Unreal Blueprint

# Introduction

* What?
  + Visual scripting
    - Lego Bricks (Composition)
    - Kismet의 레벨 종속성을 해제
* Where?
* How?

Visual debugging

# 개념들

Node / Variable / Function / Link (Connection) / Trigger

Class level Blueprint (or Blueprint class)

* Base class : Actor / ….

Component

* Actor / Component 모델을 여전히 기반으로 하고 있다.
* 데이터와 미리 정의된 행동을 갖고 있다.

Construction Graph?

Event Graph (Graph Mode)

* 대상이 Component
* 생성하는 이벤트와 연결
* Component에 대한 Get / Set 참조 얻기
  + Toggle Behavior
* 충돌 이벤트와 연결

# 차용

정적인 구조

Entity / Component

* Data + Behavior
* 기본 행동, 정적인 구성, 데이터 중심

동적인 구조

Action / Message / Action Tree

* Action has in / out slots
* Message propagation / dispatching
* Activation / Deactivation
* 그래프를 형성
* Periodic
  + Cast

Warp.Unity의 GameObject / Component를 구조로 Entity/Component 대체하고

세부 상태와 행동을 동적으로 처리하기 위해 Action / Action Tree 구조를 사용한다.

상태

State는 한번에 활성화된 액션들의 집합

Entity를 넘어가는 처리는 (여러 엔티티 처리라던가 별도의 처리가 필요하거나 엔티티 소멸 후에도 처리해야 하는 경우)

System / Action

# 보드 게임 (7포커)

## 정적인 구조

Deck

Table

Pot

Position

Dealer?

Dead / Alive

Player

Hold Cards (Hidden / Open)

Made (high card, one pair / two pair / triple / straight / flush / full house / straight flush / poker / royal straight flush)

Made Expectations (for AI – Evaluation only)

Self Made Expectations (for AI)

Dealer

가상의 엔티티

동적인 플레이 주도

Has Deck / Shuffle / …

## 동적인 구조

Phase

Deal / Select / Open / Deal 3 cards /

1st Betting round / Deal last / 2nd Betting round / Deal hidden / final betting round

Betting Round

Raise (Half / Double / One) / Check / Call / Call Double / Die