UI Способностей

Оглавление

[Внешний вид виджета 2](#_Toc446004871)

[Описание функционала 3](#_Toc446004872)

[Логика работы 3](#_Toc446004873)

[Входящие/Исходящие данные 3](#_Toc446004874)

# Внешний вид виджета



**Блок 1**

http://dl1.joxi.net/drive/0008/3337/580873/160317/a49290d1b5.png

**Блок 2**

# 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