

UI Способностей

Оглавление

Внешний вид виджета.....	2
Описание функционала	3
Логика работы.....	3
Входящие/Исходящие данные.....	3

Внешний вид виджета



Описание функционала

Основной задачей данного UI является хранение информации о доступных способностях и экипированных способностях в «Комбо—ячейки» (Блок 2). В блоке 1 хранятся способности доступные для блока 2. Работа с данными способностями происходит с помощью мыши, используется принцип Drag & Drop.

Логика работы

- 1) Загружаем данные из массива SystemSkills_aAvaliableSkills
- 2) Получаем текущий уровень системы способностей
- 3) Отображаем иконки загруженных способностей
- 4) Добавляем описание к способностям
- 5) Определяем количество отображаемых ячеек в блоке 2
- 6) Определяем перетаскивание
- 7) Создаём объект с иконкой перетаскиваемой способности, в которой хранится индекс из массива доступных способностей (SystemSkills_aAvaliableSkills)
- 8) При попадании объекта создаётся копия иконки в ячейке блока 2
- 9) Добавляется информация об индексе способности из SystemSkills_aAvaliableSkills
- 10) Передаётся информация о задействованной ячейке (индекс массива) и индекс из SystemSkills_aAvaliableSkills.

Входящие/Исходящие данные

Входящие:

- TArray <FString> SystemSkills_aAvaliableSkills
- SystemSkills_Level

Исходящие:

- Индекс ячейки экипировки
- Индекс из SystemSkills_aAvaliableSkills