충돌 기능

1. 콜리전 설정

캐릭터 채널과 모든 콜리전 프리셋의 반응 설정을 해주고 코드에서 캡슐 컴포넌트가 프리셋을 사용하도록 지정한다.

1. 트레이스 채널 활용

공격 판정을 위해 트레이스 채널을 추가하고 공격 판정을 내리는 로직을 추가한다.

1. 디버그 드로잉

DrawDebugCapsule함수를 사용하여 캡슐모양의 판정할 공격 범위를 화면 상에 표시한다.

1. 데미지 프레임 워크

TakeDamage 함수를 사용하여 액터에게 데미지를 전달한 후 죽는 애니메이션을 실행시킨다.

아이템 상자 및 무기 아이템 제작

1. 스켈레탈 메시에서 프리뷰로 무기소켓 위치 확인 후에 SetAttachment 함수로 소켓이름을 넘겨줘서 캐릭터에 무기를 부착한다.
2. ABWeapon클래스를 만들고 충돌용이 아닌 액세서리로 무기를 만들었다.
3. ABItemBox클래스를 만들어서 박스 콜리전 컴포넌트를 추가해서 SetBoxExtent로 범위를 설정하여 아이템박스를 만들었다.
4. 아이템박스에 충돌하면 오버랩 델리게이트와 바인딩된 함수가 실행되도록 구현하였다.
5. SetWeapon이라는 함수를 선언하여 캐릭터에 무기가 없으면 무기를 장착시키도록 구현했다.
6. 파티클 컴포넌트 시스템에서 제공하는 OnSystemFinished 델리게이트에 컴포넌트를 연결하고 이펙트가 종료되면 아이템상자가 제거되도록 구현했다.