

유사배그 아이템 습득 우선순위

- 캐릭터와 아이템사이의 거리를 조사하여 가장 가까운 위치의 아이템을 먹도록 작성
- 1. 아이템의 Bound Radius를 구하기 위하여 FieldItem BP의 Static Component의 Bound를 가져온다.
이때 Get Component Bounds 노드로 구하고 Set Sphere Radius로 Sphere Component를 수정
* 각 Static Mesh를 보면 고유의 Bound 범위가 있고 이것을 아이템 종류에 따라 수정하는 것
- 2. Item과의 거리와 Item이 얼마나 가까이 있는지를 알기 위한 변수를 생성
- 3. Item 거리를 기본적으로 FLOAT_MAX값으로 설정하여 가장 멀리 있는 것을 기준으로 하고 Item Index Closest 변수를 -1로 설정하여
- 4. PlayerBase에서 interaction키가 활성화 된다면 ForeachLoop가 돌아가는 동안 Item의 Location과 Player의 Location을 가져와 뺀 것을 Vector화 시키기 위해 Vector Length 노드에 연결
- 5. ItemDistance와 Vector Length를 비교하여 작을 때를 조건문으로 하여 ItemDistance에 Set 후 Item Index Closest변수 Set
* 이때 ForeachLoop의 Array Index에서 빼서 Set 타겟으로 연결한다.
- 6. SphereOverLap에서 도출된 Out Actor들을 가져와서 Item Index Closest에 연결 후 ForeachLoop가 다 돌면 FieldItem으로 형변환