

# Day 6. 카타나 콤보

## 6-1. 콤보 구현

카타나를 사용하는 검사 캐릭터에 대한 콤보 공격을 구현 했습니다. 초기에는 단순히 콤보 변수와 공격 가능한 상태인지 확인하는 변수만 있다면 쉽게 구현할 수 있을 줄 알았는데 실시간으로 콤보에 대한 상태를 반영하는게 생각보다 어려웠습니다. 액션게임에서 원활한 조작을 위해서는 다음 공격이나 스킬을 선입력 받는 것을 필수적으로 구현해야하는데 선입력을 입력받았을 때 변수들의 상태에 대한 실시간 상황을 머릿속으로 설계하는 것이 떠오르지 않았습니다. 수 시간 정도 시도해보다가 모든 변수에 대한 Delegate를 연결시켜 콤보 공격의 구현에 성공하기는 했는데 아무리 봐도 너무 무분별한 BroadCast를 마구잡이로 사용하다보니 코드가 어지러워보이고 리소스가 많이 들 것 같았습니다. 그래서 여러 가지 콤보 공격에 대한 레퍼런스들을 찾아봤고 나와 가장 비슷한 방식으로 구현한 콤보 공격을 인용했습니다.

BroadCast를 하는 상황은 공격 Montage의 End 상황과 다음 공격을 입력받을 선입력에 대한 값에 대한 AnimNotify 정도로만 하고 각 공격들에 대하여 공격이 시작할 때 StartState()와 끝날 때 EndState() 함수들을 실행해 콤보 공격에 필요한 각 bool변수들의 값을 변경해주는 방식으로 했습니다. 그리고 FMath::Clamp와 IsWinthinclusive를 이용하여 Combo 변수를 특정 범위로 제한 시키고 캐릭터 생성 초기화 시기에 람다함수를 만들어 애니메이션 클래스에서 NextAttack이라는 Notify가 Broadcast하면 그 때의 Combo값 만큼 JumptoSection으로 다음 콤보 Montage로 넘어가게 한뒤 공격하는 방식으로 했습니다. 다만 이 방식의 원래 코드는 콤보의 마지막 단계에서도 +1을 하여 없는 Montage를 실행하는 오류가 있었고 실행에 문제는 없었지만 추후 혹시 모르게 생성될 버그를 방지하기 위해 if문을 만들었습니다.

참고 : 이득우의 언리얼 C++ 8 애니메이션 활용 <https://koreanfoodie.me/883>