

# Day 18.

## 이벤트 트리거 / 오류해결

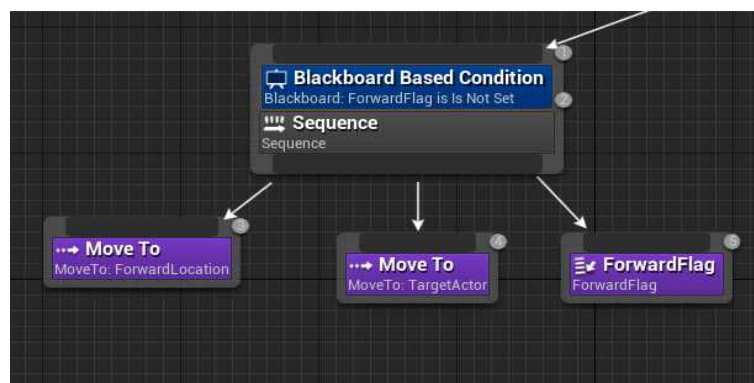
### 18-1. 이벤트 트리거 생성

스테이지의 이벤트를 생성하기 위해서 Trigger를 설치했습니다. Pawn으로 충돌을 처리해서 만드는 방법과 그냥 TriggerBox를 사용하는 방법이 있었는데 다양한 기능의 숙련도를 위해 후자를 택했습니다. 그런데 TriggerBox와 접촉되면 스테이지 방향이 생성되고 맵이 제한되는 이벤트를 만들던 도중 캐릭터와 Trigger Box가 충돌할 때 다중 Overlap이 발생했습니다. Overlap이 여러번 발생하여 액터가 여러번 생성되었고 언리얼 자체적으로 같은 위치에 액터가 여러번 Spawn하는 것을 막아주긴했으나 문제는 이러한 과정에서 멤버 변수로 선언해둔 액터들이 덧씌워져 정상적인 방법으로 Destroy가 불가능했습니다. Mesh와 CapsuleComponent의 다중 충돌인가 싶어 설정 값을 변경하여 테스트해보았으나 결과는 그대로였고 여러 가지 시도를 해보다가 일단은 자체적으로 간단한 bool플래그를 만들어 한번만 실행되도록 처리하였습니다.

### 18-2. 실행시 Overlap 판정문제

레벨이 시작되면 Trigger가 발생하는 StartTrigger를 만들었는데 TriggerBox 내에서 캐릭터가 생성되면 Overlap이 발생하지 않는 문제가 있었습니다. 찾아보니 언리얼에서는 액터를 Spawn할 때 새로운 액터의 인스턴스가 월드에 추가되는 과정에서 Overlap에 대한 여부는 고려하지 않는 것 때문이었습니다. 이 문제를 해결하기 위해서는 스스로 조건을 걸어 Overlap을 처리해야 했는데 GetAllOverlappingActor는 월드에 액터가 많아진다면 처리가 점점 느려질 것 같았고 레벨단계에서 해당 문제를 다뤄야하는 문제가 있었으며, 따로 Sphere나 Box를 만들어 델리게이트로 처리하는 것은 조금 비효율적인 것 같습니다. 그래서 그냥 단순히 BeginPlay에서 0.2초 SetTimer를 두고 Overlap을 검사하는 방향으로 코드를 만들어 처리했습니다.

### 18-3. AI move



연출을 위해 이벤트가 발생하면 Spawn한 Monster가 일직선으로 500.0f만큼 이동하고 이후 액터를 찾는 BehaviorTree Task를 만들었습니다. 그런데 이 과정에서 액터내의 AI Move To와 BehaviorTree 내의 Task node의 Move To와 충돌이 일어났습니다. 누가 우선순위를 가지는지는 조건에 따라 달라지는 것을 보였고 SetTimer등을 통해서 교대로 일어나게 할 수도 있었지만 내가 이 코드를 리뷰할 때 다시 기억할 수 있을지 의문이 들 정도로 코드의 가시성이 엉망이 되는 것 같았습니다. 그래서 액터의 움직임을 모두 BehaviorTree 내에서만 처리하고 싶었고 따로 움직임에 관련된 플래그 Task를 만들어 일직선으로 500.0f만큼 이동하게 만들었습니다.