

유사배그 아이템 장착

- 기존에 만든 데이터 테이블을 가져와 Skeleton에 Set한다.

1. FieldItem으로 형변환 후 Sequence를 뒤서 2가지 동작으로 구분

1. 캐릭터에 아이템 장착

1. 데이터 테이블 행을 구하여 ItemClassID변수를 가져와 해당 아이템을 구분하고 애셋 비동기 로드

* 여기서는 SkeletonMesh에 장착을 시켜야 하기 때문에 입력 타겟을 Skeleton Mesh로 지정

* Soft Object Reference이기 때문에 로딩이 완전히 끝나면 하도록 하기 위하여 Complete 입력 타겟

2. 가져온 애셋은 테이블이기 때문에 Skeleton Mesh로 형변환 후 테이블의 ItemEquipType을 가져와 Switch

3. 각각의 부위에 Set Skeleton Mesh 실행

2. 바닥에 떨어진 아이템 삭제

1. Destroy Actor 노드 연결