

## 유사배그 UI

### - 각종 아이템 및 동작 시 그에대한 행동을 알려주는 UI 작업

1. 위젯 블루프린트 작성하고 이미지와 텍스트가 겹쳐서 출력이 되야 하기 때문에 Overlay 컴포넌트 추가
2. 검은색 바탕 화면을 위해 Image를 Overlay 하위 항목으로 추가하고 검은색 색상 설정
3. 텍스트를 2개로 분리하여 추가한다. 이때 Horizontal Box 항목을 추가하여 나란히 출력한다.
  - \* 하나는 interaction 키에 대한 텍스트, 다른 하나는 interaction의 내용을 넣는데 Horizontal Box 하위항목에 추가하고 텍스트 작성
4. Overlay를 Size to Content로 자식 항목이 요구하는 사이즈 크기대로 늘리게 한다.
5. 검은색 바탕화면을 늘리기 위해 Horizon, Vertical Alignment를 최대로 늘려준다.
6. 너무 다닥다닥 붙어있기 때문에 각 텍스트 박스의 Padding을 10정도 늘린다.
7. 컴파일 저장 후 interaction 텍스트 부분에서 바인딩 생성을 한다.
8. string 변수하나를 만들어서 반환노드의 return값에 연결 하면 게임쪽에서 UI블루프린트에 접근해서 반영하도록 한다.
9. PlayerBase에서 Capsule Component에 Widget 컴포넌트 추가
10. 위젯클래스를 아까 생성한 블루프린트로 설정 후 Space를 Screen으로 바꾸고 Draw at Desired Size를 켜다.
11. Begin Play에서 위젯 Set한 부분 옆에 생성한 Widget 컴포넌트를 가져와 Get User Widget Object 노드 생성
12. WidgetBP\_Interaction으로 형변환 후 Set Interaction Text로 타겟과 진행을 연결
  - \* 캐릭터와 겹쳐지는 현상이 발생하는데 이때 Pivot을 조정해서 해결

===== 여기까지 테스트 단계 =====

- 아이템 습득 로직을 활용하는데 UI의 갱신을 위해 매 Tick마다 Update를 해주어야 한다. 그렇기 때문에 함수로 만들어서 재사용 하도록 한다.

1. 함수를 생성하여 출력값을 Item이라고 하고 타입을 FieldItem의 오브젝트 레퍼런스로 반환한다.
  - \* Unreal의 BP Class는 해당 BP에서만 변수와 함수들이 존재, 동작한다. 이것은 스레드 때문인가?
2. 아이템 찾는 로직만을 잘라내기 하여 함수 안에 붙여넣고 ItemDistance와 Item Index Closest변수는 함수에서만 쓰는 변수로 만들기 위하여 로컬변수로 변경 후 BP내 전역변수 삭제
3. 가장 가까운 경우와 그렇지 않은 경우의 반환값으로 함수 내의 보라색 반환노드를 가져다가 연결
4. 반환노드의 Item 타겟을 연결 시 SphereOverlap의 배열을 사본으로 가져와서 BP\_FieldItem으로 형변환 후 반환
  - \* Cast Failed가 일어날 경우를 생각하여 반환 노드를 연결해주는데 이때 테스트 단계이기 때문에 print string을 써서 실패 문구 작성
5. 이때 각 로직 끝에 Item Index Closest가 -1(NULL)인지 아닌지를 검사해준다.
6. 이제 PlayerBase 이벤트 그래프로 가서 interaction 입력 후 로직에 함수 연결하고 is valid를 통해 검사
7. 이제 따로 Tick 이벤트를 호출하여 is valid 후 데이터 테이블 행노드로 데이터 테이블에 접근하여 Get User Widget Object를 생성하여 타겟으로 위젯 컴포넌트를 연결
8. WidgetBP\_interaction으로 형변환 후 interaction text를 item으로 set
9. Set Visibility노드를 생성하여 위젯 컴포넌트를 연결
10. 아이템을 못찾은 경우 Set Visibility를 꺼준다.