

## 유사배그 선택 습득

- 라인트레이스 기능을 이용하여 interaction키 누를 시 해당 아이템을 라인트레이스로 찾은 다음 습득 기능 작성
  - 라인트레이스 기능을 돌리는데 있어서 Shoot기능 부분에서 구현할 수 있지만 그렇게 하기에는 아이템 배열과 기타 필요한 변수 생성 하는 것은 비효율적이기 때문에 interaction부분에 구현
1. SphereOverlap의 return 받는 값이 있다면(if) ForeachLoop를 돌면서 FieldItem의 Array들을 가져다가 BP\_FieldItem으로 형변환
  2. 라인트레이스 노드를 생성하여 형변환 한 결과를 입력노드로 연결하고 타겟은 형변환한 아이템으로 연결
  3. 라인트레이스를 쏘주려면 SpringArm 부분에서 시작하여 카메라의 진행방향에 10m정도 곱하고 SpringArm과 더해준 결과를 End부분에 넣어준다.
  4. return 결과를 조건으로 True일시 Item Index Closest 변수에 Set
- 위의 로직을 돌고 나면 크로스헤어를 아이템에 맞춘다면 입을 것이고 아니라면 거리별 우선 순위 습득 로직을 실행
5. ForeachLoop가 Complete시에 Item Index Closest가 -1(NULL) 조건을 만족한다면 거리 우선순위 로직을 실행
  6. False시에 그냥 습득 로직을 실행