

# Day 13. 스킬 쿨다운

## 13-1. 블루프린트 -> c++

```
void UCharacterUIWidget::NativeTick(const FGeometry& MyGeometry, float DeltaTime)
{
    Super::NativeTick(MyGeometry, DeltaTime);

    UpdateTimer += DeltaTime;

    if (UpdateTimer >= UpdateInterval) {
        if (GetOwningPlayerPawn()->GetClass()->GetName() == "BP_Katana_C") {
            player = Cast<AKatanaCharacter>(GetOwningPlayerPawn());
            bool ShouldQ = player->Should_Q_Skill();
            bool ShouldR = player->Should_R_Skill();
        }
    }

    UpdateTimer = 0.0f;
}
```

NativeTick 내에서 SetTimer 함수 등 여러 가지 방법을 써봤지만 여전히 실행되지 않았습니다. 그런 도중 문득 코딩테스트에서 사용하던 Timer 변수가 떠올랐습니다. 시간이나 날짜가 필요한 문제에서 Timer 변수를 ++ 해가며 Greedy 문제를 해결하는 방식이었는데 마찬가지로 NativeTick 내에서도 Tick마다 Timer 변수에 DeltaTime을 더하고 특정 인터벌 시간이 지나면 다시 Timer를 0으로 초기화 시켜주어 보았습니다. 시도해본 결과 상당히 만족스럽게 Timer가 실행되었고 이 Timer가 인터벌 시간을 지날 때마다 블루프린트에서 구현했던 Skill CoolDown에 대한 코드를 그대로 옮겨 적었습니다. 몇 가지 언리얼 자체함수들의 매개변수나 라이브러리등을 검색하여 맞춰가며 코드를 옮길 수 있었습니다.