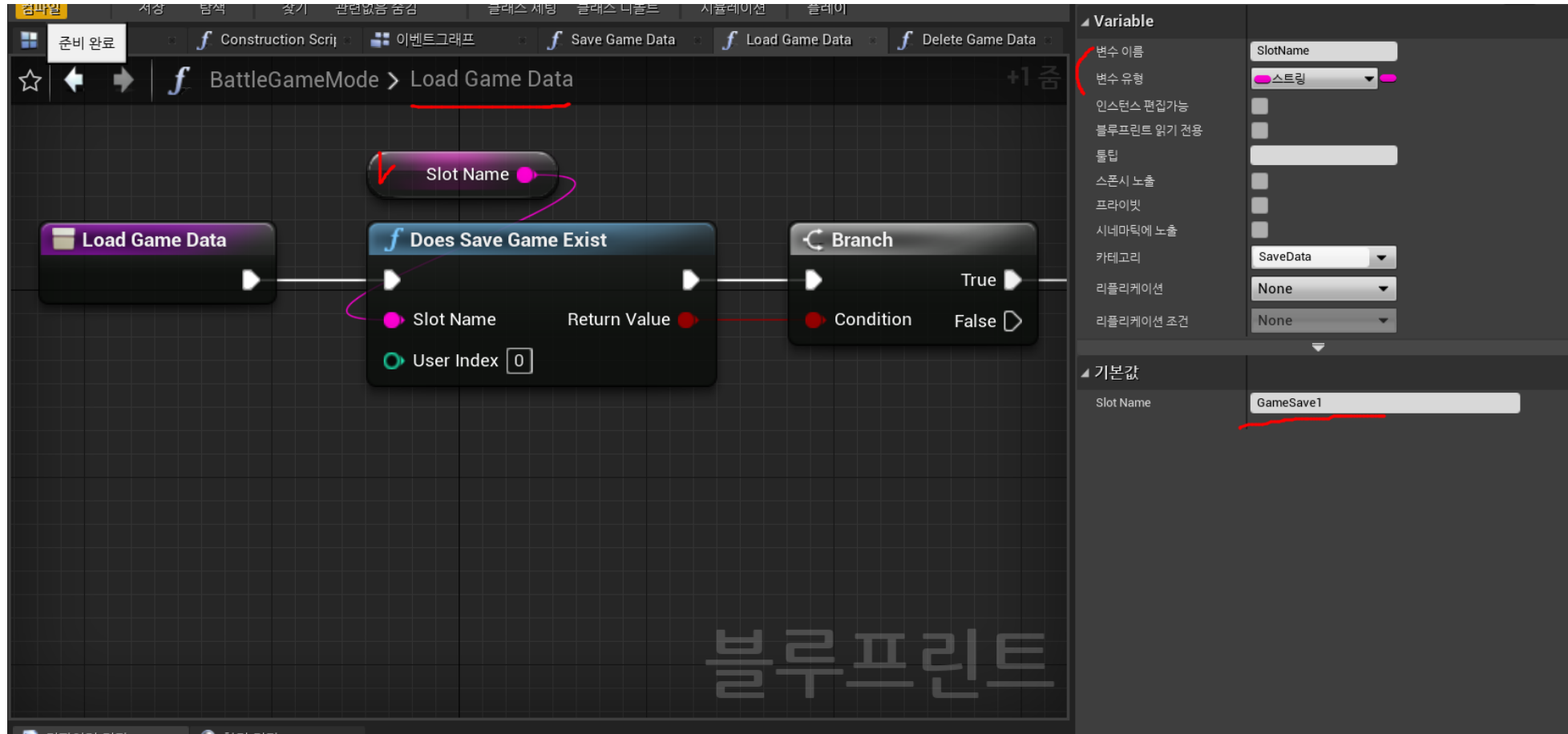
6.1 BeginPlay 이벤트에 BoardResultUI를 생성하고, 뷰포트에 추가한다.



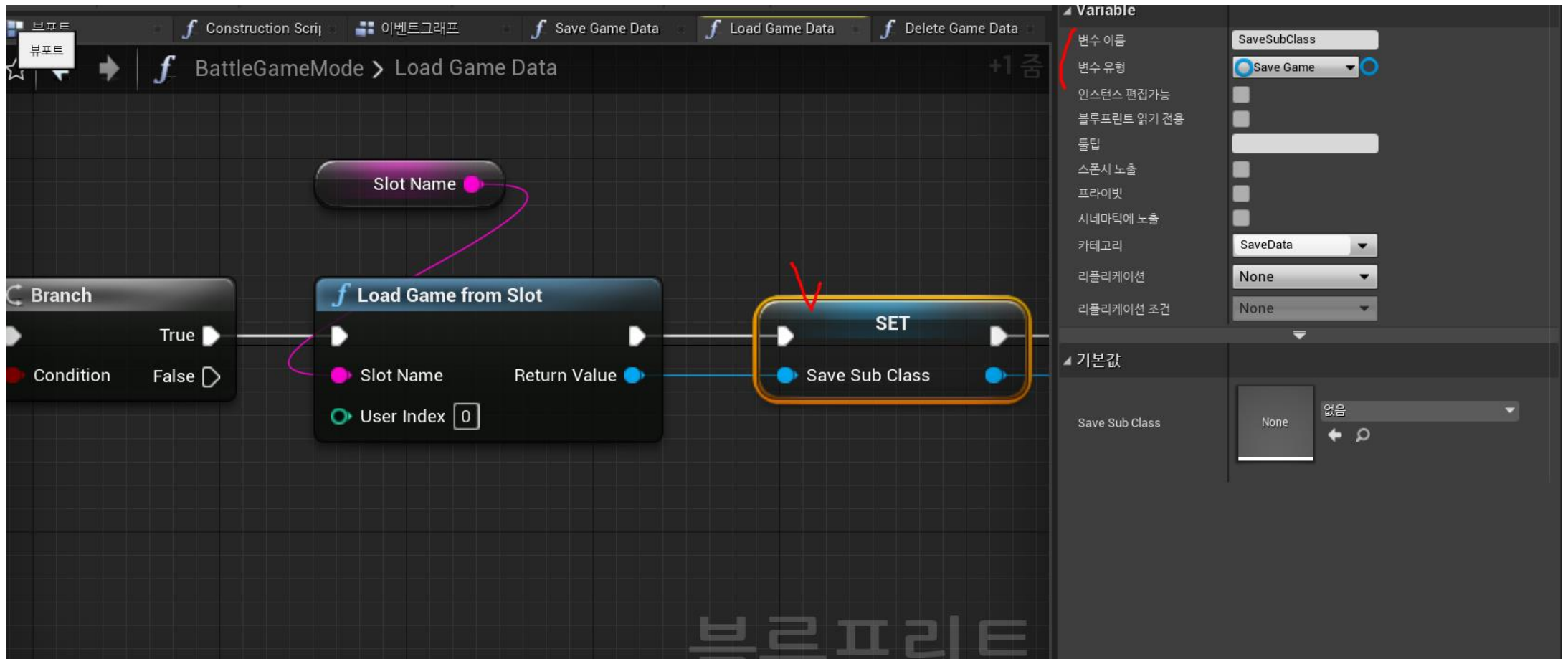
7. SaveGameStats에 들어가서 Integer 형 변수 BoardTurnCount를 선언한다.



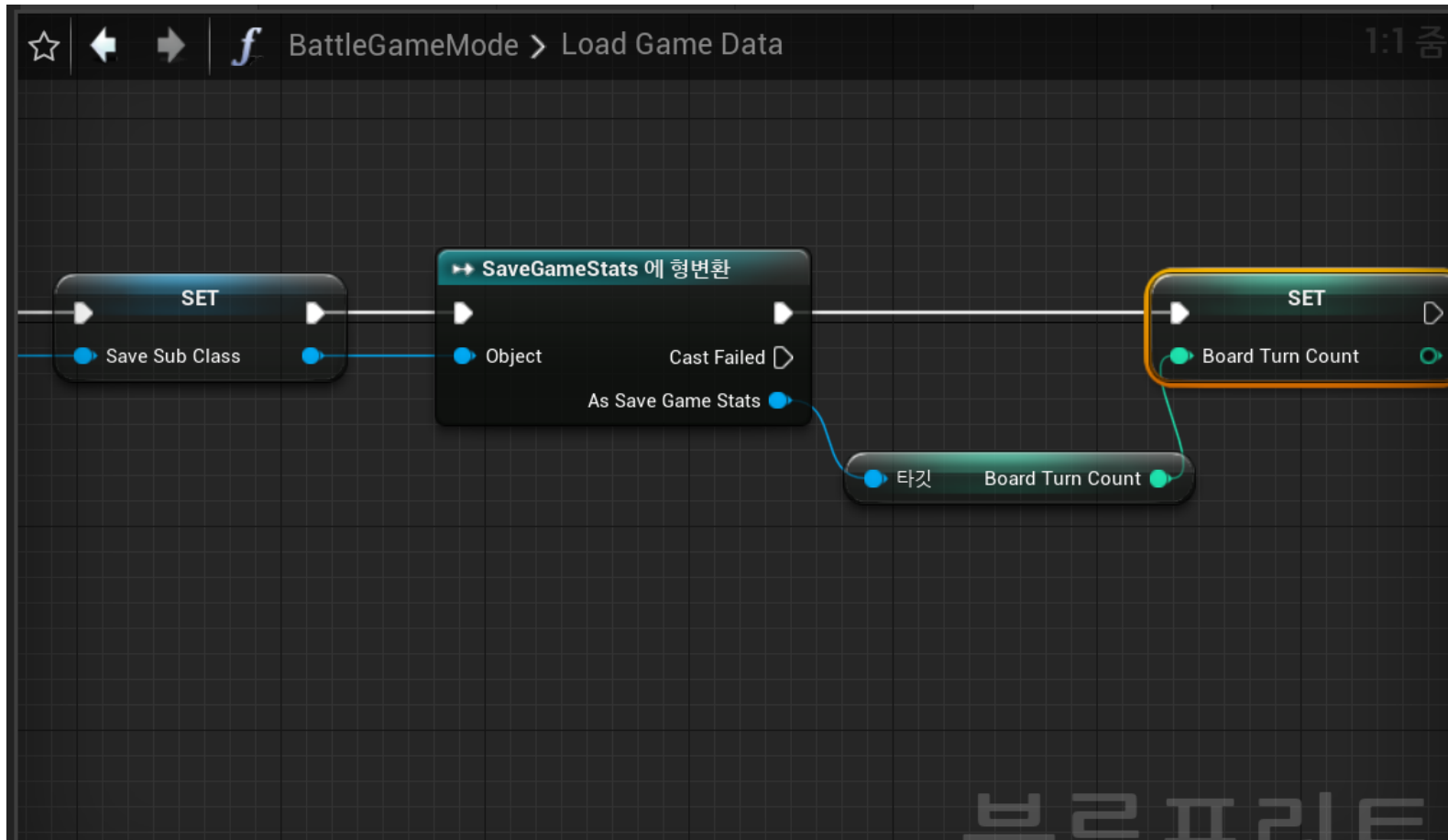
8. BattleGameMode에 들어가서 Integer 형 변수 BoardTurnCount를 선언한다.(기본값은 일단 1로 한다.)



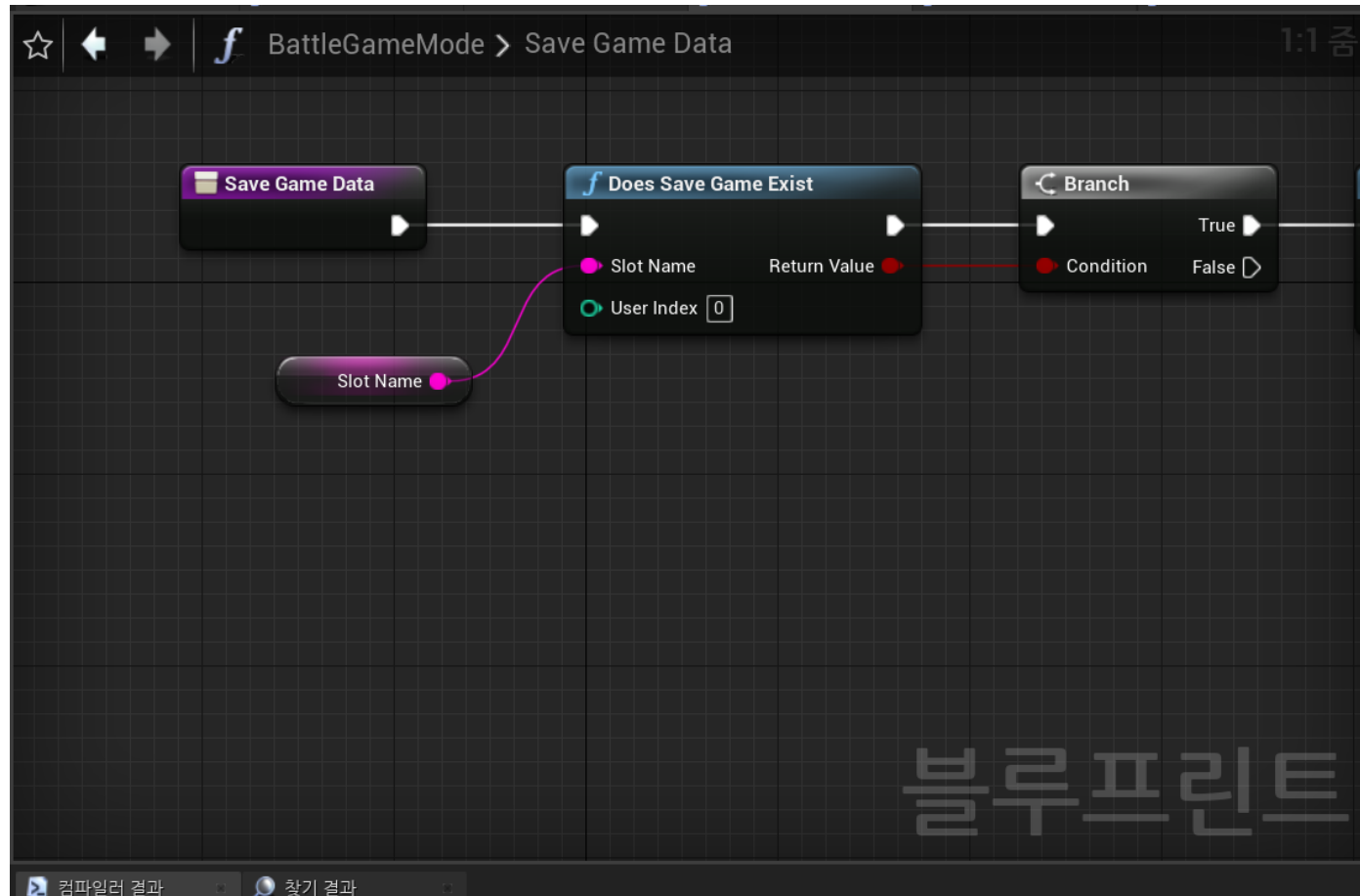
8.1 LoadGameData 함수를 선언하고, SaveGame이 존재하는지 판단한다.(SlotName은 SlotName을 변수로 승격해서 생성하고, 기본값은 GameSave1으로 한다.)



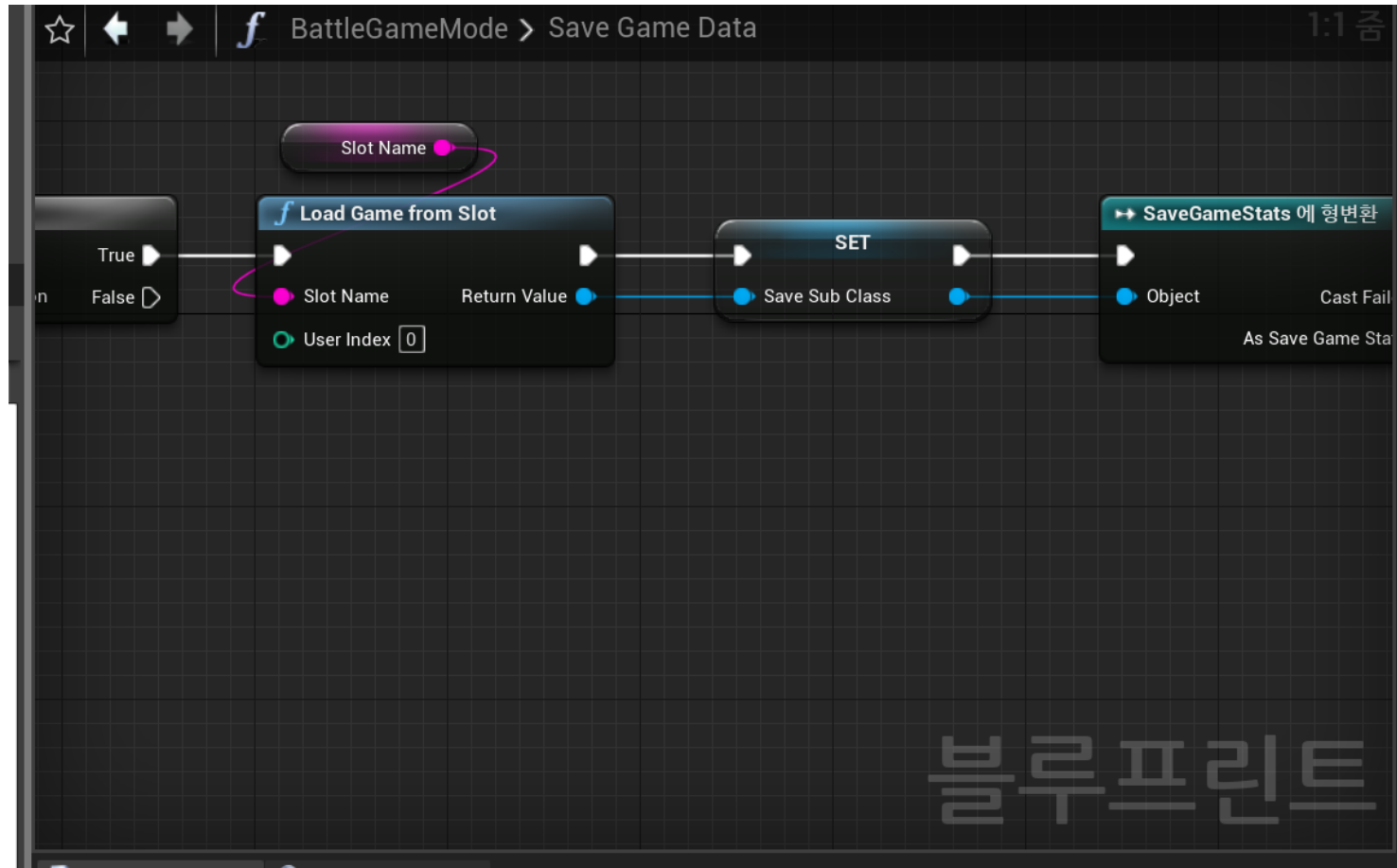
8.1.1 SlotName의 SaveGame을 Load하고, 변수로 승격해서 SaveSubClass를 생성한다.



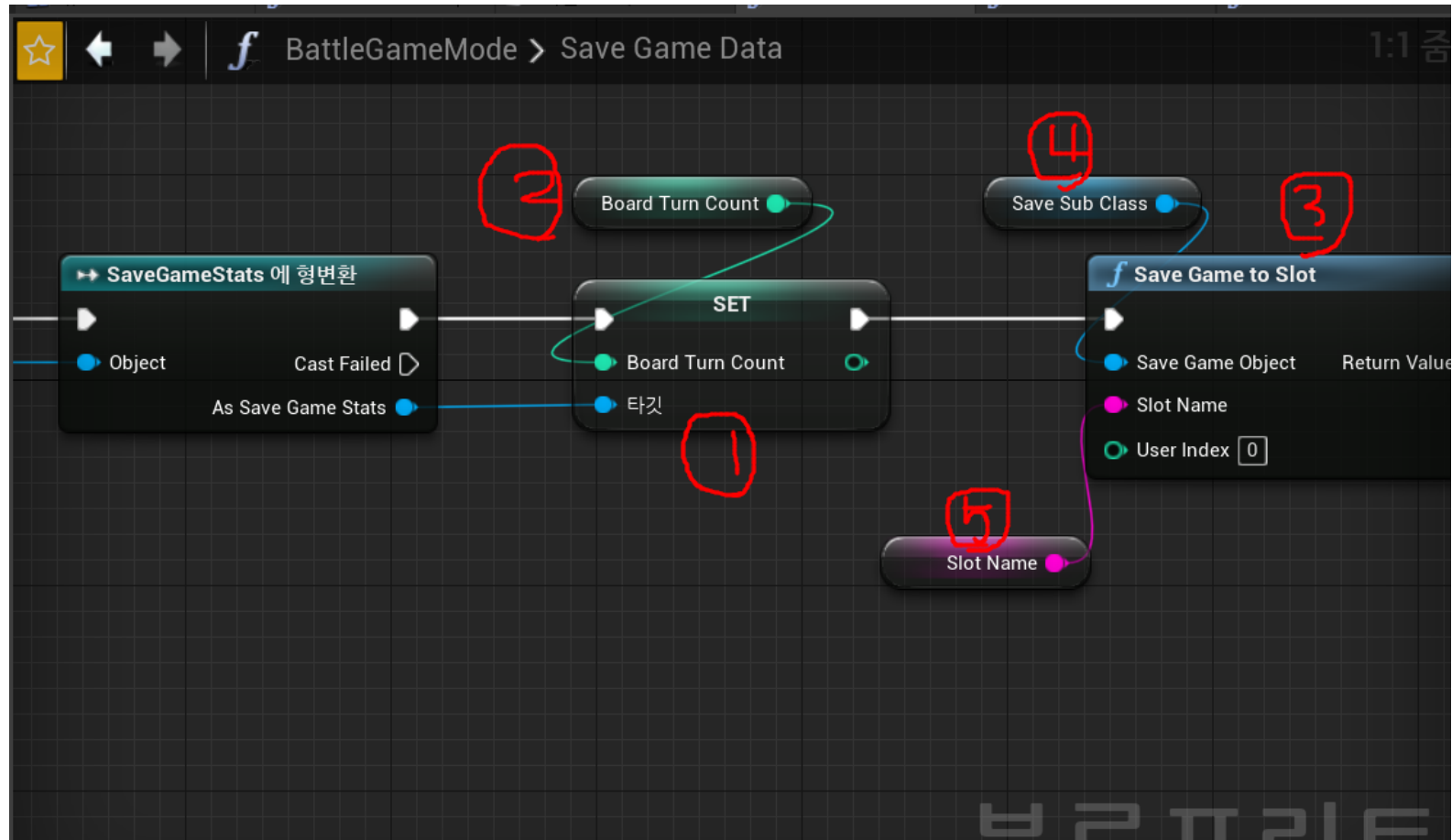
8.1.2 SaveSubClass를 SaveGameStats로 Cast하고, GameMode의 BoardTurnCount에 SaveGameStats의 BoardTurnCount를 SET한다.



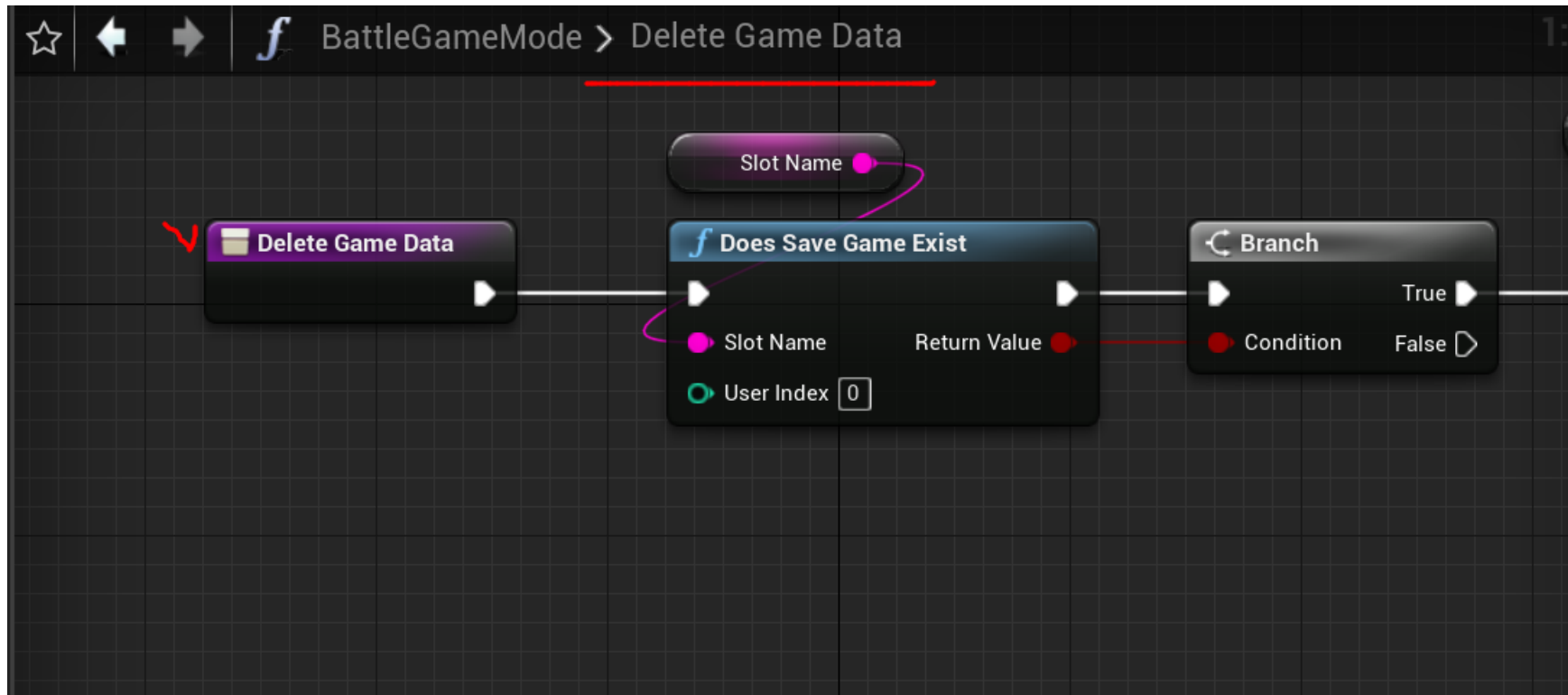
8.2 SaveGameData 함수를 선언하고, SlotName의 SaveGame이 존재하는지 판단한다.



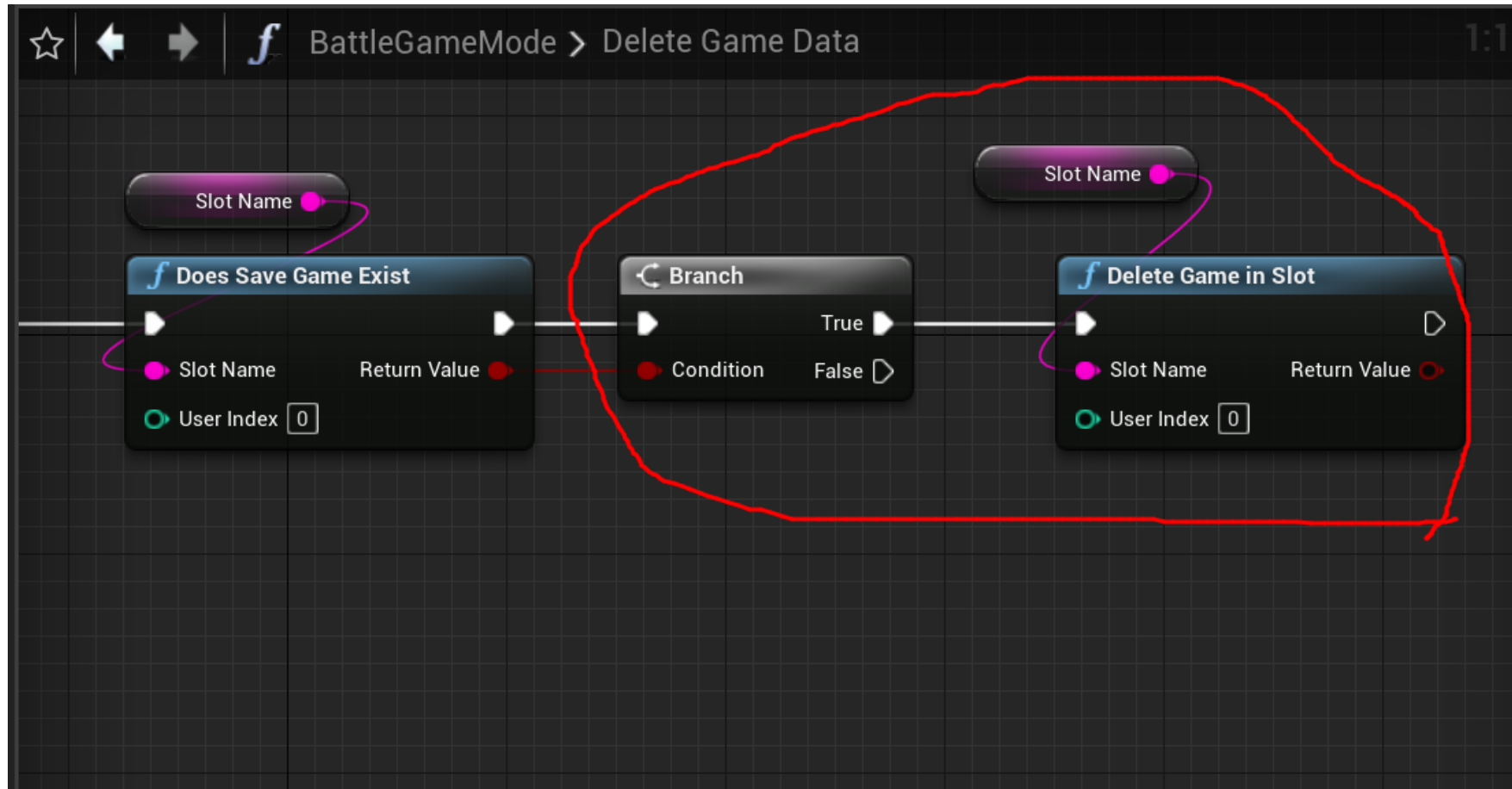
8.2.1 존재하면 SlotName의 SaveGame을 Load하고 SaveSubClass에 SET하고, SaveGameStats에 Cast한다.



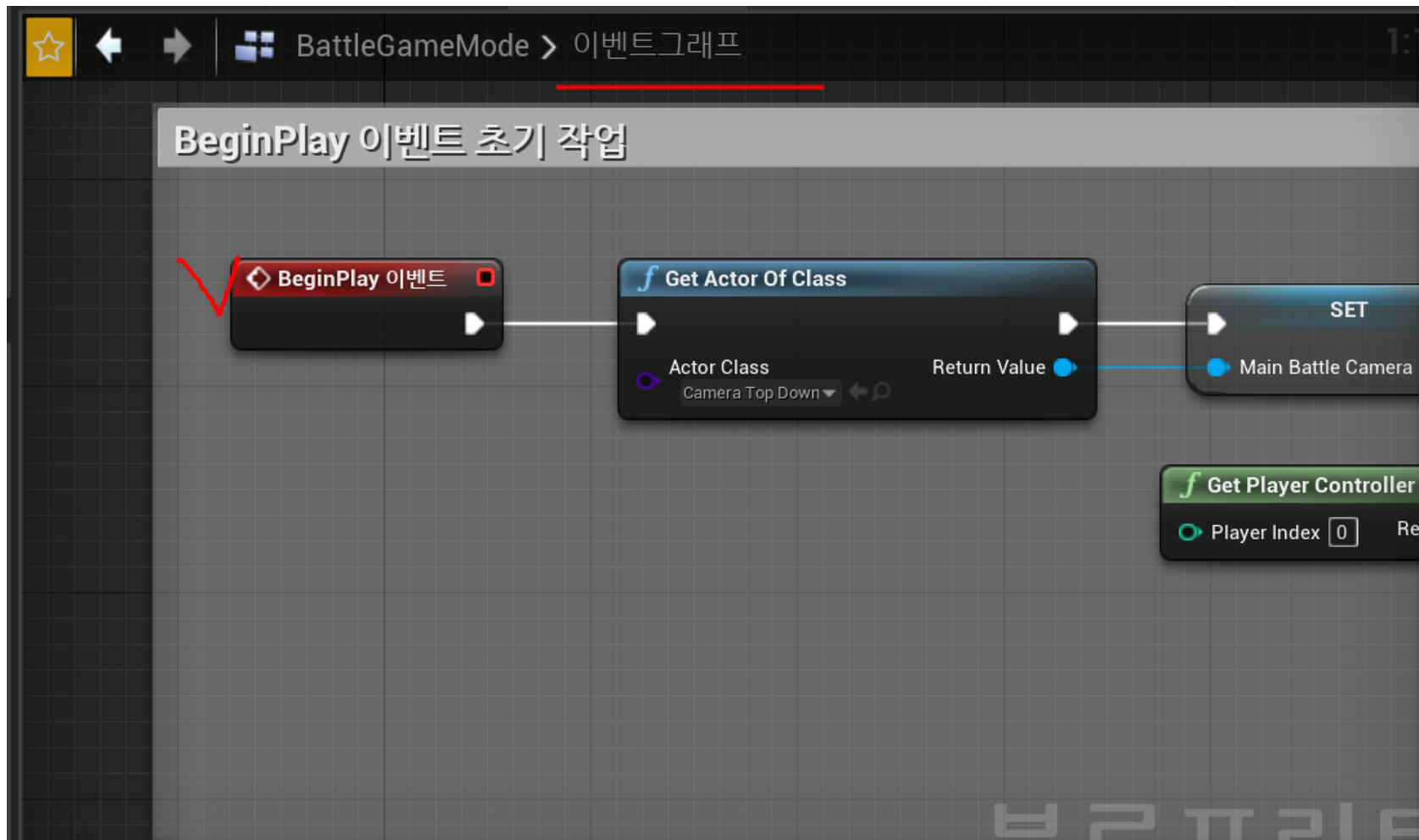
8.2.2 SaveGameStats의 BoardTurnCount에 GameMode의 BoardTurnCount를 SET하고, SlotName의 SaveGame을 저장한다.



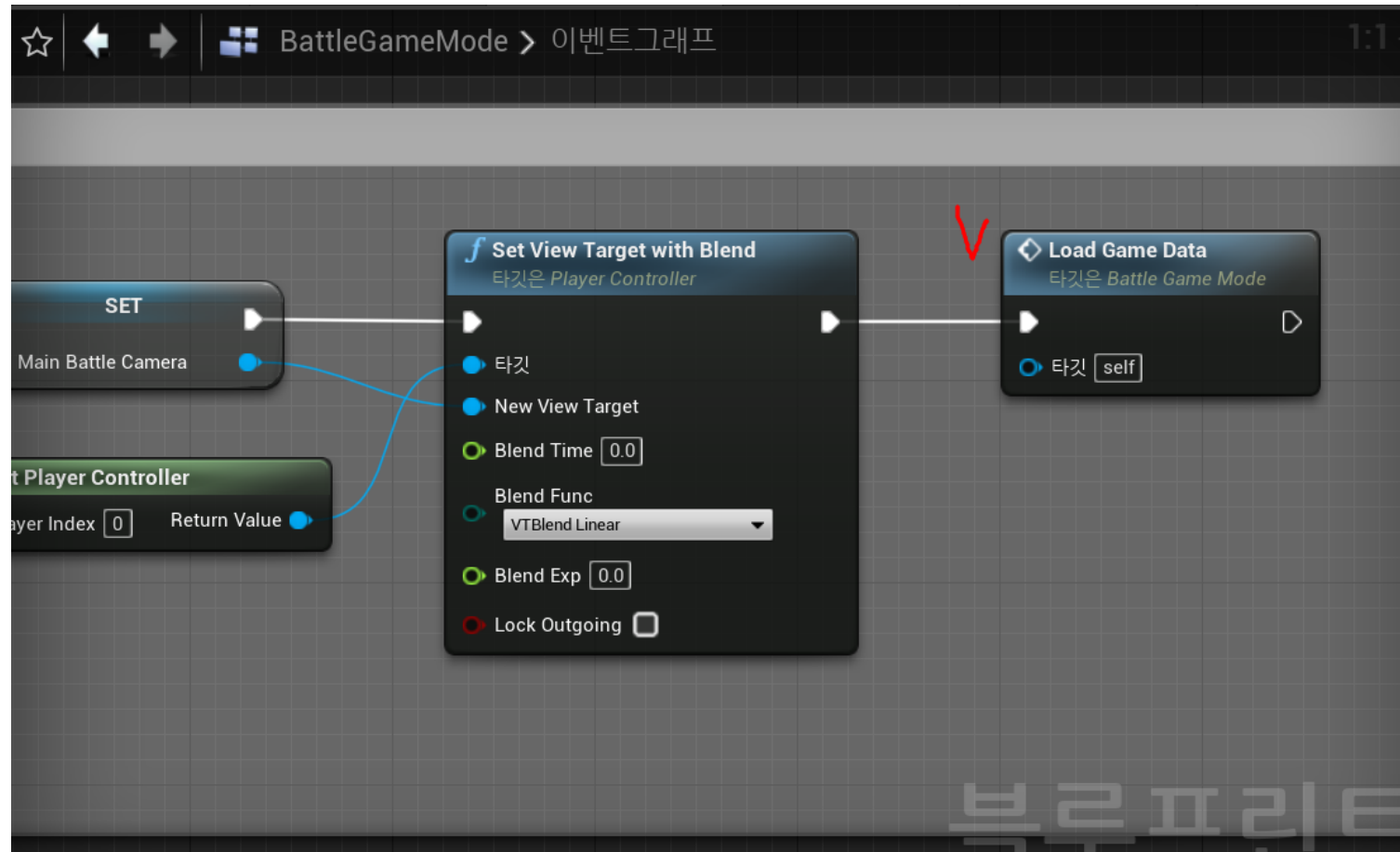
8.3 DeleteGameData 함수를 선언하고, SlotName의 SaveGame0이 존재하는지 판단한다.



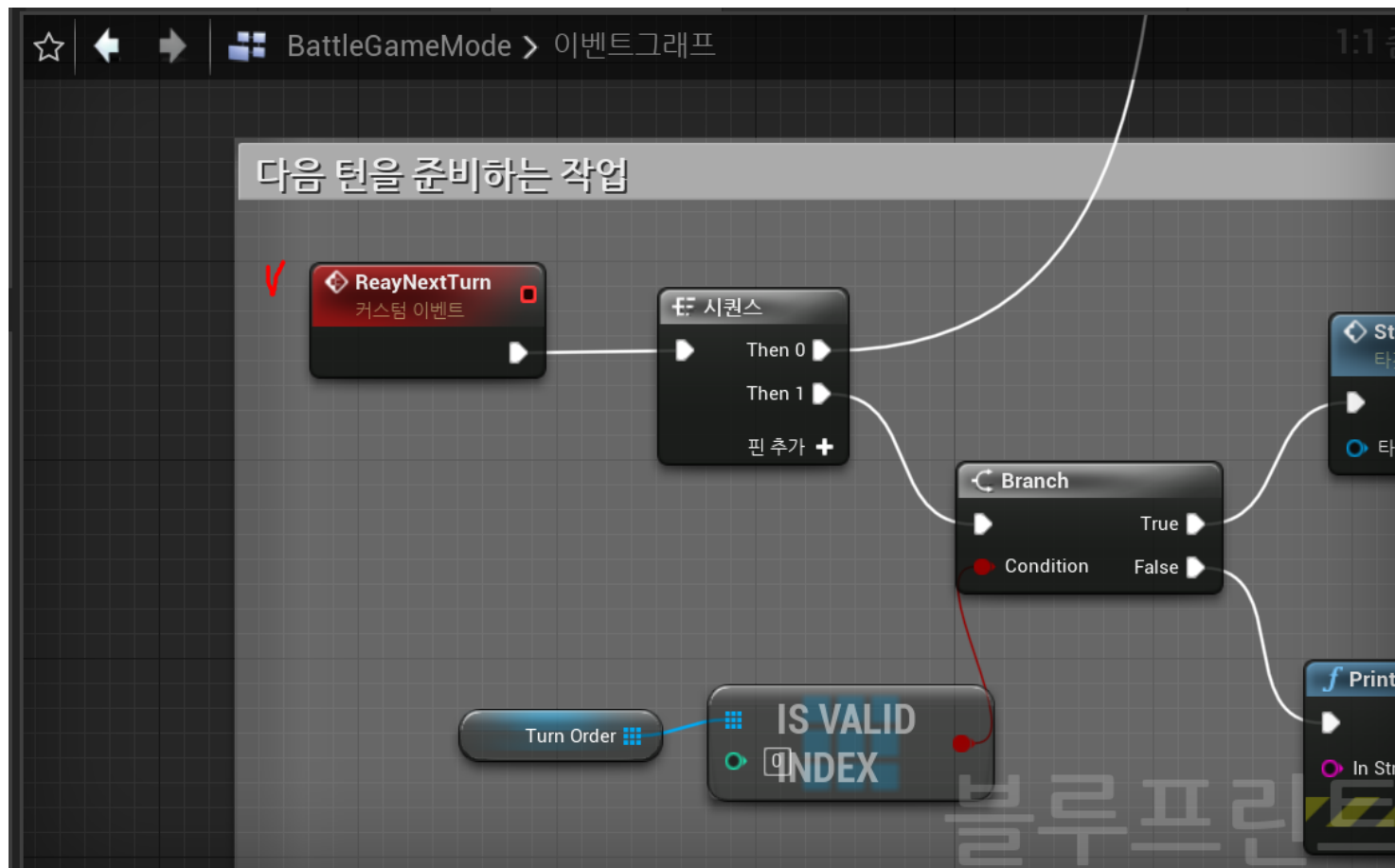
8.3.1 존재하면 SlotName의 SaveGame을 Delete 한다.



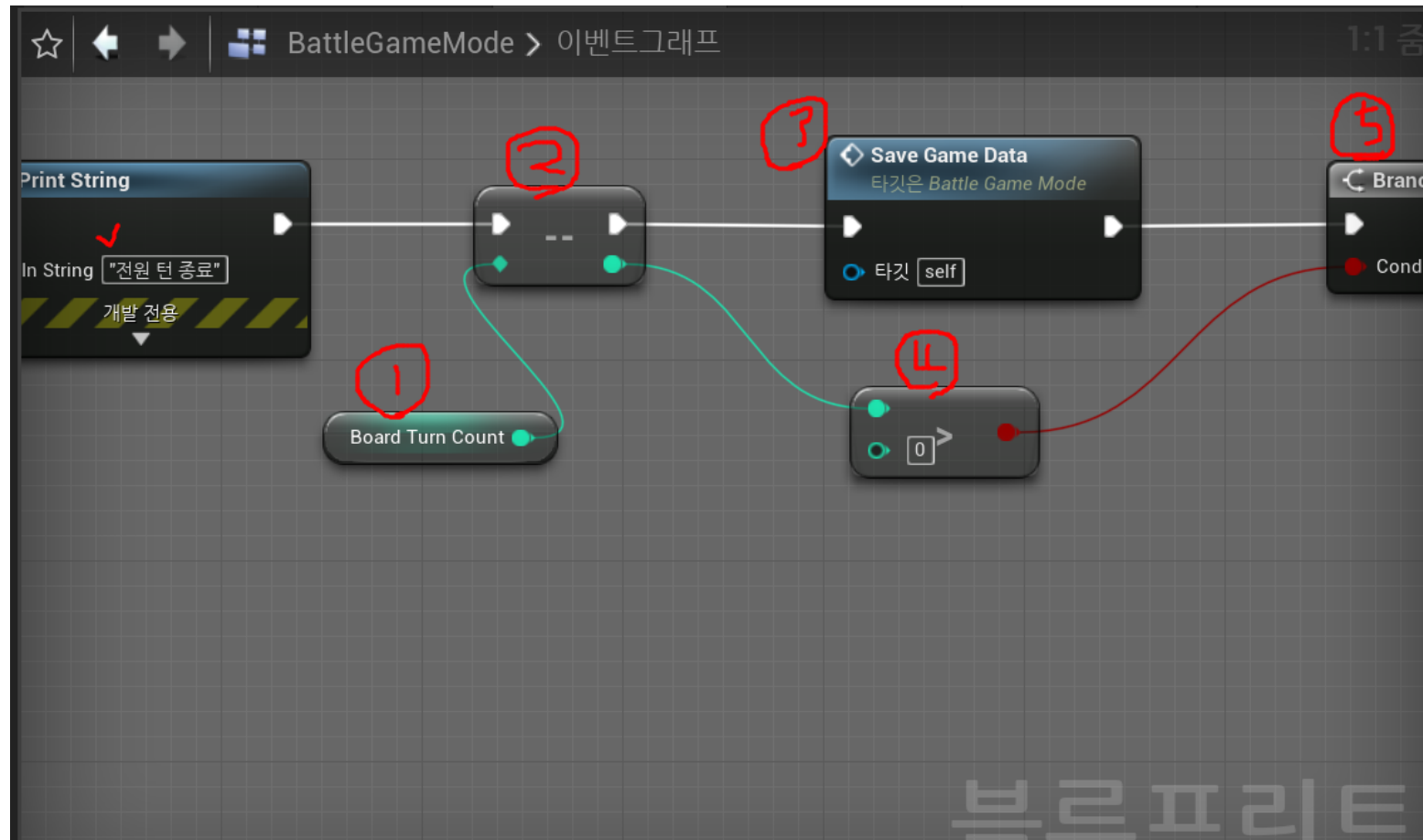
8.4 BeginPlay 이벤트에 들어간다.



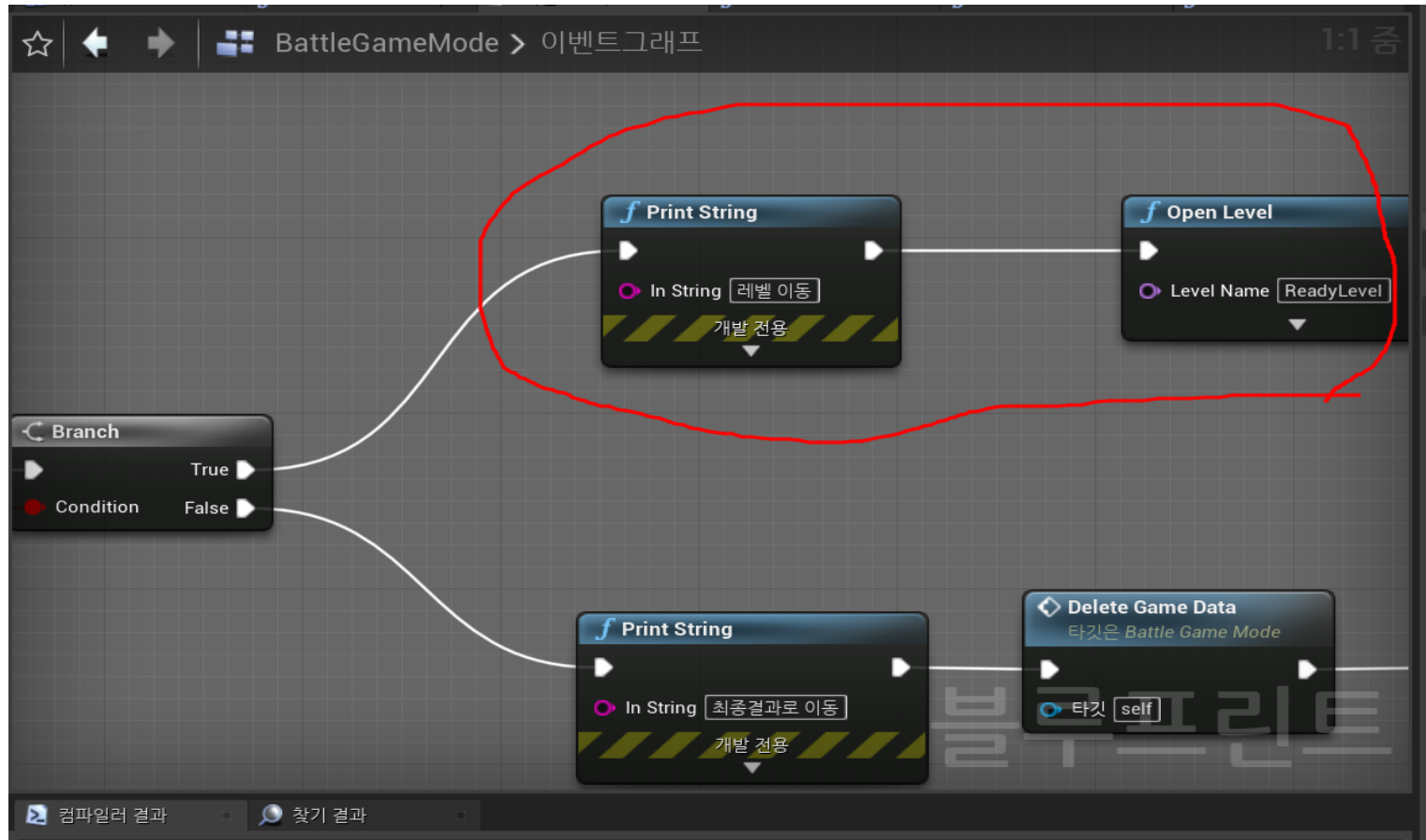
8.4 BeginPlay 이벤트에 들어간다.



8.5 ReadyNextTurn 이벤트에 들어간다.



8.5.1 전원 턴 종료가 되면 BoardTurnCount를 감소시키고 SaveGameData를 호출하고, BoardTurnCount가 0보다 큰지 판단한다.



8.5.2 BoardTurnCount가 0보다 크면 ReadyLevel로 이동한다.



8.5.3 BoardTurnCount가 0보다 작으면 DeleteGameData를 호출하고, 최종결과로 이동한다.