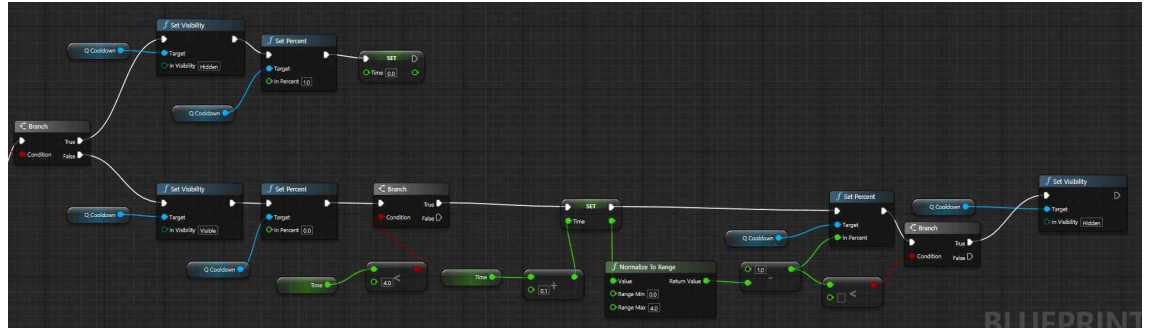


Day 12.스킬쿨다운/캐릭터교체

12-1. Skill CoolDown 적용



블루프린트를 C++로 옮기기에 앞서 저번에 발견하지 못했던 함수 자체적인 문제가 생겨서 조금 수정해 주었습니다. Q_Skill의 사용여부를 Tick 마다 확인 해 주기 위해 Character에서 Should_Q를 불러왔고 Set Visibility가 매끄럽지 못한 부분도 조금 수정해 주었습니다. 그러나 C++의 NativeTick 내에서 Delay가 먹히지 않는 문제 때문에 Tick마다 Should_Q를 확인할 방법이 없어서 계속 문제를 고칠 방안을 검색해보았으나 찾지 못했습니다. 시간을 너무 많이 소비한 것 같아 일단 보류해두었습니다.

12-2. 캐릭터 교체

CoolDown의 C++ 변환 과정은 보류해 둔 채 캐릭터를 교체하는 기능을 추가하는 것을 블루프린트로 구현했습니다. 예전부터 게임을 할 때마다 캐릭터를 다양하게 사용하는 게임을 좋아했는데 그 때문인지 게임을 만들 때는 여러 가지 캐릭터를 사용하는 게임을 구현하고 싶었습니다. 다양한 게임들이 있지만 캐릭터를 여러 가지 사용하는 게임 중에서 가장 유명하다고 생각되는 원신의 캐릭터 교체 시스템을 차용했습니다. 큰 틀은 한가지 캐릭터만 조종하되 2명 정도의 캐릭터가 예비로 있고 상호작용 키를 누르면 교대하여 싸우는 형식으로 생각하고 있습니다. 이 기능을 구현하기 위해 조종하고 있는 캐릭터의 정보들을 변수에 저장해둔 뒤 조종하고 있는 Actor를 Destroy하고 새로운 Actor를 Spawn한 뒤 Player Controller를 넘겨주는 방식을 미리 구현해두었습니다. 여기까지는 스스로 짜본 코드이고 상용되는 기법에는 어떤 것들이 있는지 살펴본 뒤 보완할 예정입니다.