

# Day 24. 라이플 무기

---

## 24-1. 라이플

---

캐릭터를 조작할수 있는 기본 뼈대는 완성해 놓았고 공격 기능을 위한 라이플 무기를 만들었습니다. 총을 사용하는 캐릭터의 경우 공격도 기존의 캐릭터와 다른 방식으로 만들 필요가 있었는데 기본적으로 총구 소켓에서 공격을 나가게 할 필요가 있었습니다. 라이플에서 컨트롤러의 입력을 받아 공격하는 것은 아니고 입력은 캐릭터에서 받되 라이플에서는 Shoot()함수로 소켓의 Transform 값을 받아 LineTraceSingleByChannel에 시작지점으로 주어 Line을 쏘는 형태로 총알의 발사를 구현했고 총과 관련된 총돌을 따로 하나 만들었습니다. 필요한 이펙트들도 받아 여러 소켓에 넣으면서 공격을 구현하고 있었는데 데미지를 주는 코드를 만드는 도중 FPointDamageEvent DamageEvent가 적용이 안되는 에러가 발생했습니다. 로그나 디버깅을 해봐도 아무런 문제가 없었고 해당 에러에 대해 계속 찾아본 결과 언리얼 Documentation의 내용과 다르게 "Engine/DamageEvents.h" 헤더를 include 해야했습니다. 다른 사람들의 UE4 강의나 코드에서는 해당 헤더와 관련이 없는걸로 보아 아마 UE4 -> UE5 호환에 대한 문제인 것 같은데 이유는 잘 모르겠지만 헤더를 선언해 줌으로써 에러를 해결할 수 있었습니다.