

Day 8. UI

8-1. UI 구현



캐릭터의 상태를 나타내고, 몬스터의 체력을 나타내고, 캐릭터 교대의 대한 상태창을 나타내기 위한 UI를 만들었습니다. 몇 가지 변수들과 ProgressBar에 대한 조절을 위해 애니메이션을 만들 때와 마찬가지로 필요한 함수 정도는 C++에서 해결하고 UI적인 문제들은 wbp파일 내에서 다루었습니다. 현재 상태에서는 단순히 체력바 정도만 구현하면 됐는데 체력바를 어디다 배치할지와 디자인, HP바의 rgb를 어떻게 할건지 같은 미적인 고려도 어렵다는 것을 알게 되었습니다. 그래서 누군가가 구현한 포맷을 그대로 따와 사용하였습니다. 가지고 온 UI를 배치 하는데도 앵커나 정렬, Opacity 같은 부분들에 대한 이해가 생각보다 많이 필요했습니다. 여러 가지 영상들을 보며 기본적인 UI 툴 조작법을 읽혔고 나중에 컴포넌트와 인스턴스등을 만들어 캐릭터와 연동시켜 조작중인 캐릭터의 얼굴을 나타내고 하고 캐릭터에 대한 쿨타임과 같은 정보들을 UI에 반영되게 활용할 계획입니다.