

유사배그 데이터 테이블

- 논리적인 데이터들을 관리하기 위해 데이터 테이블 생성

1. 데이터 테이블 생성 하는데 구조체가 필요한데 테이블의 Col부분의 정보를 구조체에서 가져오기 때문에 구조체를 생성한다.

2. 어디에 장착될 것인지 부위를 결정하는 변수가 필요한데 이때 열거형을 사용하여 생성한다.

* 아래와 같은 열거변수들을 생성

Equip_Upper

Equip_Lower

Equip_Helmet

Equip_Shoes

Equip_Weapon

3. 구조체의 각 변수에 아래와 같이 변수 선언을 한다.

- ItemClassID (int)

- ItemName (int)

- ItemEquipType (위 과정에서 생성한 열거형 변수)

- SkeletalMesh (Soft Object Reference Skeletal Mesh)

= 어떤 스켈레톤을 사용할 것인지 알기 위한 변수

- StaticMesh (Soft Object Reference Statitc Mesh)

= 바닥에 떨어진 아이템이 어떤 Static Mesh를 사용할 것인지 알기 위한 변수

* 여기서 Object Reference는 아이템 테이블을 참조 시 모두다 참조한다.

* Soft Object Reference는 대상만 가리키고 로딩을 하지 않는다.

4. 데이터 테이블 생성 후 row를 추가하여 아이템 데이터를 넣는다.

	ItemClassID	ItemName	ItemEquipType	SkeletalMesh	StaticMesh
101	101		Equip_Upper	/Game/Character/Females/Parts/SK_Female_Cloth_Upper_ACU SK_Female_Cloth_Upper_ACU	/Game/Item/Meshes/SM_Female_Cloth_Upper_ACU SM_Female_Cloth_Upper_ACU
102	102		Equip_Lower	/Game/Character/Females/Parts/SK_Female_Cloth_Lower_ACU SK_Female_Cloth_Lower_ACU	/Game/Item/Meshes/SM_Female_Cloth_Lower_ACU SM_Female_Cloth_Lower_ACU
103	103		Equip_Helmet	/Game/Character/Females/Parts/SK_Female_Cloth_Helmet_ACU SK_Female_Cloth_Helmet_ACU	/Game/Item/Meshes/SM_Female_Cloth_Helmet_ACU SM_Female_Cloth_Helmet_ACU

* 각 아이템들은 101부터 시작하고, Row Name과 ItemClassID를 같게 하여 관리하는데 일관성을 둔다.

5. 위 그림과 같이 데이터들을 넣었으면 BP_ItemClass에서 ItemClassID를 저장할 int변수를 생성 후 인스턴스 편집가능이라는 기능을 활성화 시켜서 디테일창에서 조정할 수 있게끔 한다.

6. Begin Play(해당 블루프린트 코드 실행시) ItemClassID 변수가 0이 아닐때를 확인하여 True면 데이터 테이블 행 구하기 노드를 연결하여 아웃행을 분해시켜 Static Mesh부분을 에셋 비동기 로드라는 노드에 연결

* Soft Object Reference 타입이기 때문에 로딩한건지 안한건지 알수가 없기 때문에 로딩을 시켜야 하는데 이때 에셋 비동기 로드라는 노드가 로딩을 시켜준다.

* 에셋 비동기 로드 출력타겟에 Complete와 그냥 출력노드가 있는데 그냥 출력노드는 호출만 하고 바로 실행 Complete는 메모리 로딩까지 다 끝나면 실행되는 출력 타겟노드

7. 에셋을 다 로딩했으면 테이블을 StaticMesh 형변환 노드에 연결시켜 Static Mesh Component에 연결시키고 return값을 New Mesh타겟에 연결시킨다.