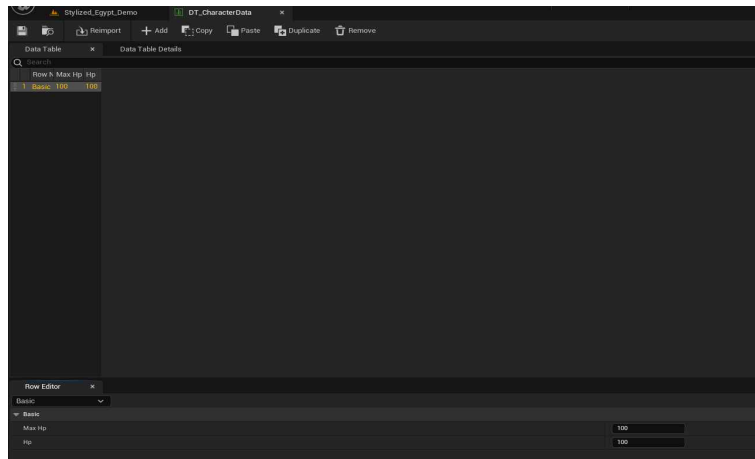


Day 9. 인스턴스/컴포넌트

9-1. 인스턴스



UI의 연동시킬 HP같은 정보들과 그 외에도 필요한 캐릭터의 쿨타임 같은 정보를 위해 인스턴스와 컴포넌트를 구현했습니다. 컴포넌트를 구현하기 위해서는 인스턴스가 필요하기 때문에 인스턴스를 먼저 만들었습니다. 처음에 인스턴스 내에 구조체를 선언하니 실행이 되지 않았는데 구조체도 클래스와 마찬가지로 블루프린트와 C++에서 사용하기 위해서는 USTRUCT()라는 매크로가 필요했습니다. GENERATED_BODY()도 똑같이 선언 해주었고 일단은 HP 변수만 사용할 예정이므로 MaxHp와 실시간으로 반영할 HP값을 캐릭터와 몬스터에 각각 TableRow로 만들어주었다. 여기까지만 코드를 작성한 뒤 일단 빌드하여 미리 만들어둔 각 구조체를 상속받아 블루프린트에서 DataTable 파일을 작성해주었고 그것을 다시 인스턴스에서 불러와 저장하였습니다.

9-2. 컴포넌트

이후 컴포넌트 파일도 캐릭터와 몬스터를 각각 상속받는 구조로 작성하였습니다. 인스턴스에서 값을 가져와 컴포넌트 내부적인 멤버변수에 저장하였습니다. 보통 수치적인 멤버 변수들을 관리할 때는 protected나 private로 모듈성과 안정성을 챙겨야 하는데 언리얼의 경우에는 Broadcast 같은 것도 있고 클래스 간 참조가 매우 많기 때문에 저런 캡슐화가 잘 되지 않았습니다. 이런 문제로 찾아보니 언리얼에서는 Meta = (AllowPrivateAccess = true) 라는 매크로가 존재했습니다. 이 매크로를 사용하면 private를 사용하면서 블루 프린트에서 접근 권한을 얻을 수 있었고 이것을 이용하여 UI와 BroadCast를 사용해 Hp 값을 바인드시켜 실시간으로 Hp 값을 UI에 나타내었습니다.