

목차

1. ReadyLevel을 생성한다.
2. ResultLevel을 생성한다.
3. 보드 게임의 BattleGameMode 처리
4. 열거형 SectionState를 생성한다.
5. Actor를 상속받은 ABSection을 생성한다.

목차

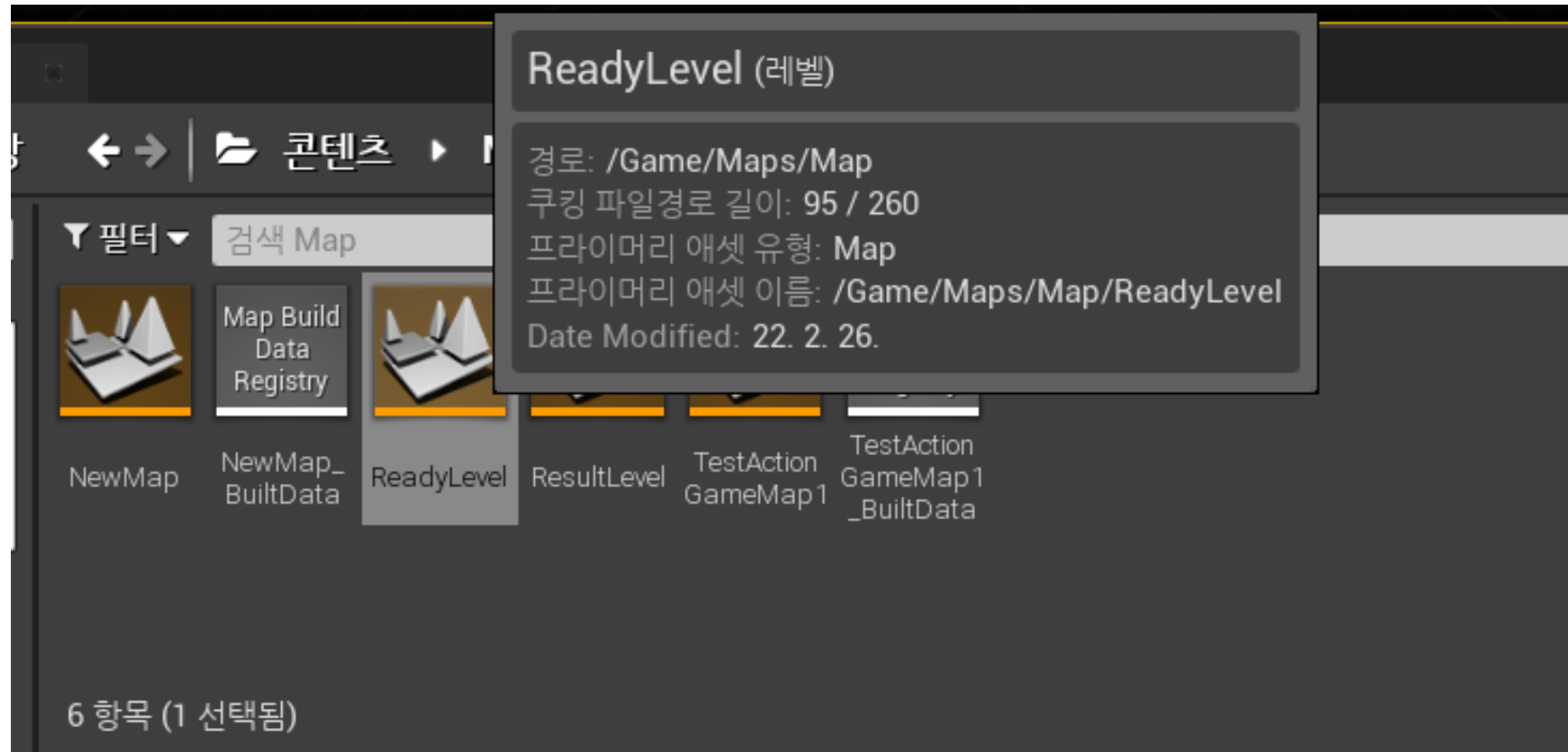
6. enemyCharacter2 처리

7. ABAlController 처리

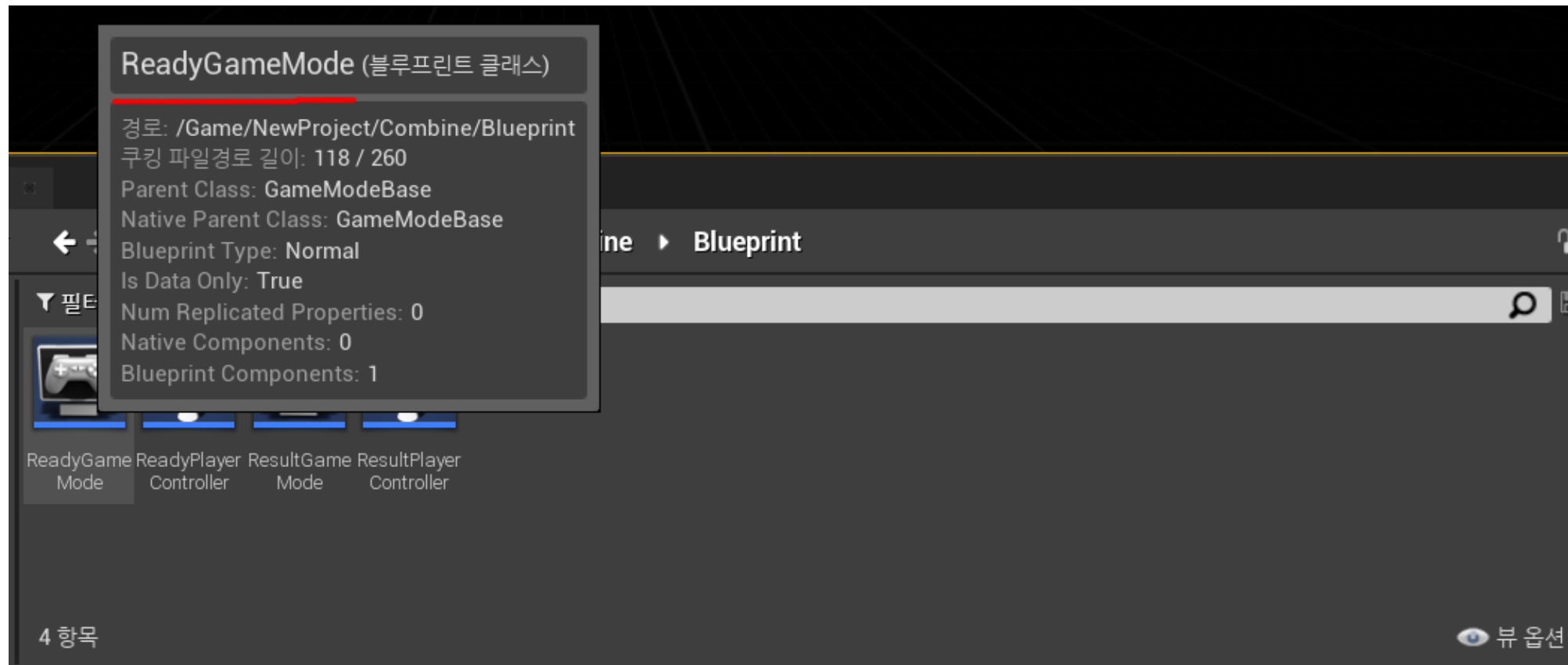
8. SaveGame을 상속받은 SaveGameStats를 생성한다.

9. CombatComponentnt 처리

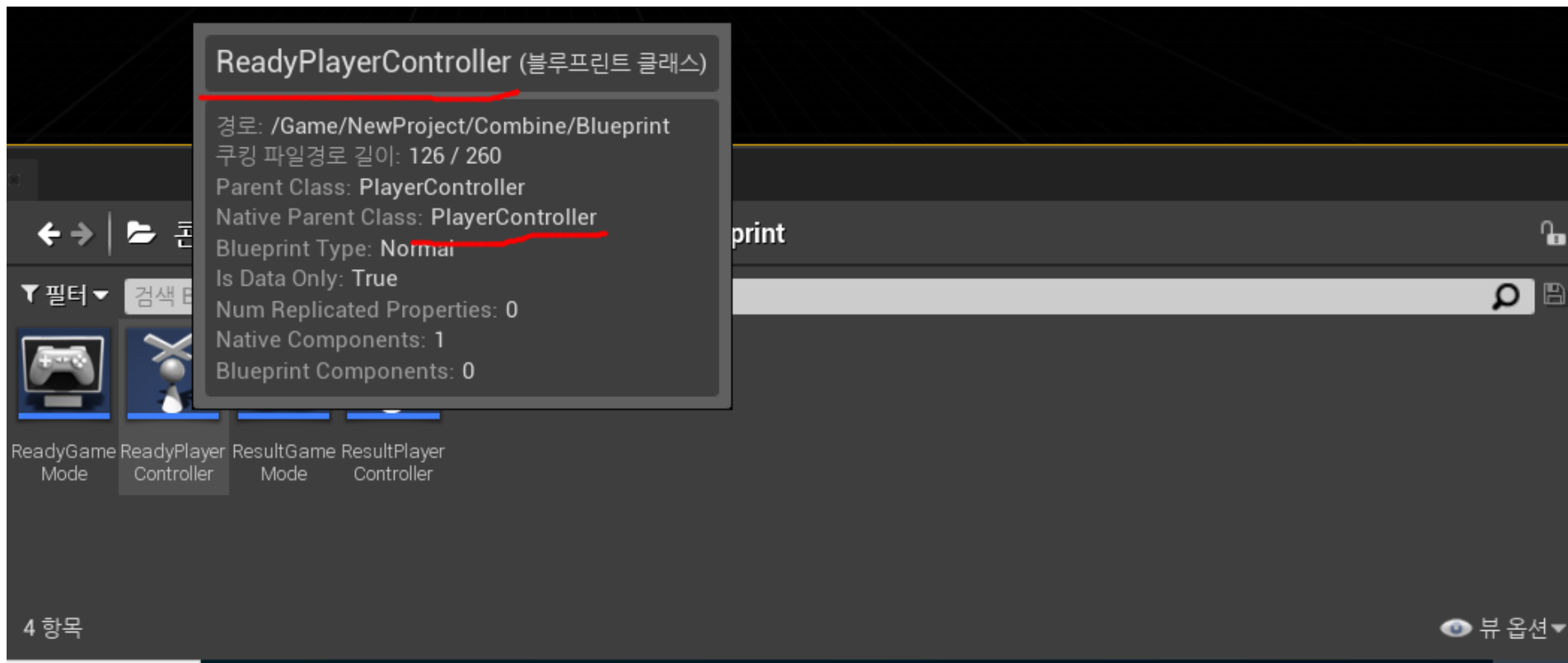
10. BattlePosition 처리



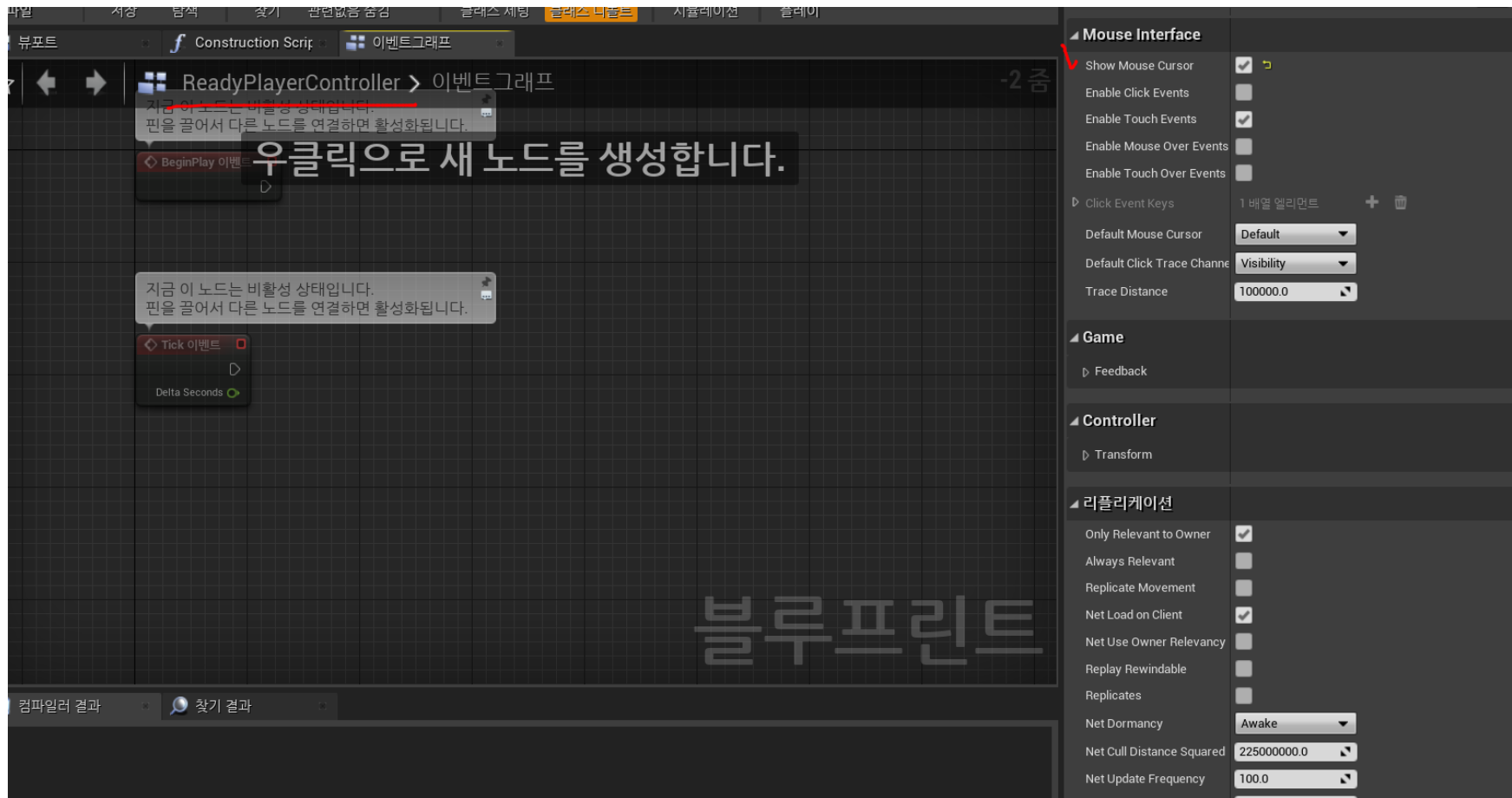
1. ReadyLevel을 생성한다.



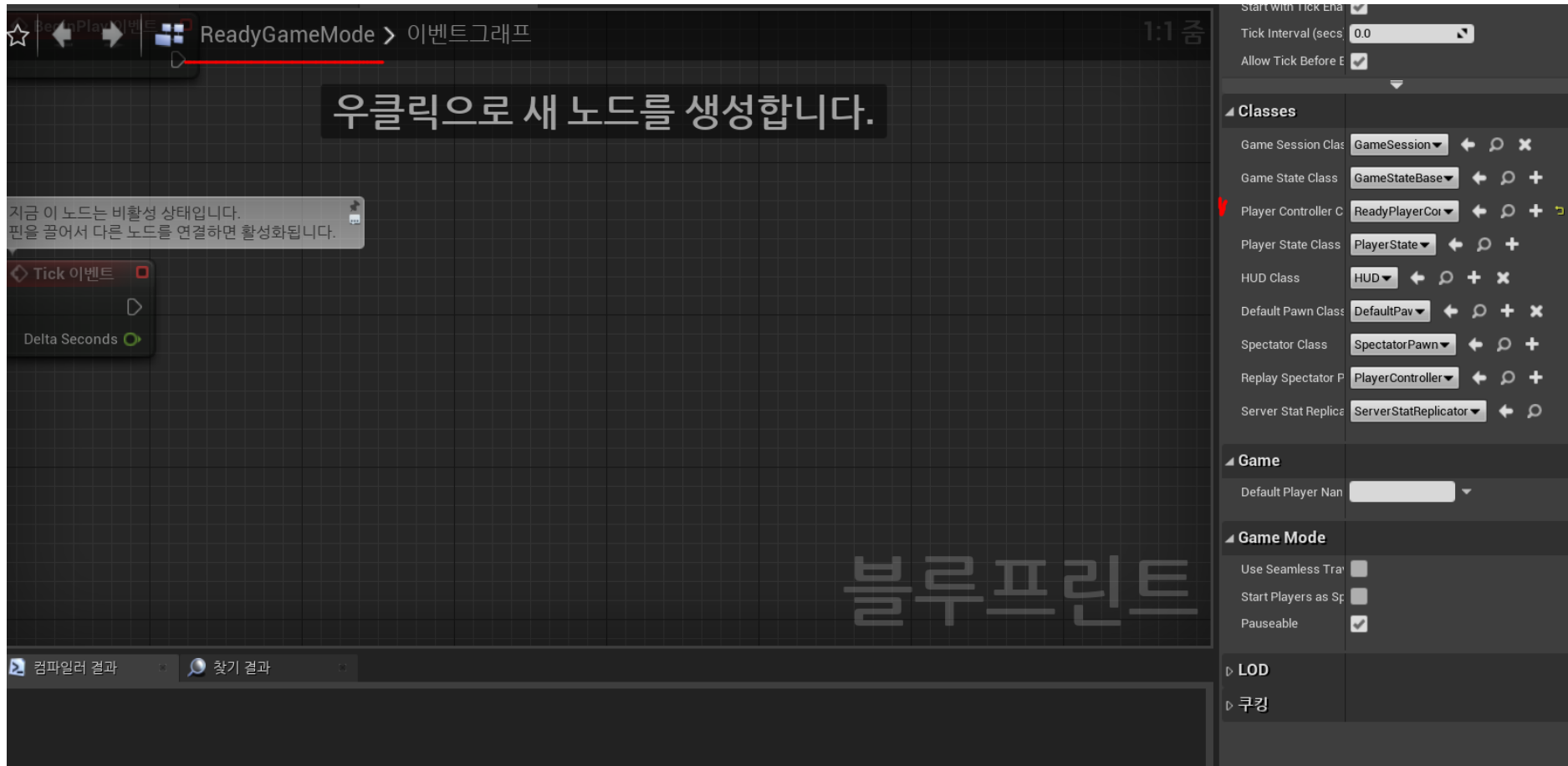
1.1 GameMode를 상속받은 ReadyGameMode를 생성한다.



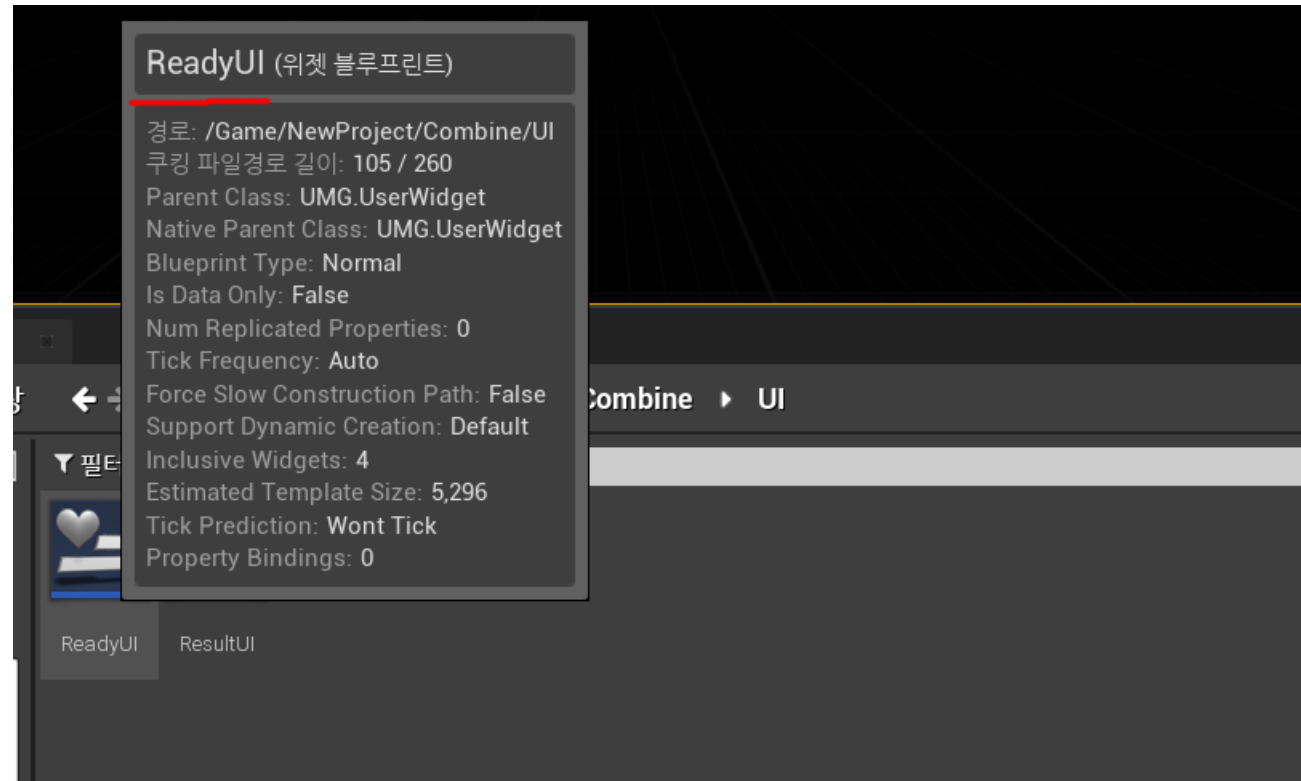
1.2 PlayerController를 상속받은 ReadyPlayerController를 생성한다.



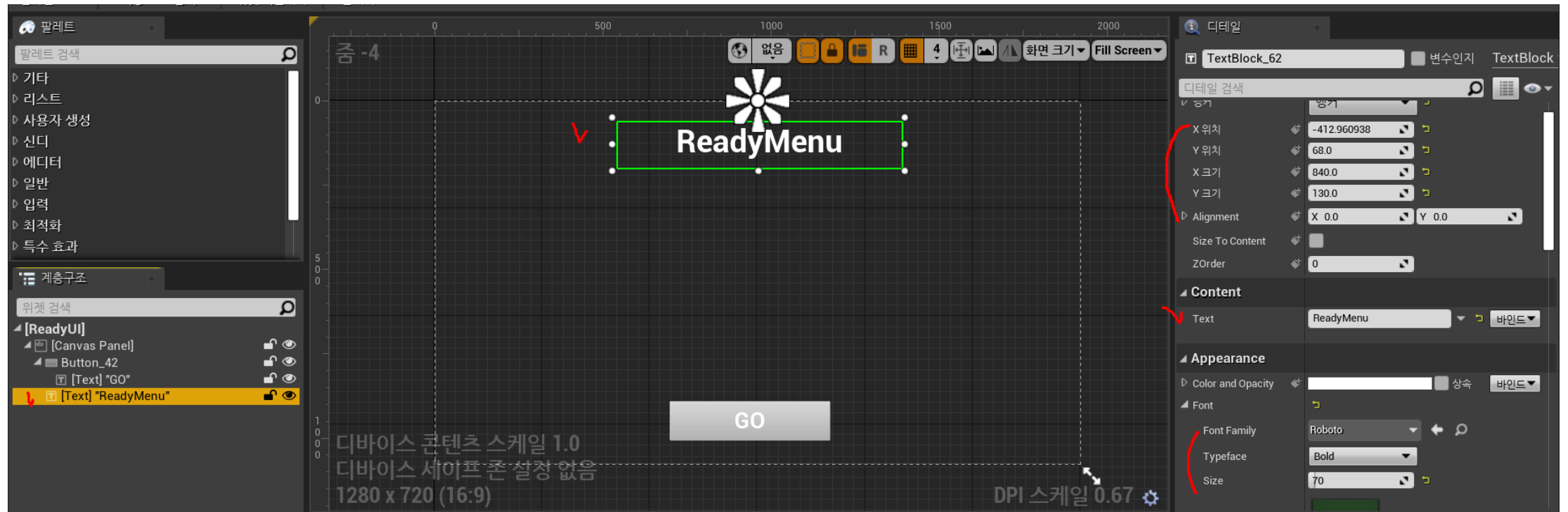
1.2.1 Show MouseCursor를 체크한다.



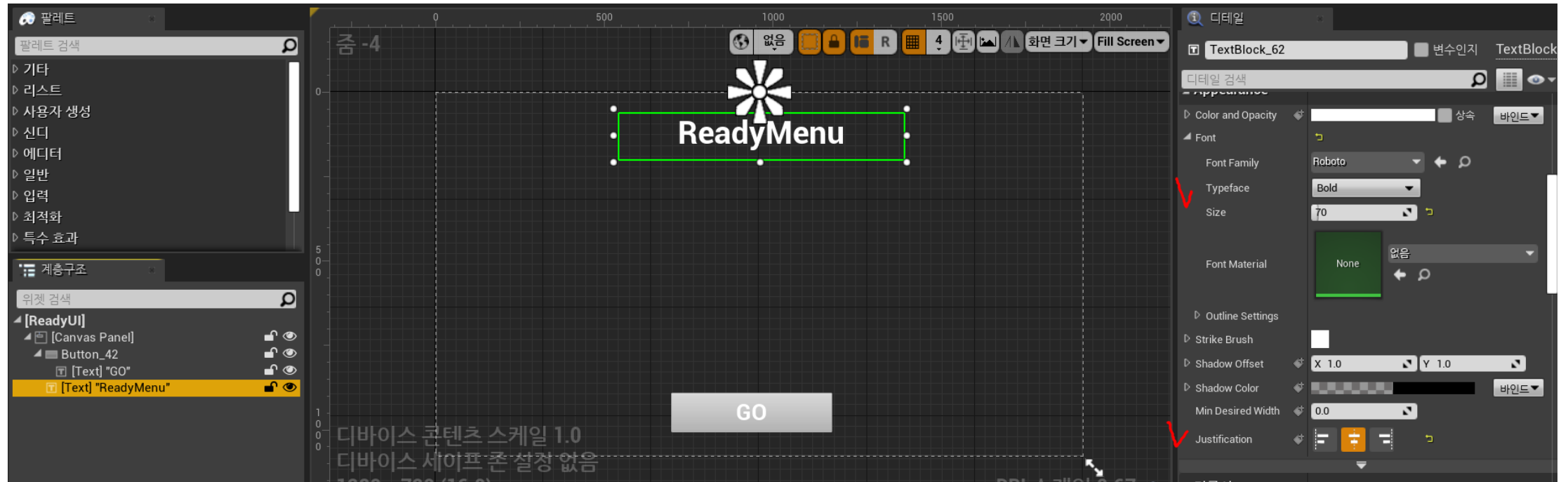
1.3 ReadyGmaeMode에 들어가서 PlayerController Class에 ReadyPlayerController를 넣는다.



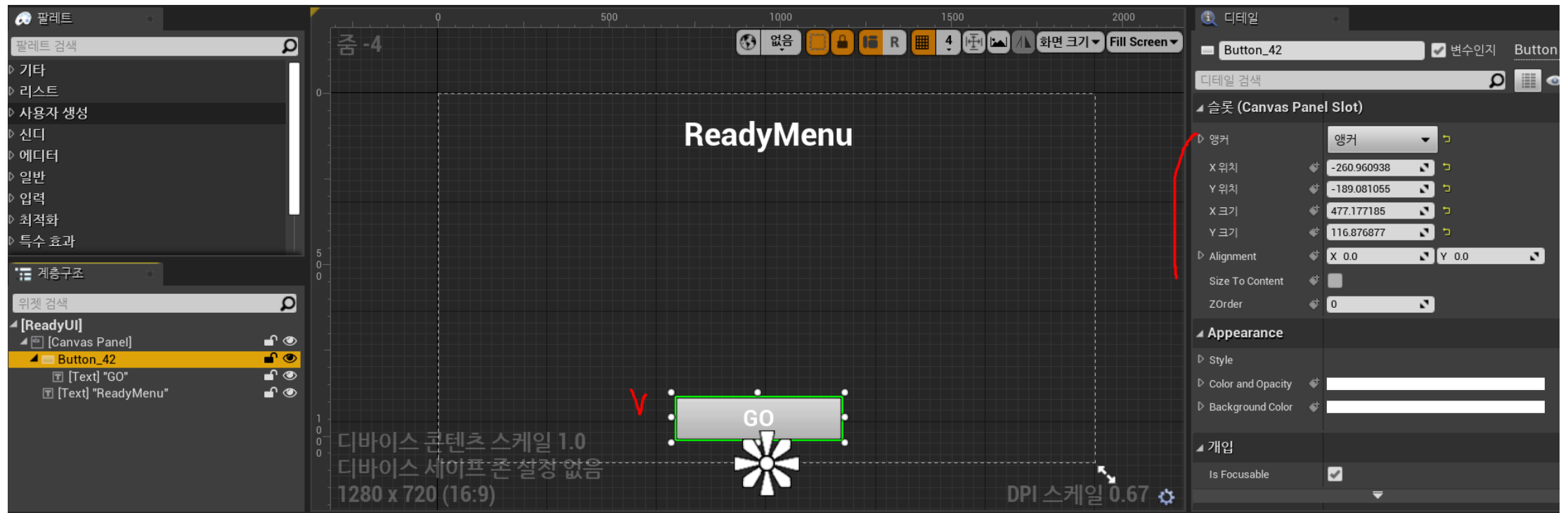
1.4 위젯 블루프린트 ReadyUI를 생성한다.



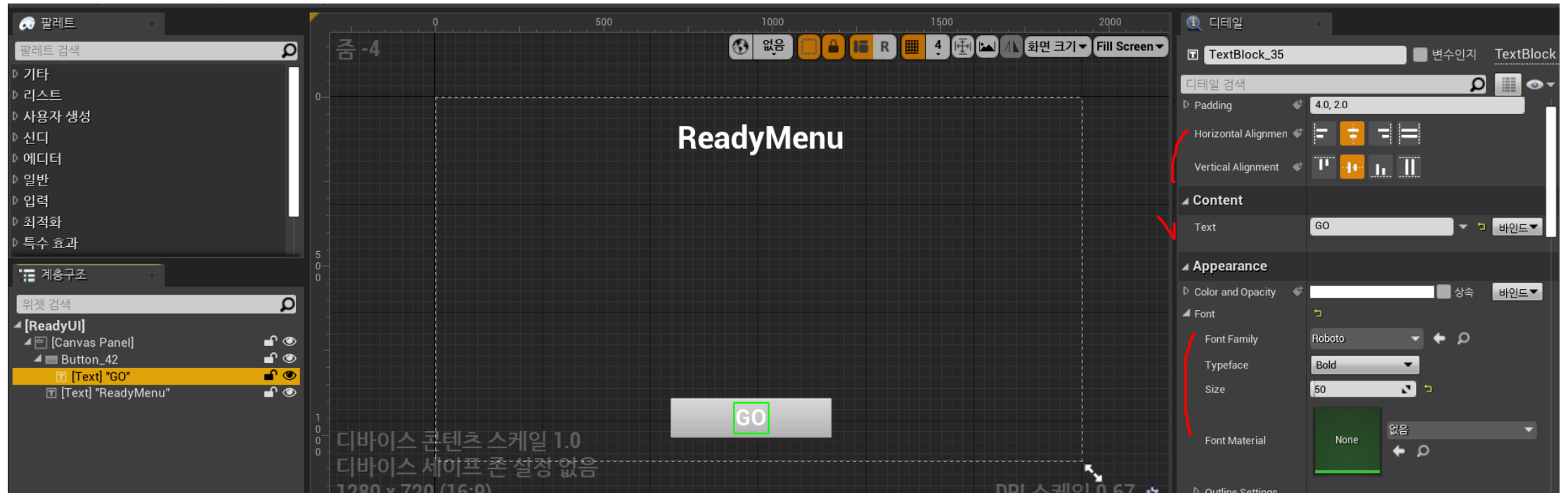
1.4.1 ReadyMenu Text를 추가하고, 앵커를 중앙 상단으로 한다.



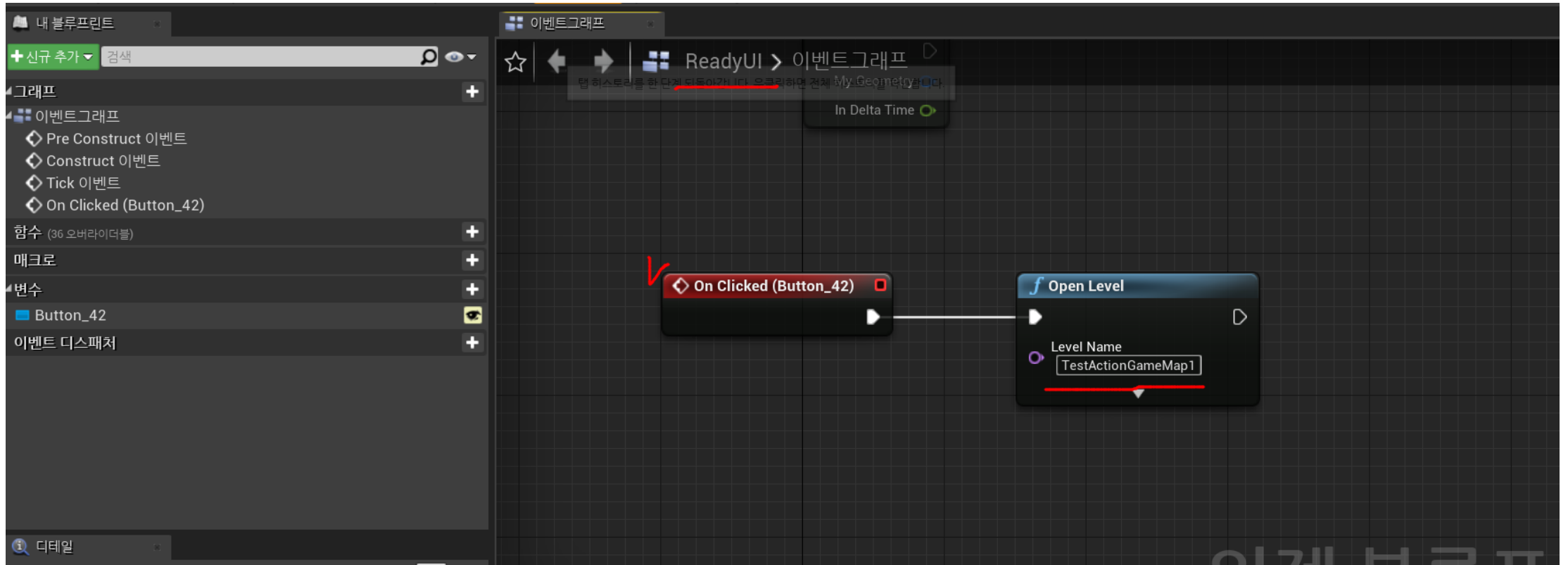
1.4.1.1 글자의 크기를 70으로 하고, 글자를 중앙으로 한다.



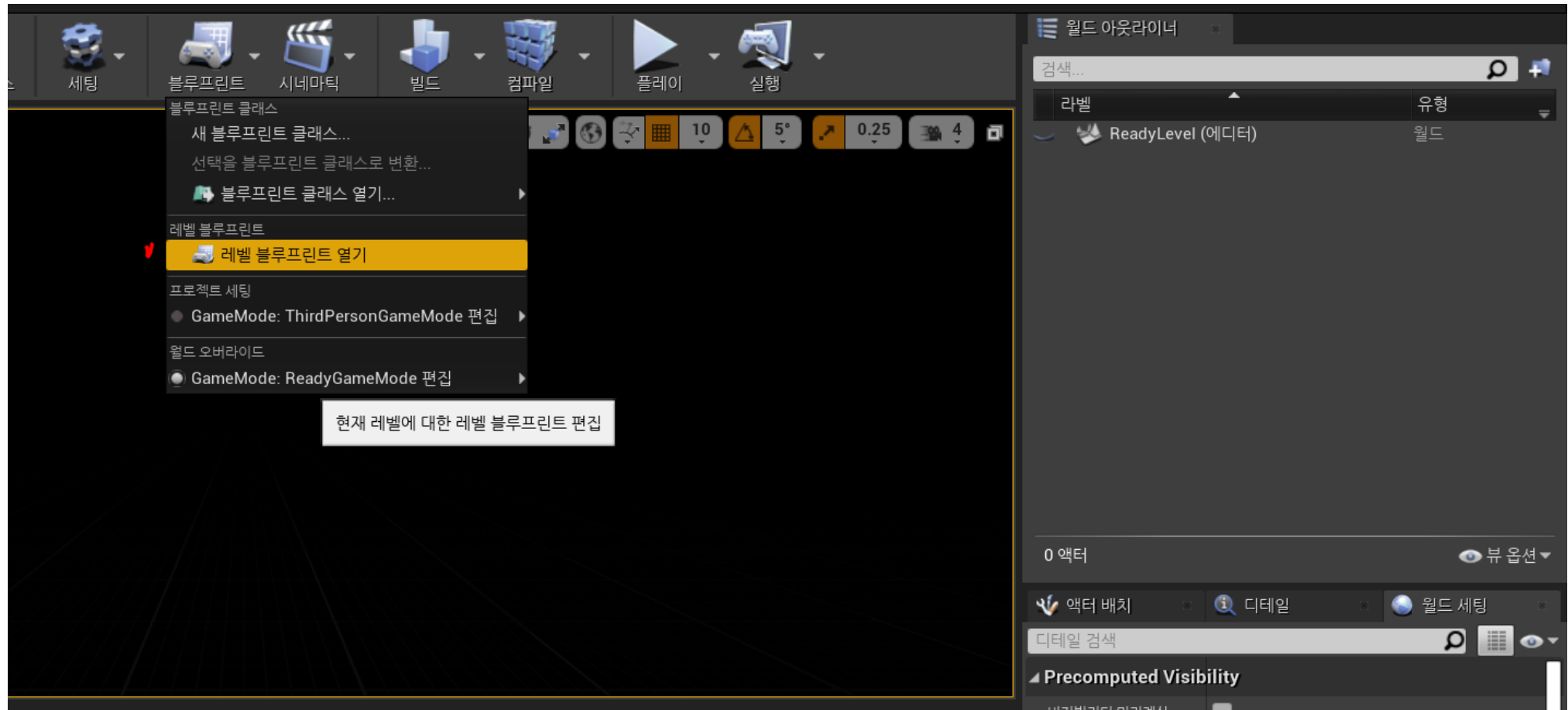
1.4.2 버튼을 생성하고, 앵커를 중앙 하단에 둔다.



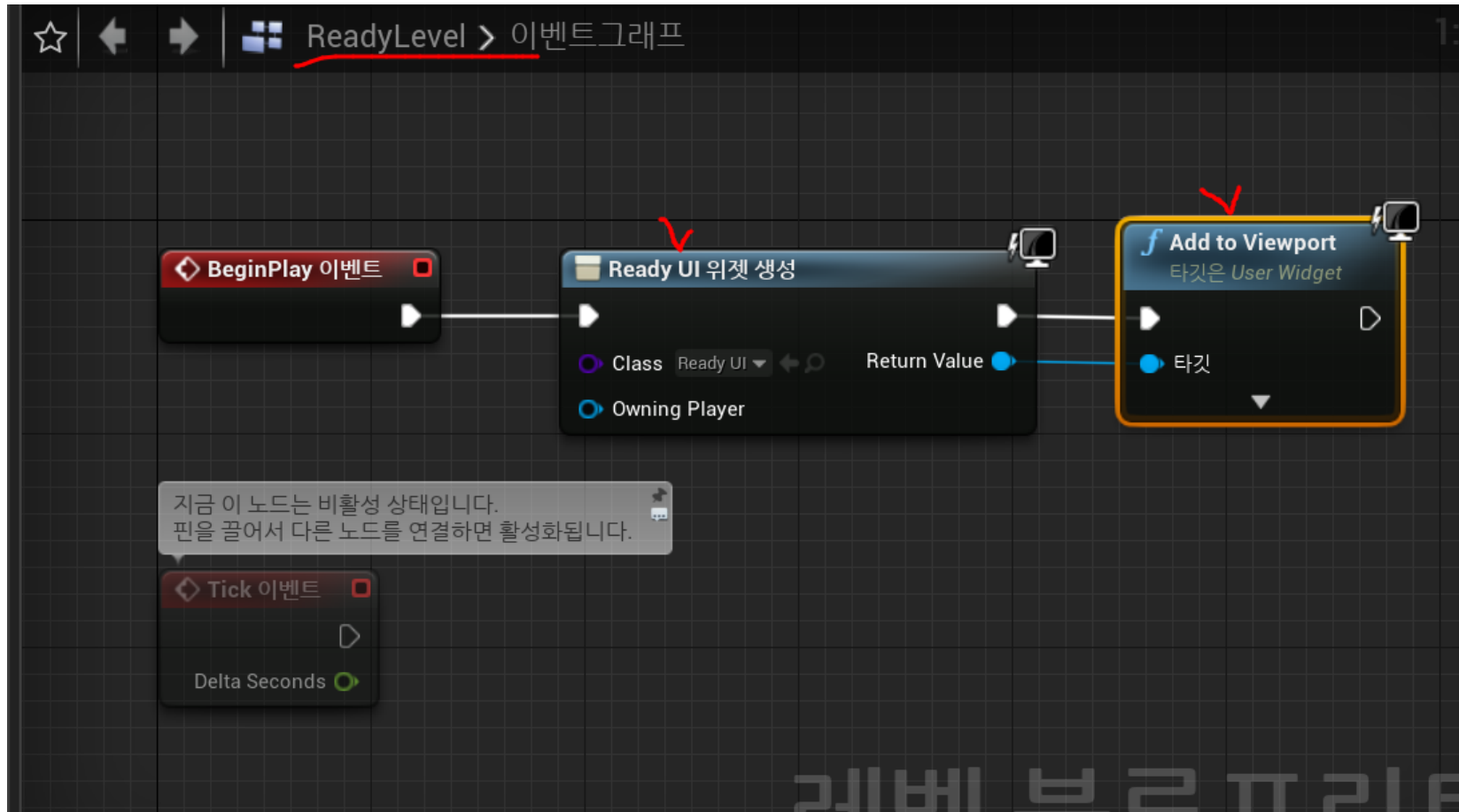
1.4.3 버튼에 Text를 추가하고, 글자크기는 50으로 한다.



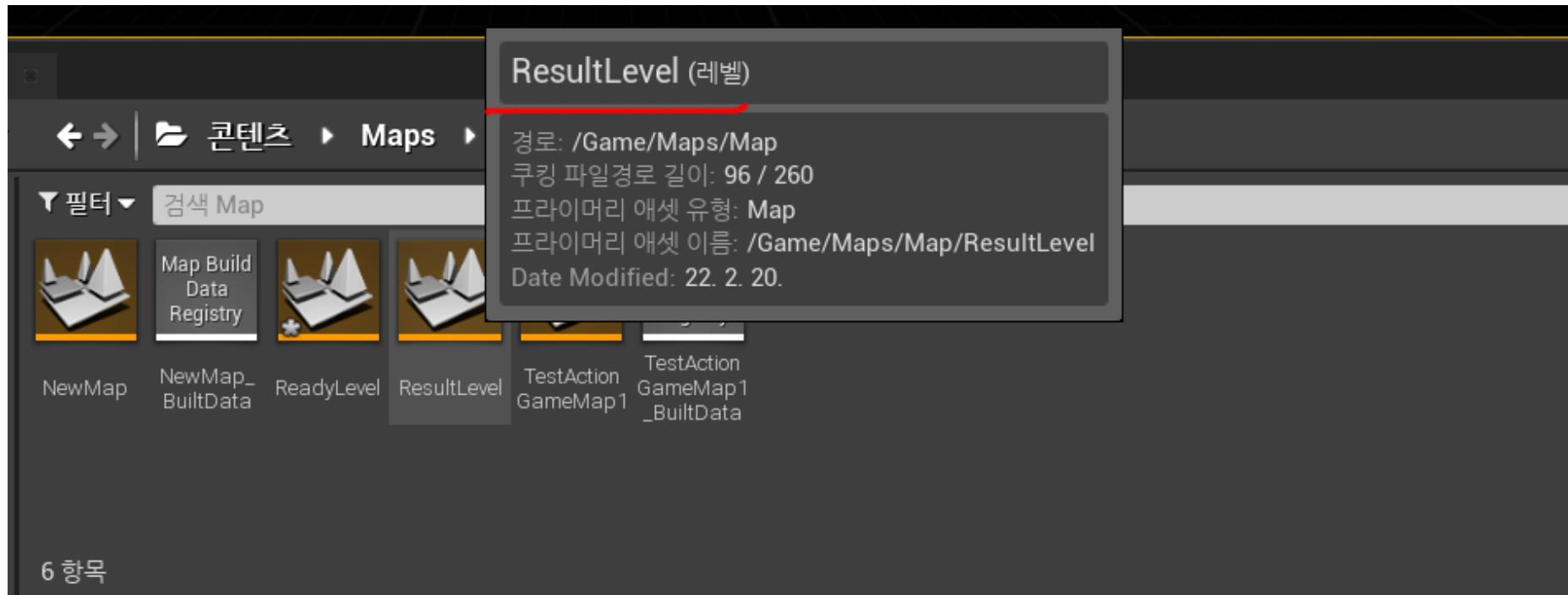
1.4.4 버튼을 클릭하면 액션게임 레벨로 이동하게 한다.



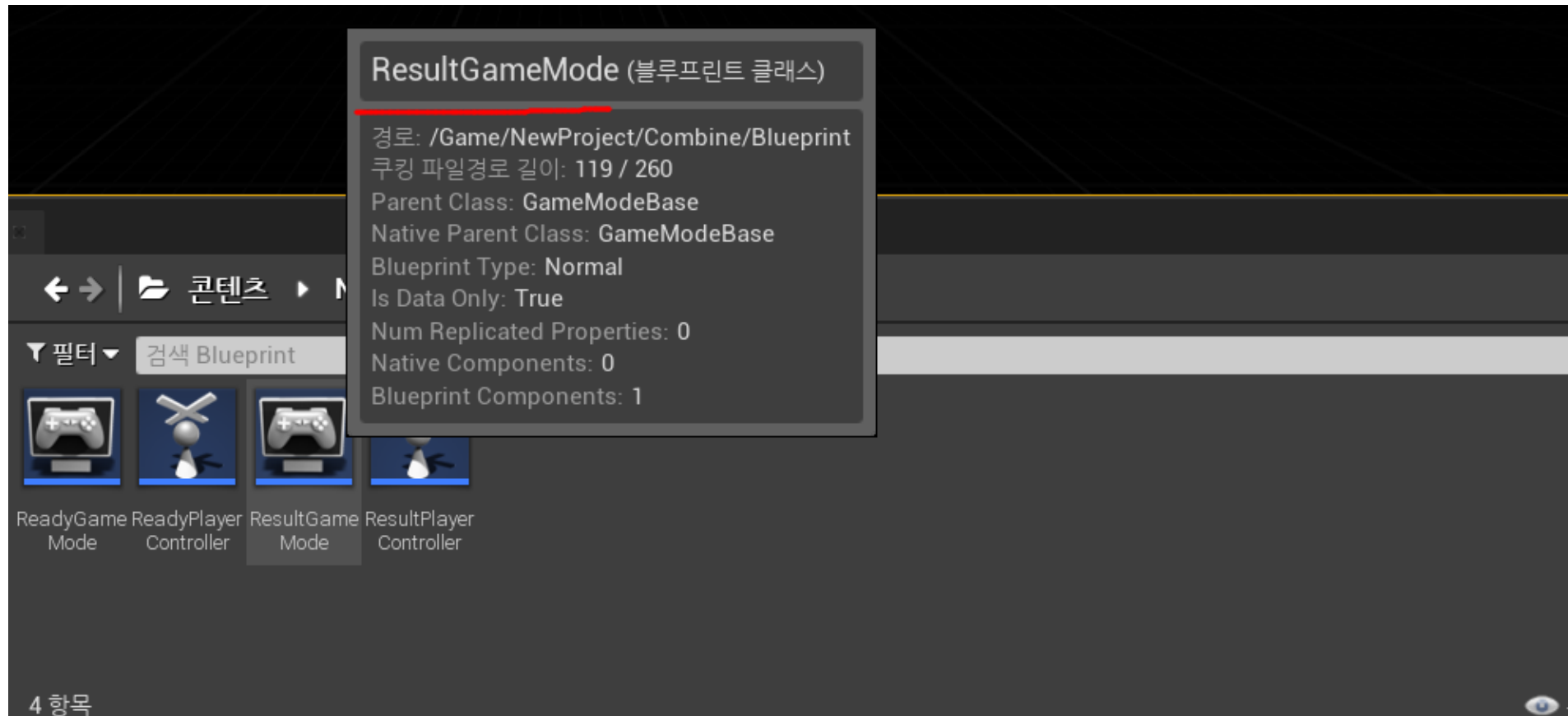
1.5 레벨 블루프린트를 연다



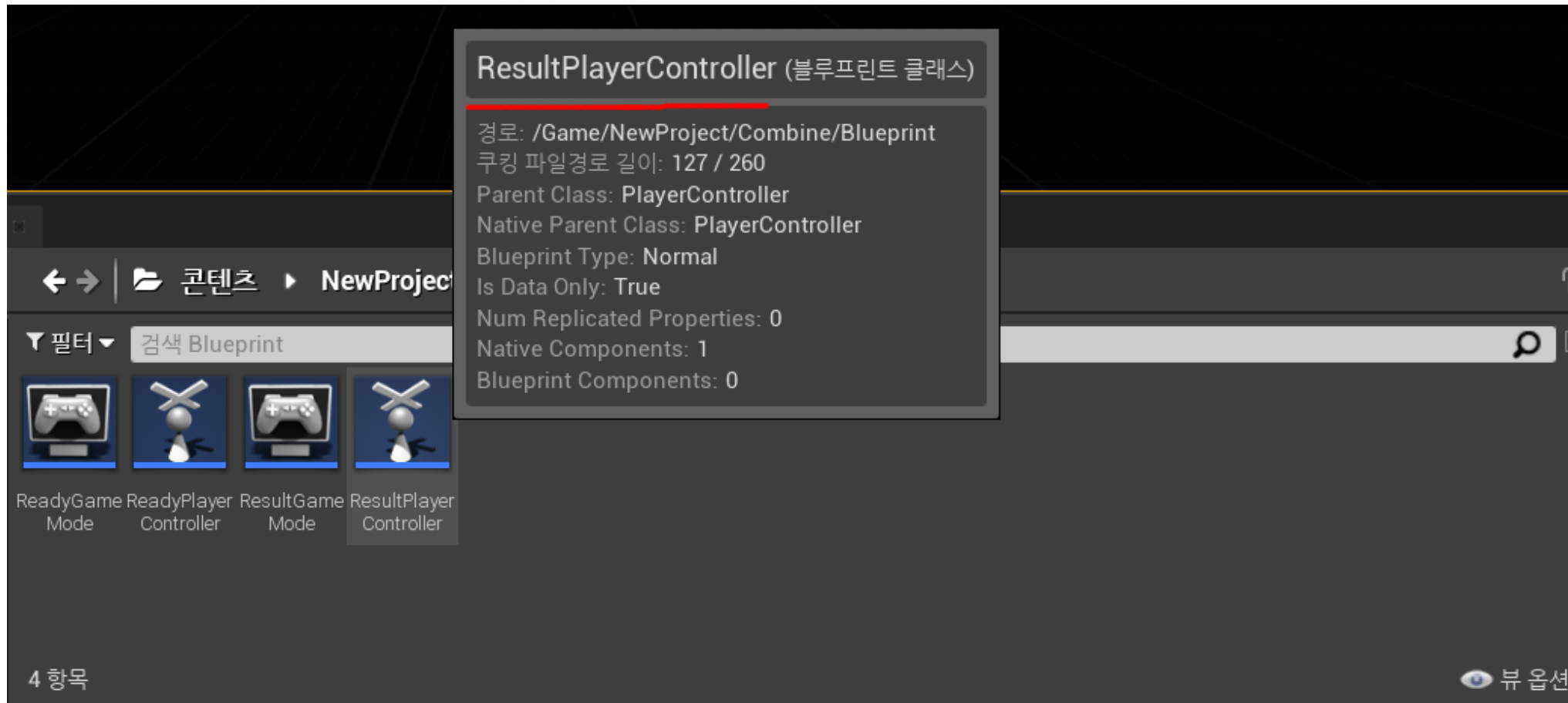
1.5.1 ReadyUI를 생성하고, 뷰포트에 추가한다.



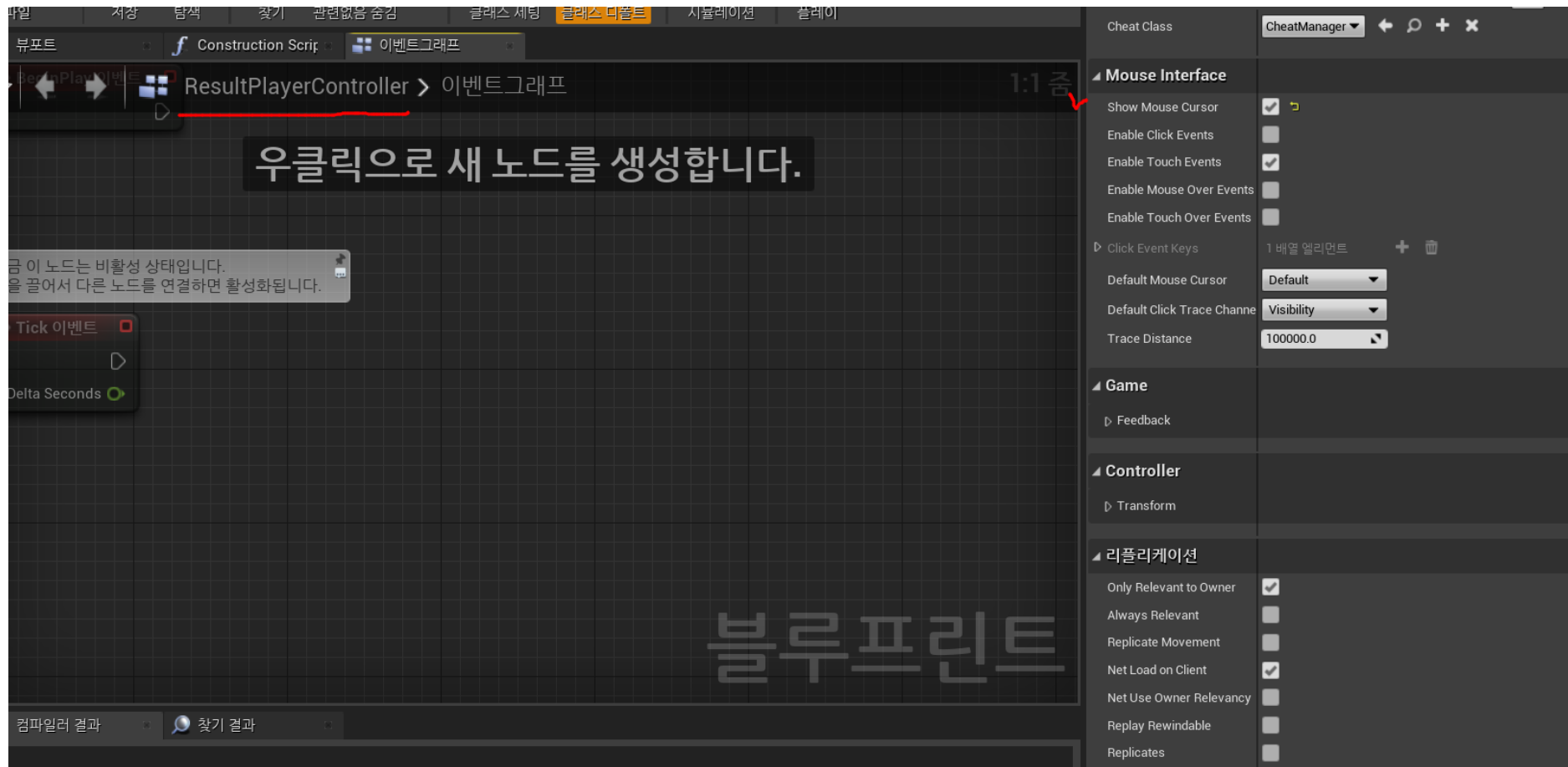
2. ResultLevel을 생성한다.



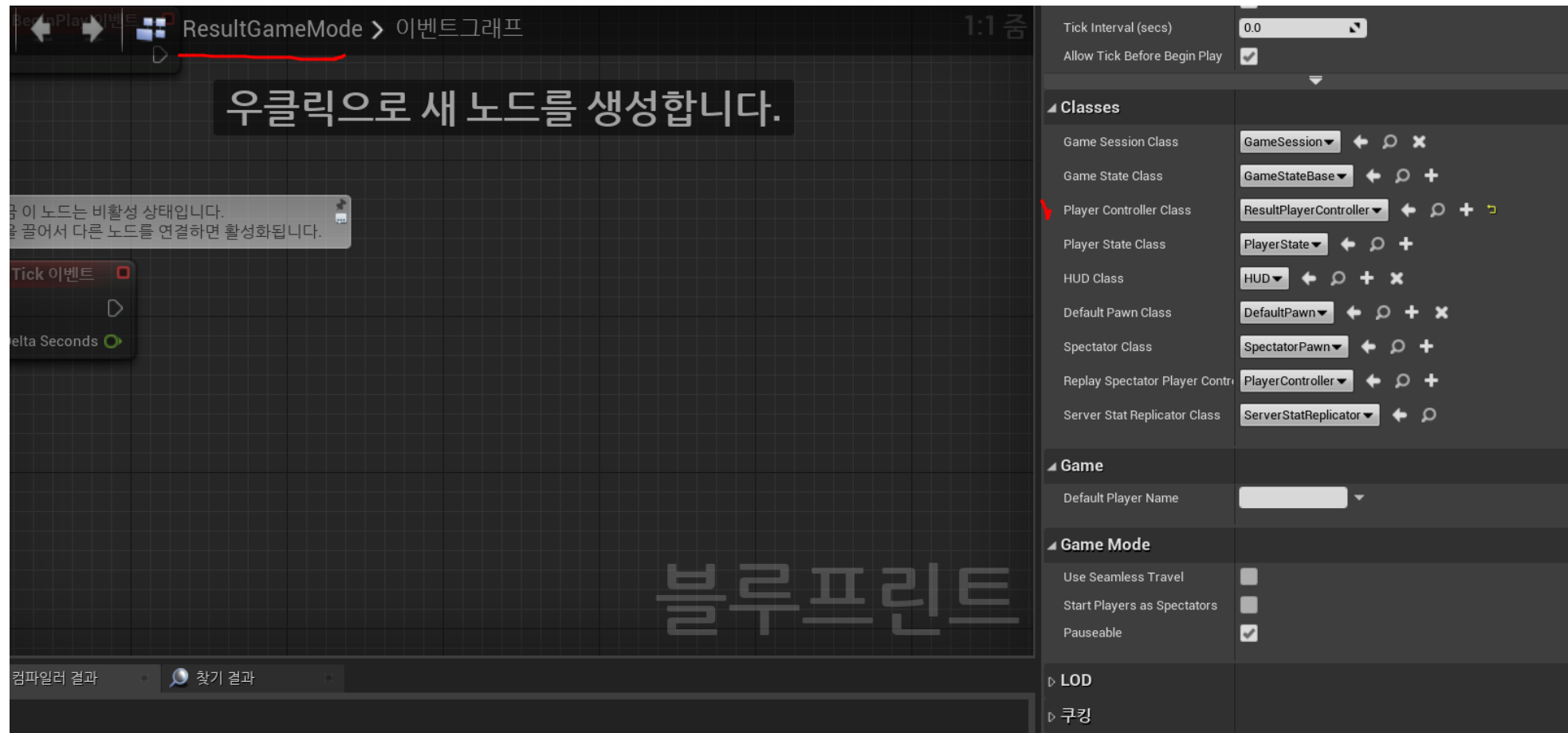
2.1 GameMode를 상속받은 ResultGameMode를 생성한다.



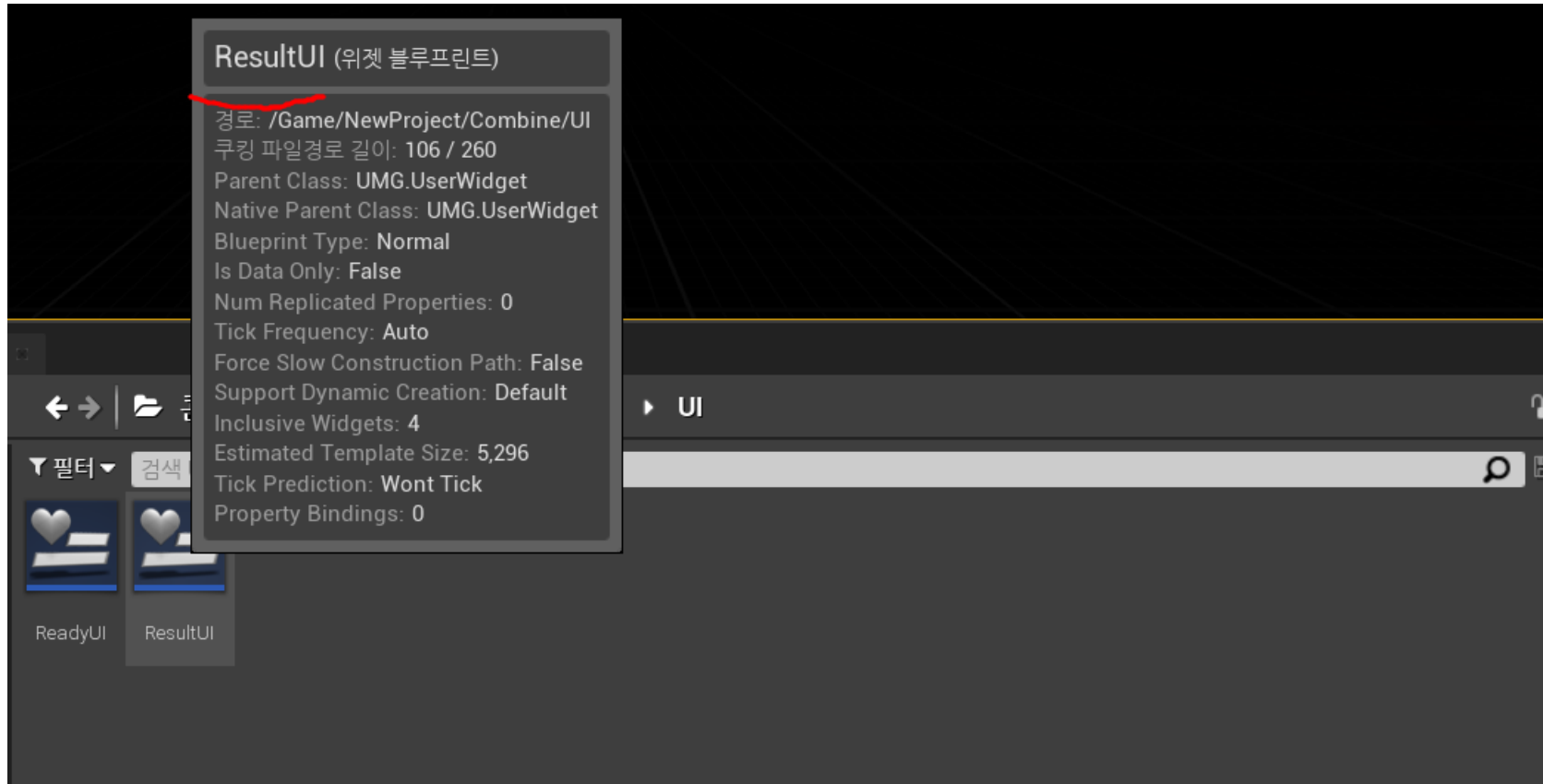
2.2 PlayerController를 상속받은 ResultPlayerController를 생성한다.



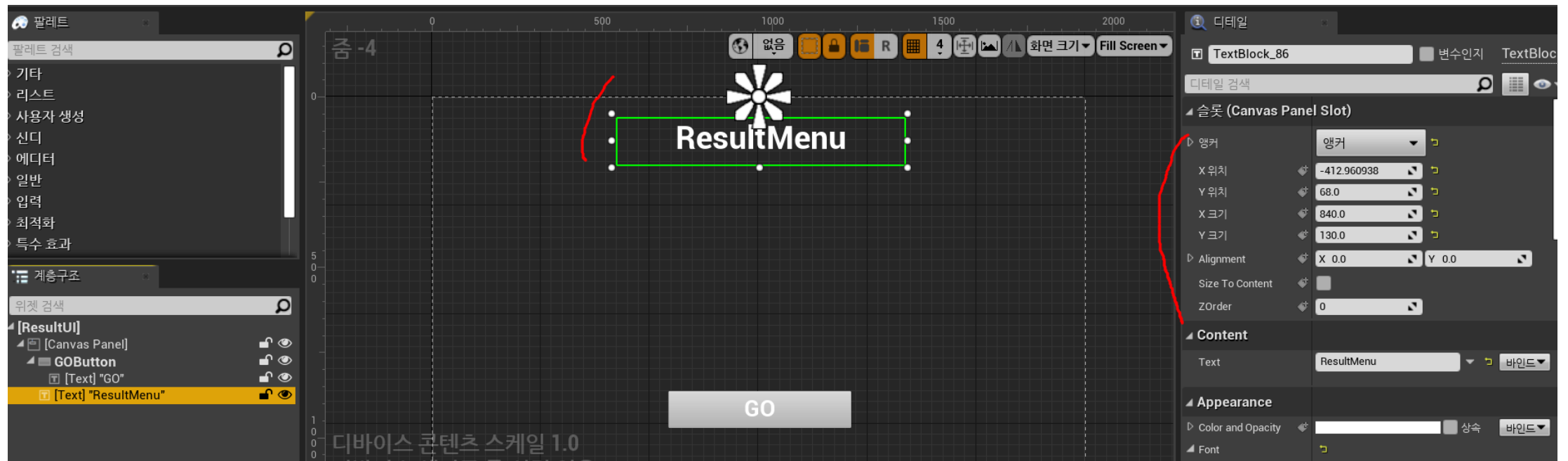
2.2.1 Show Mouse Cursor를 체크한다.



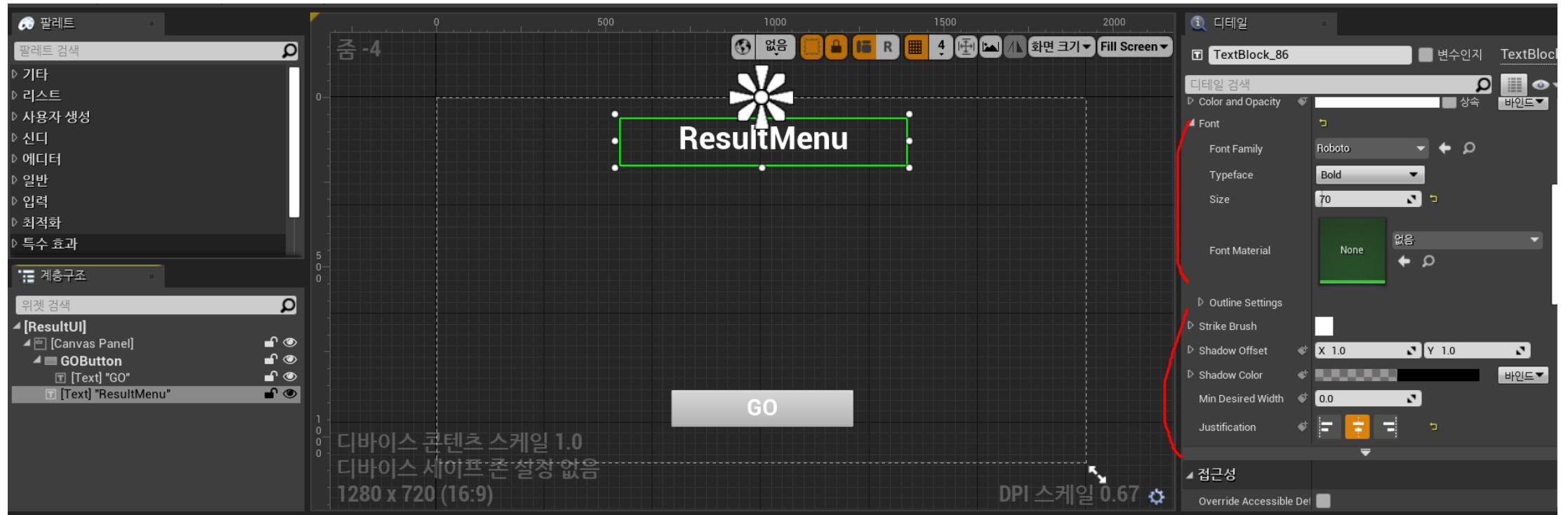
2.3 ResultGameMode에 들어가서 PlayerController Class에 ResultPlayerController를 넣는다.



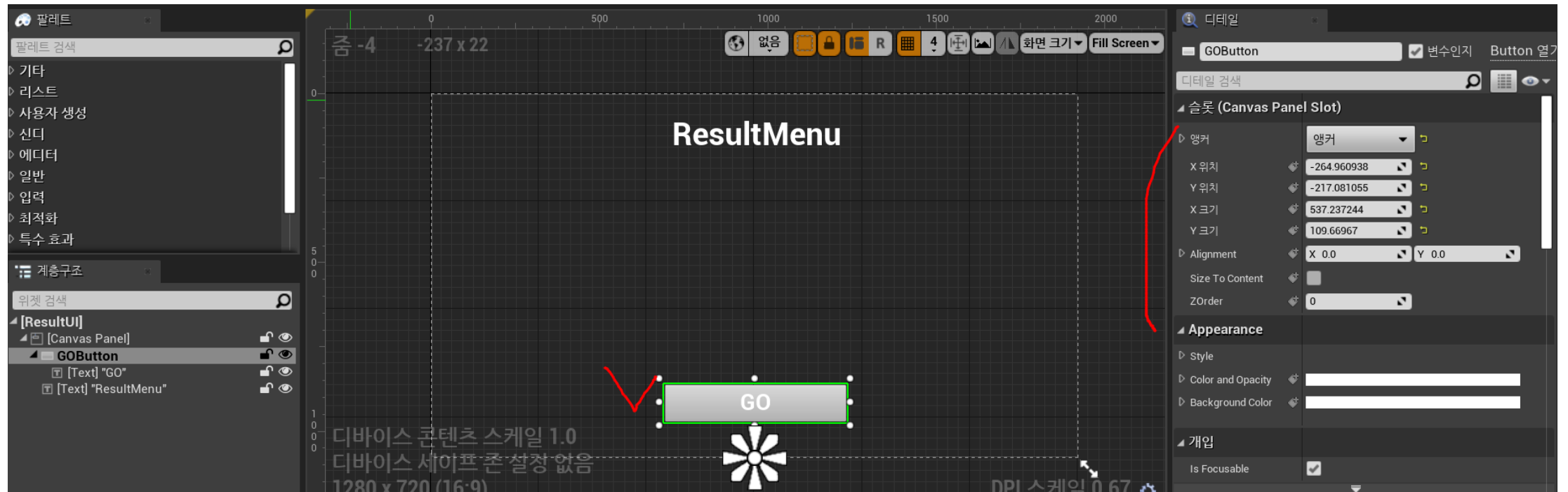
2.4 위젯 블루프린트 ResultUI를 생성한다.



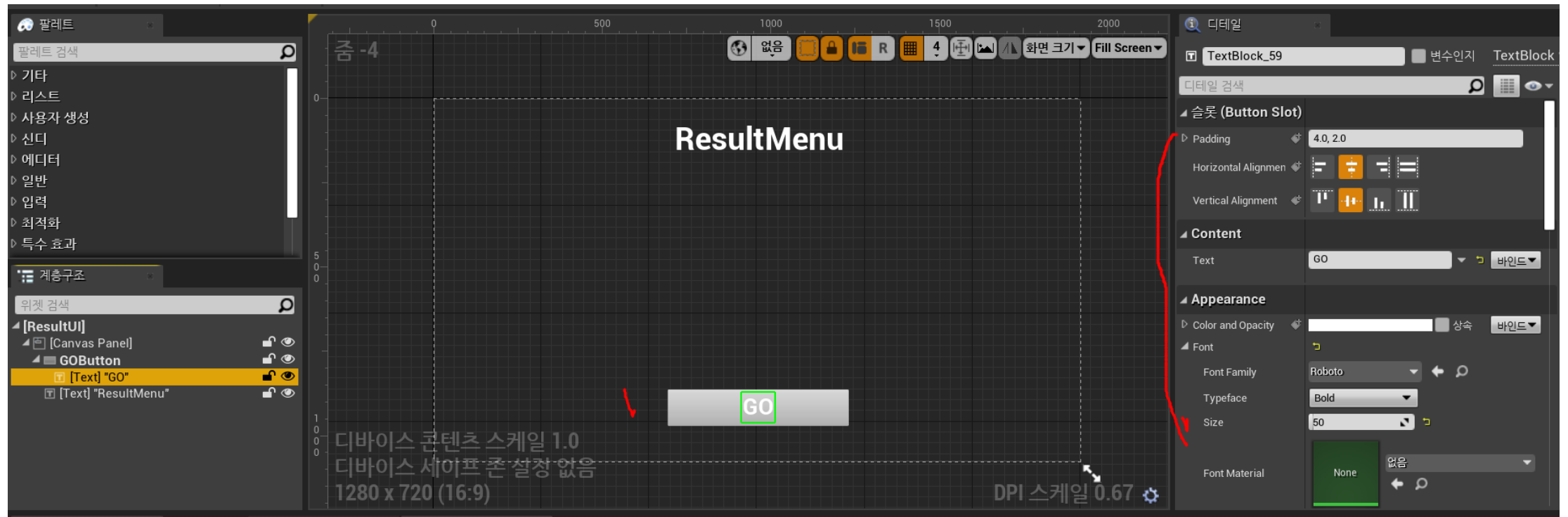
2.4.1 ResultMenu를 추가하고, 앵커를 중앙 상단으로 한다.



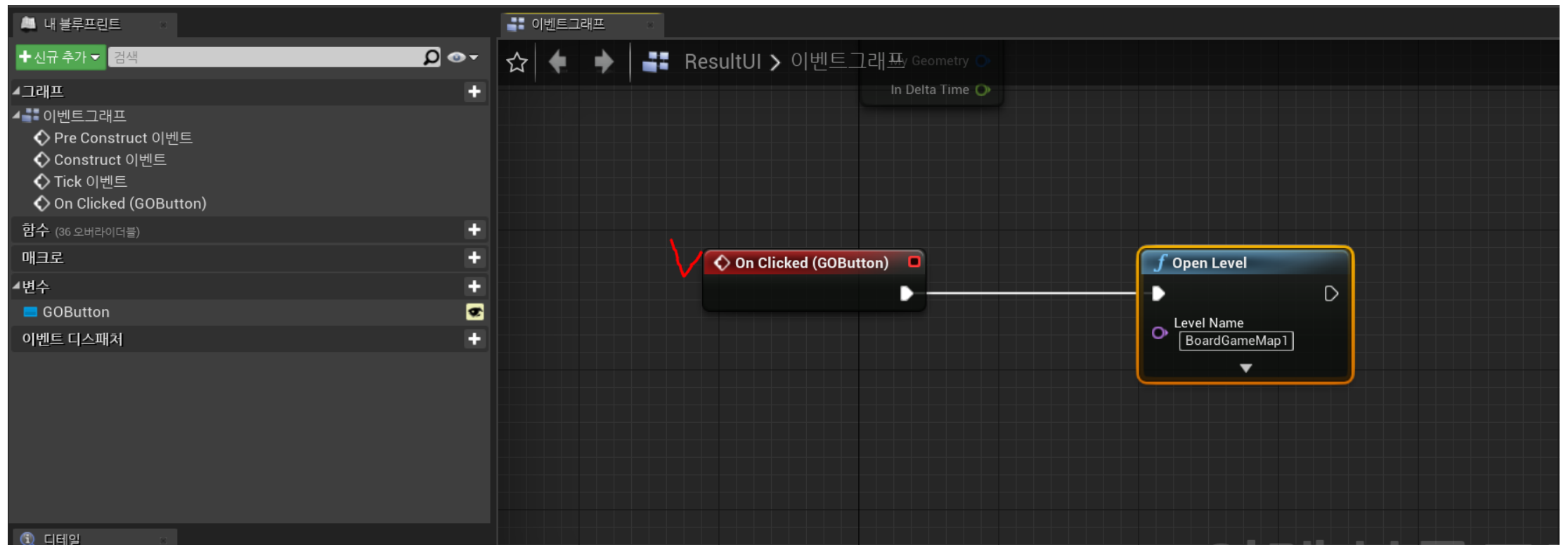
2.4.1.1 클자크기를 70으로 하고, 중앙으로 한다.



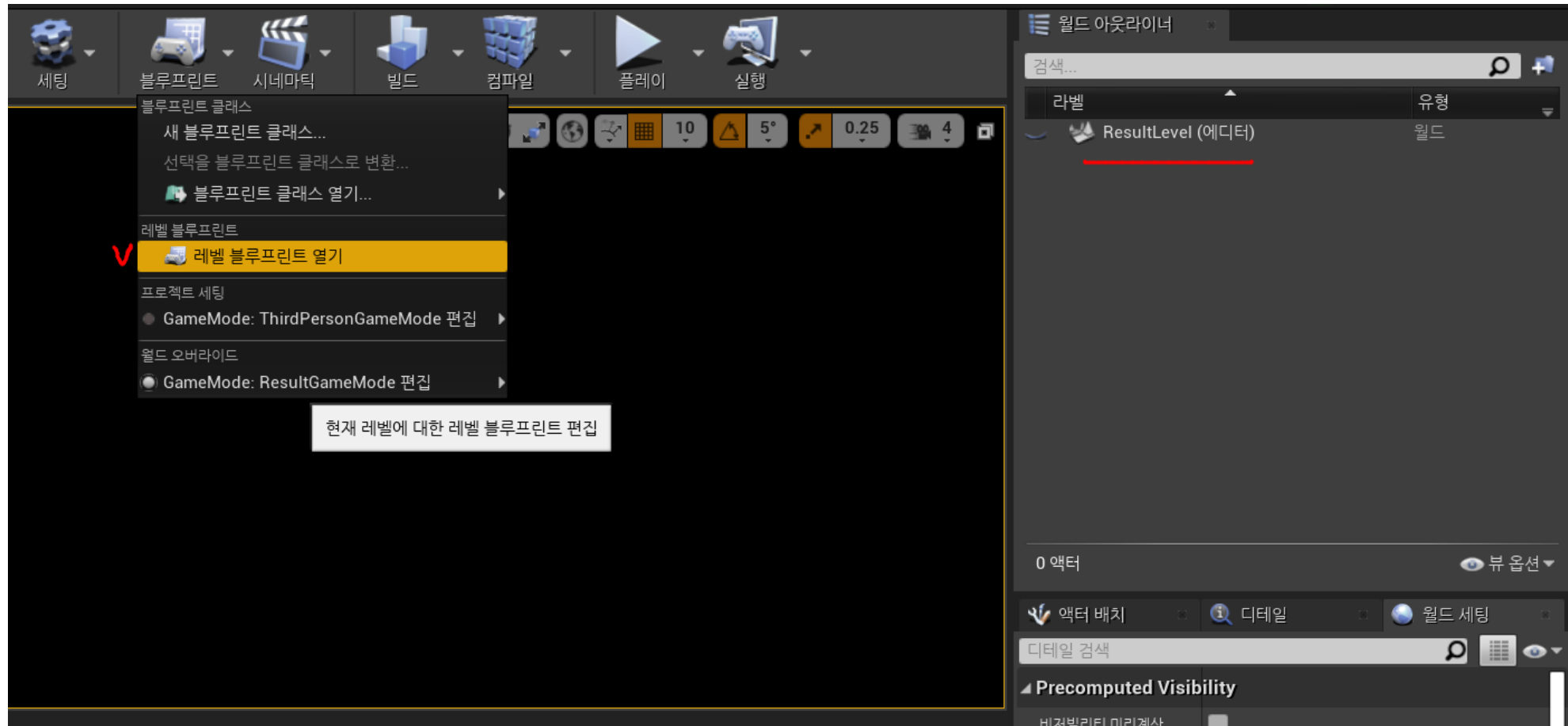
2.4.2 버튼을 생성하고, 앵커를 중앙 하단에 둔다.



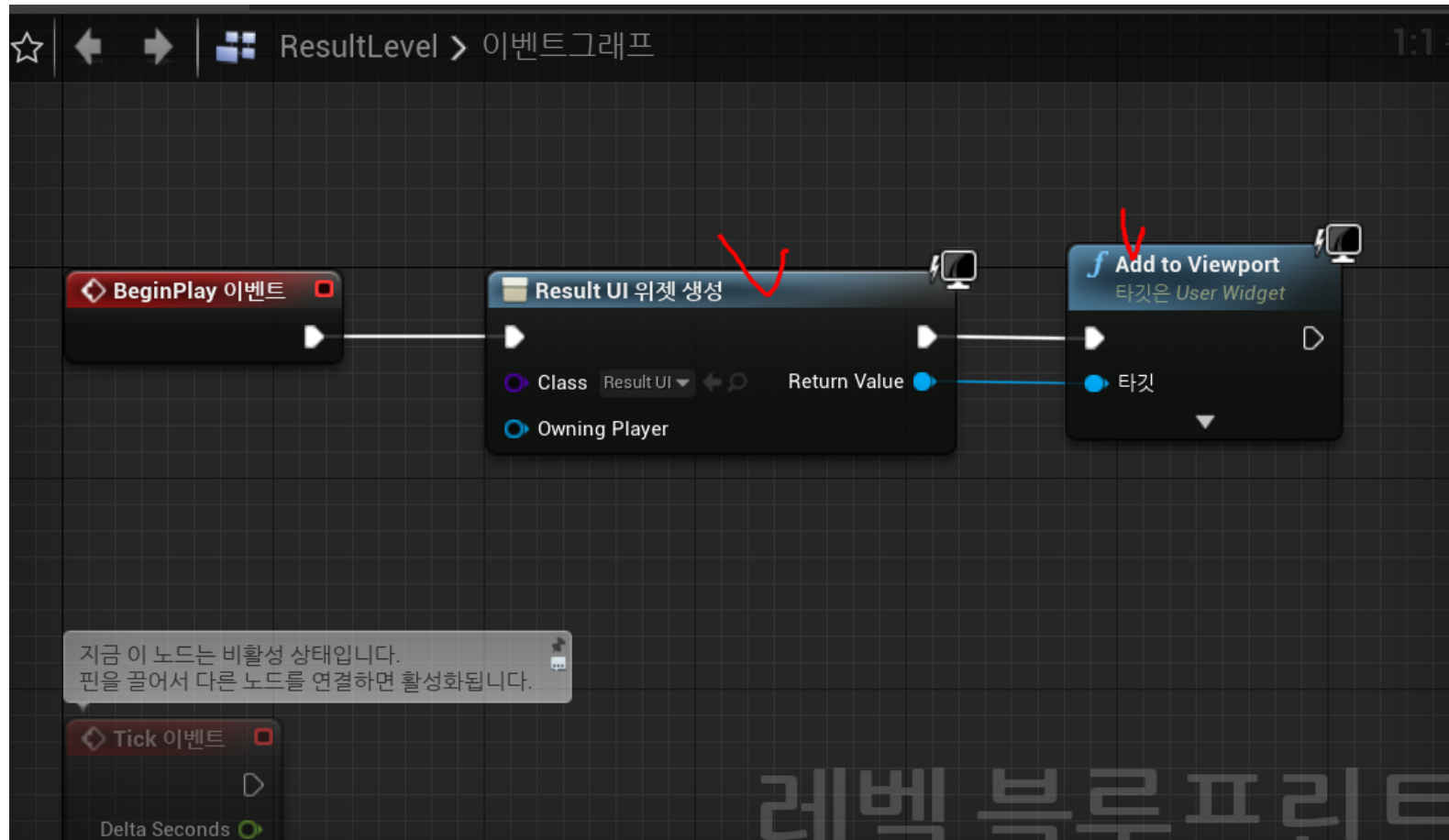
2.4.3 버튼에 Text를 추가하고, 글자크기를 50으로 한다.



2.4.4 버튼을 클릭하면 보드게임 레벨로 이동하게 한다.



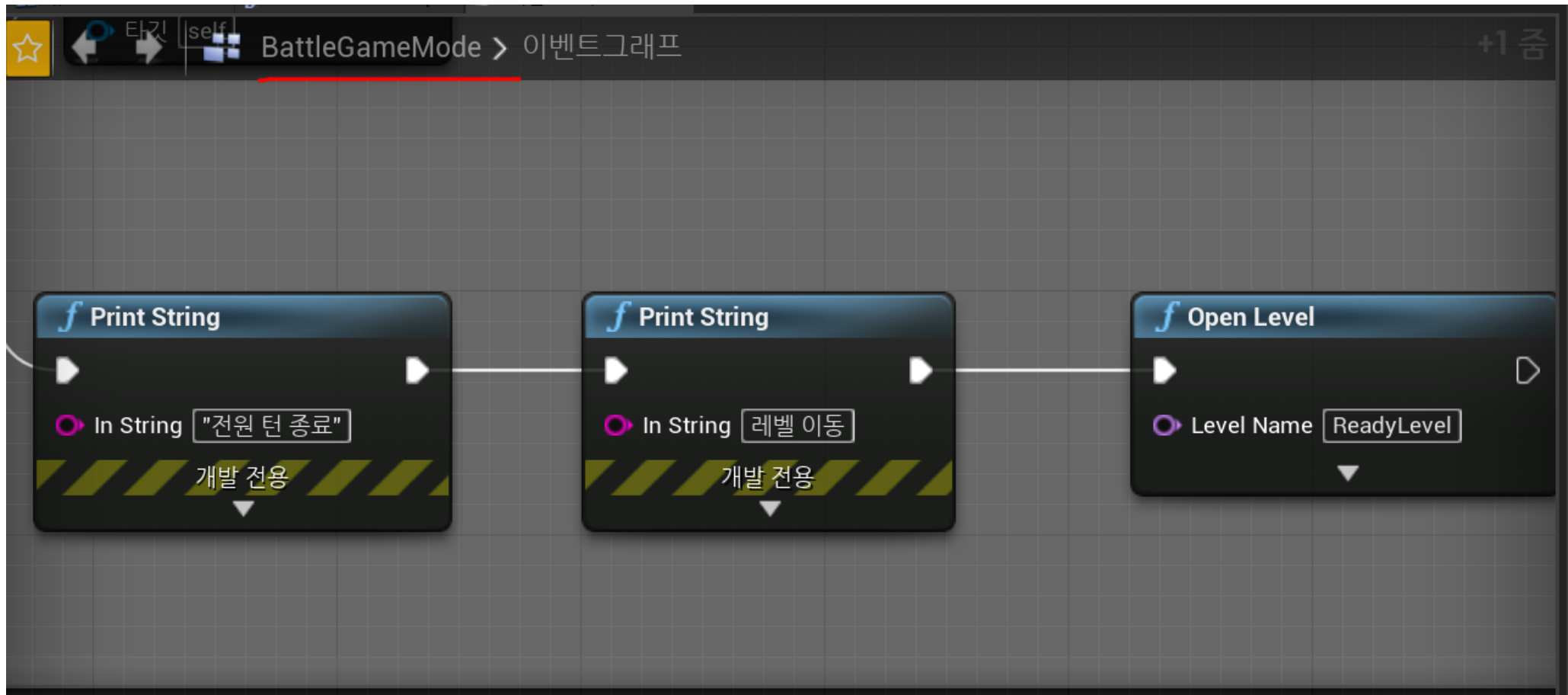
2.5 레벨 블루프린트를 연다



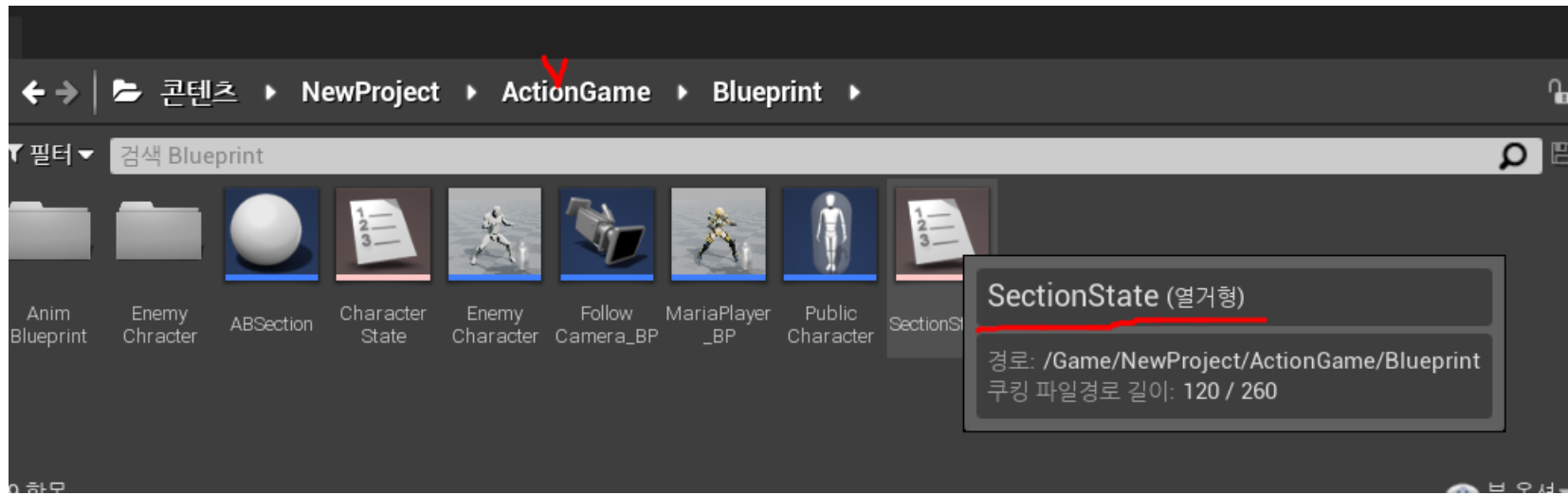
2.5.1 ResultUI를 생성하고, 뷰포트에 추가한다.



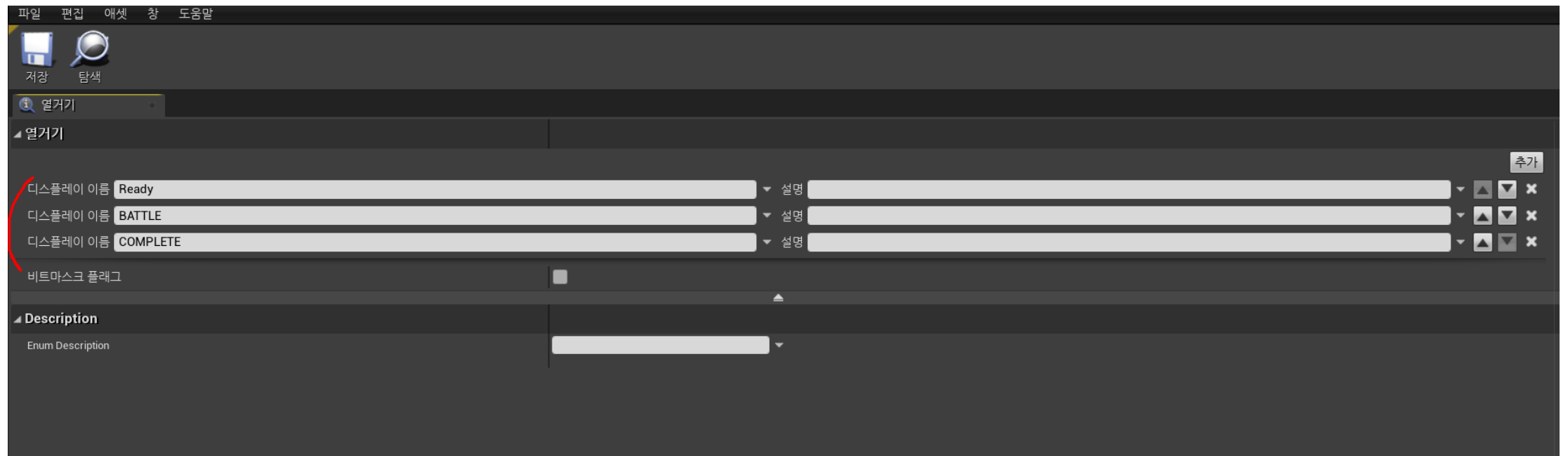
3. 보드 게임의 BattleGameMode의 ReadyNextTurn 이벤트에 들어간다.



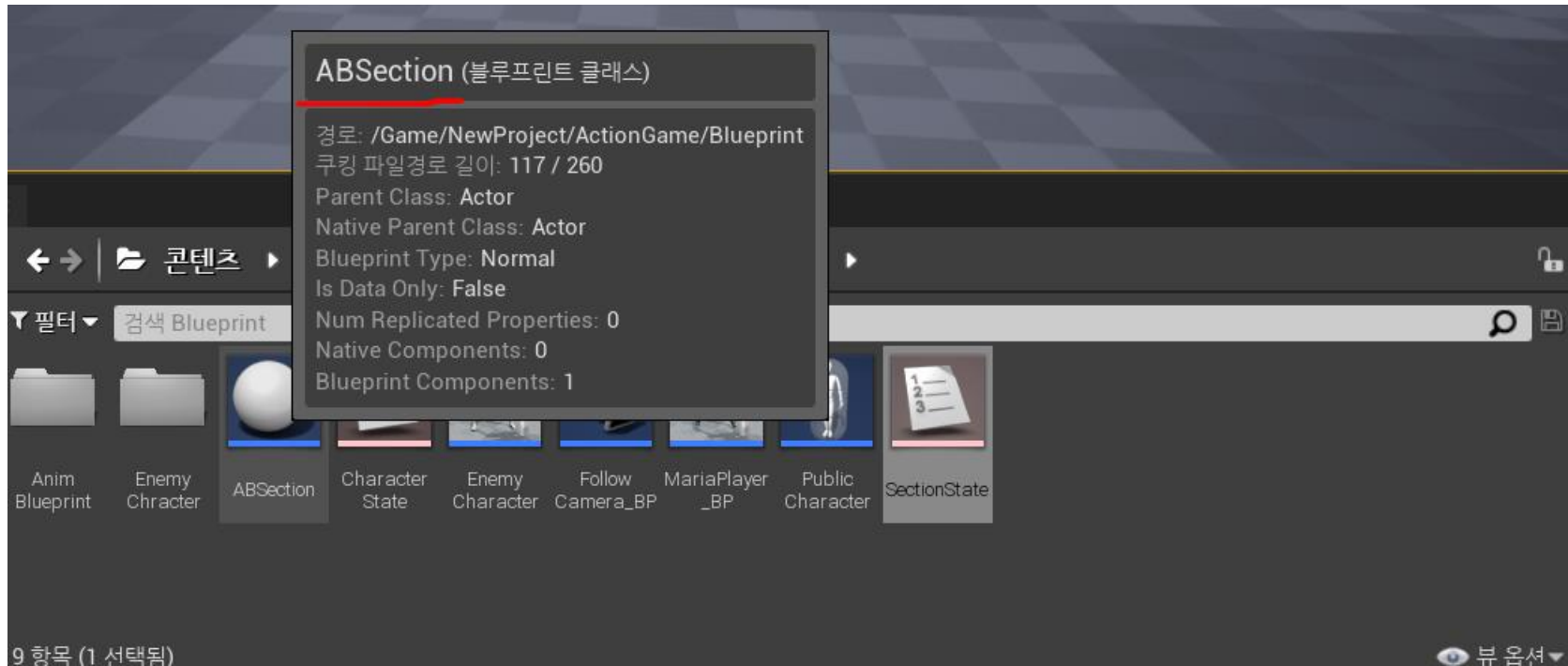
3.1 전원 턴 종료하는 지점에 ResultLevel로 이동시킨다.



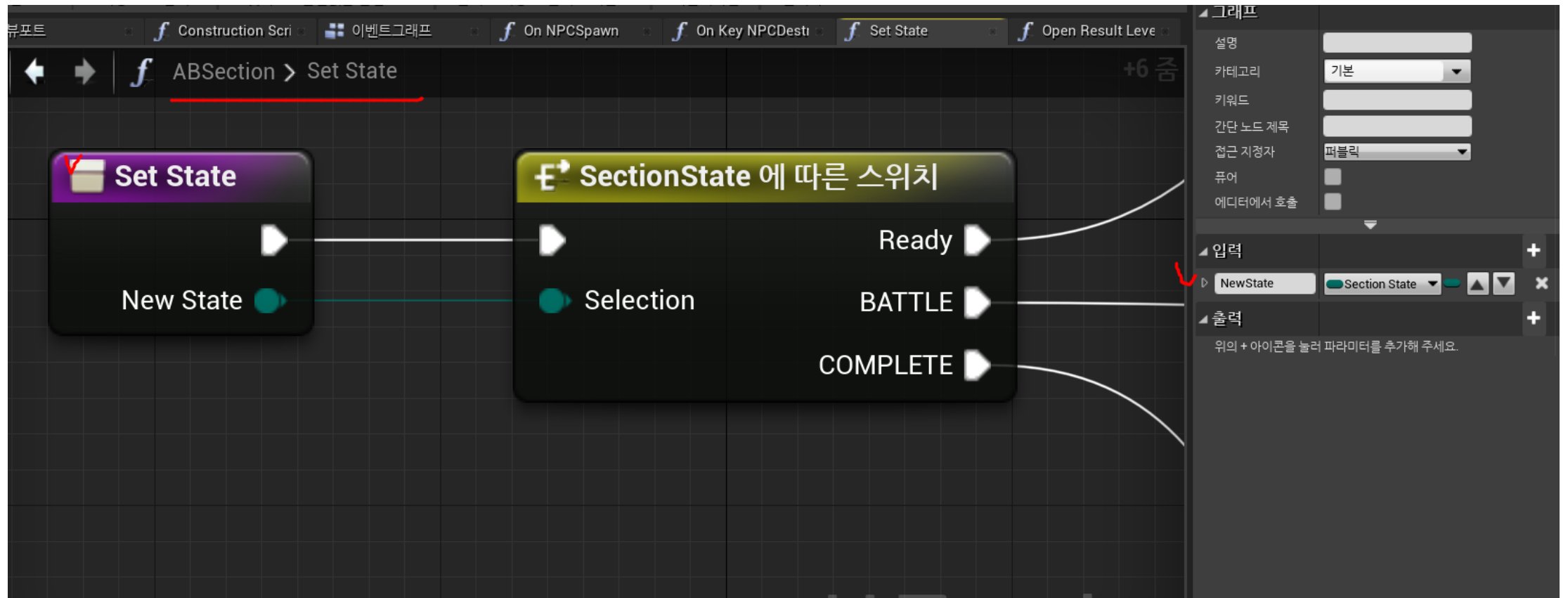
4. 열거형 SectionState를 생성한다.



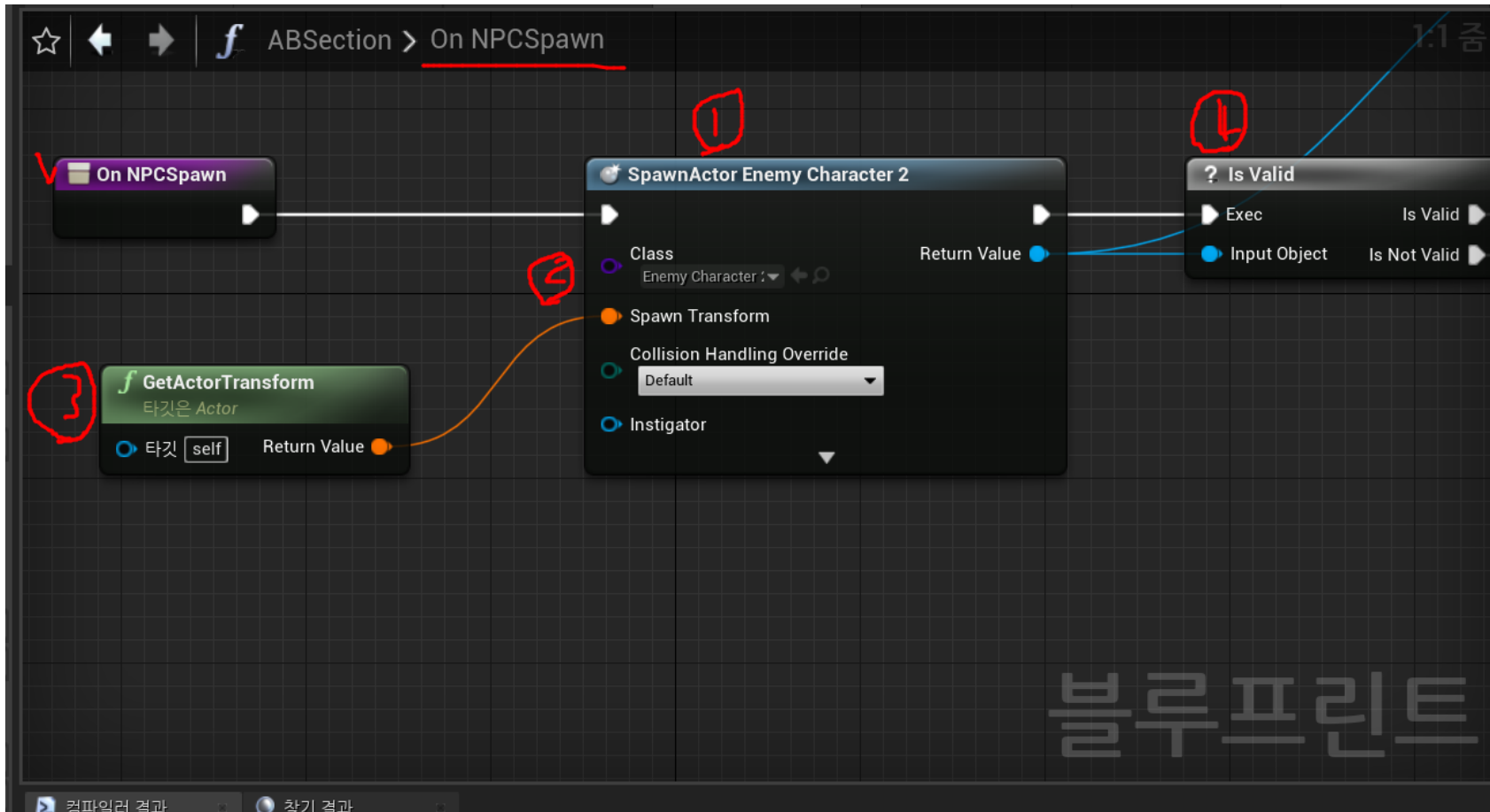
4.1 Ready, Battle, Complete로 한다.



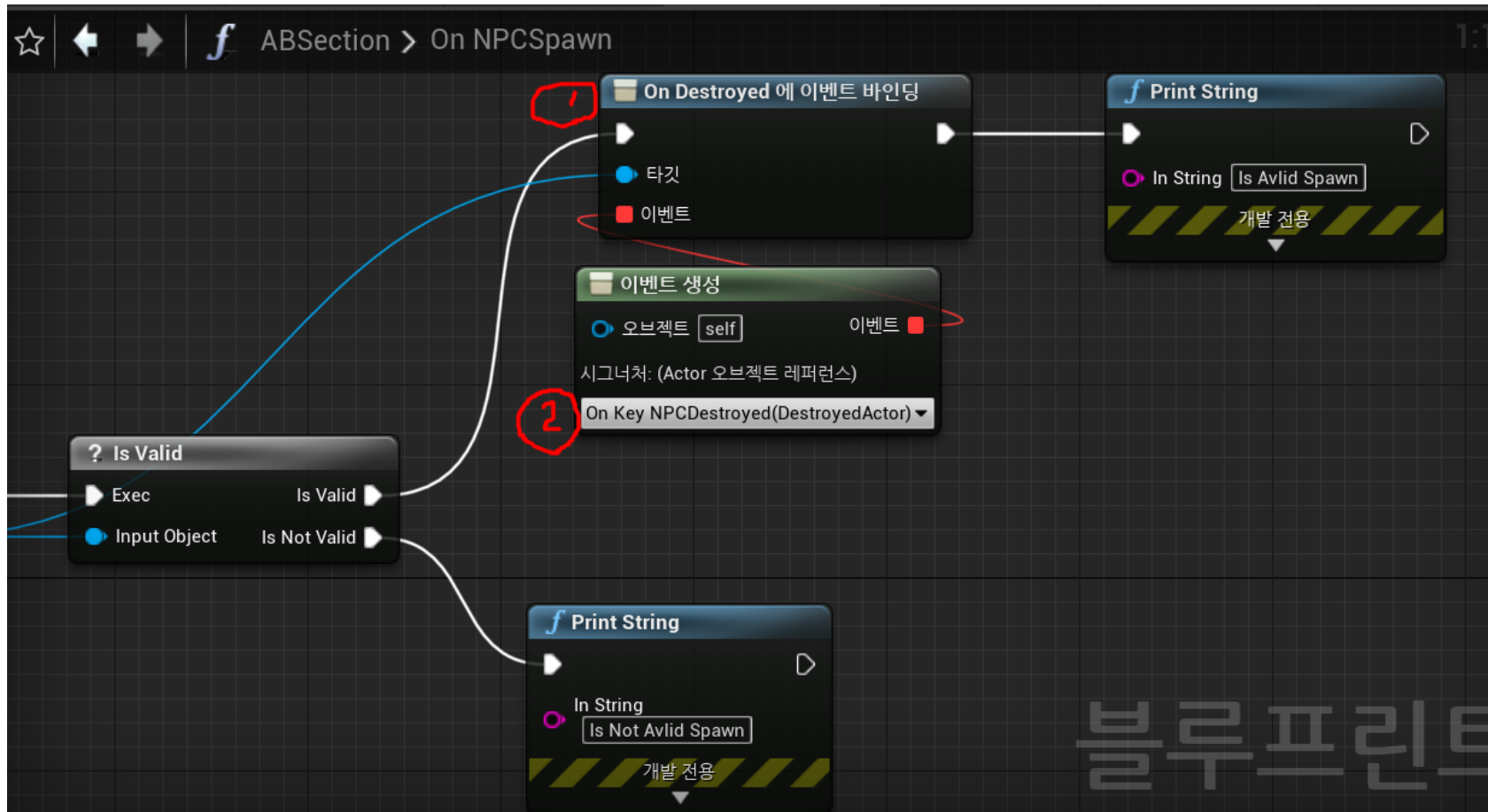
5. Actor를 상속받은 ABSection을 생성한다.



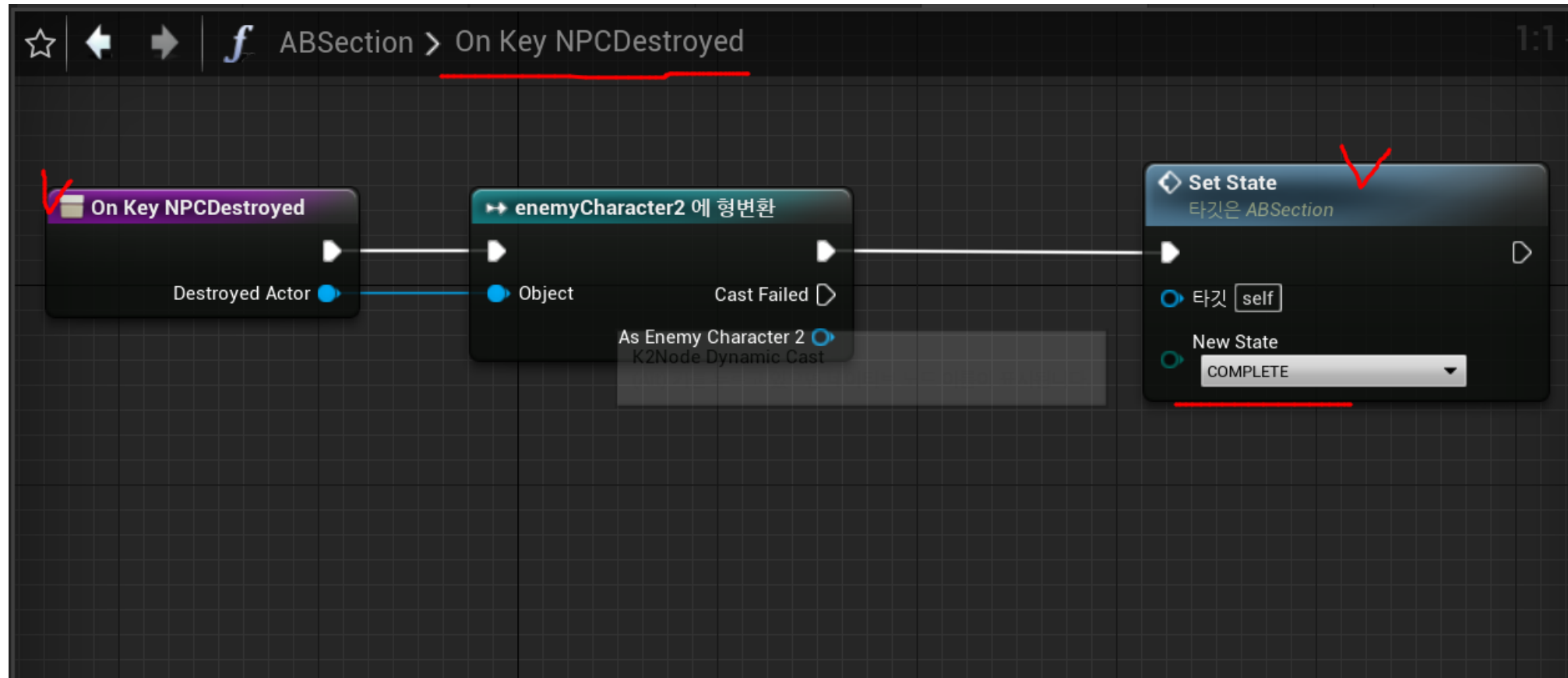
5.1 SetState 함수를 생성하고, 입력값은 SectionState형 NewState로 한다.



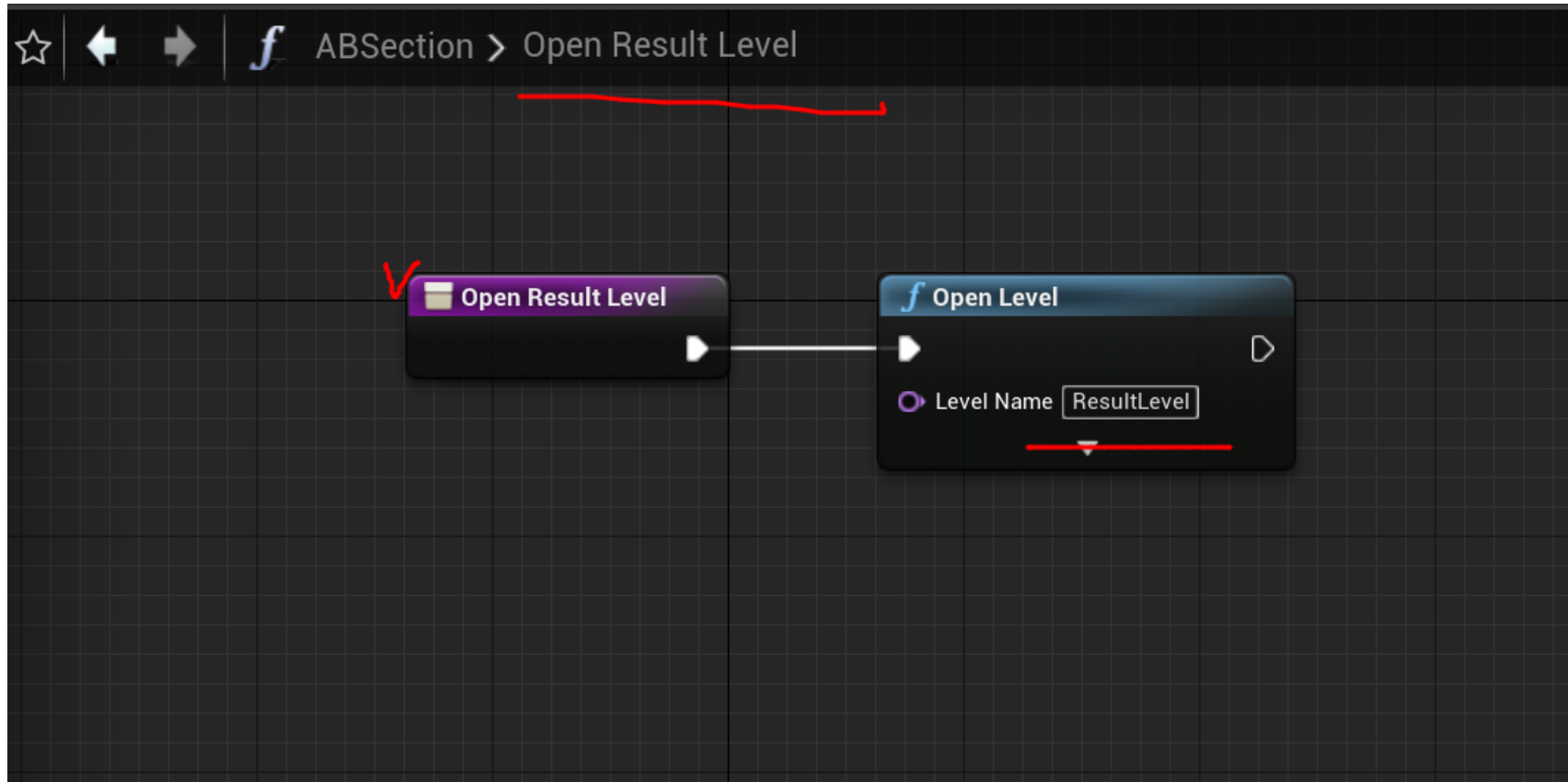
5.2 OnNpcSpawn 함수를 해성하고, enemyCharacter2를 Spawn한다.



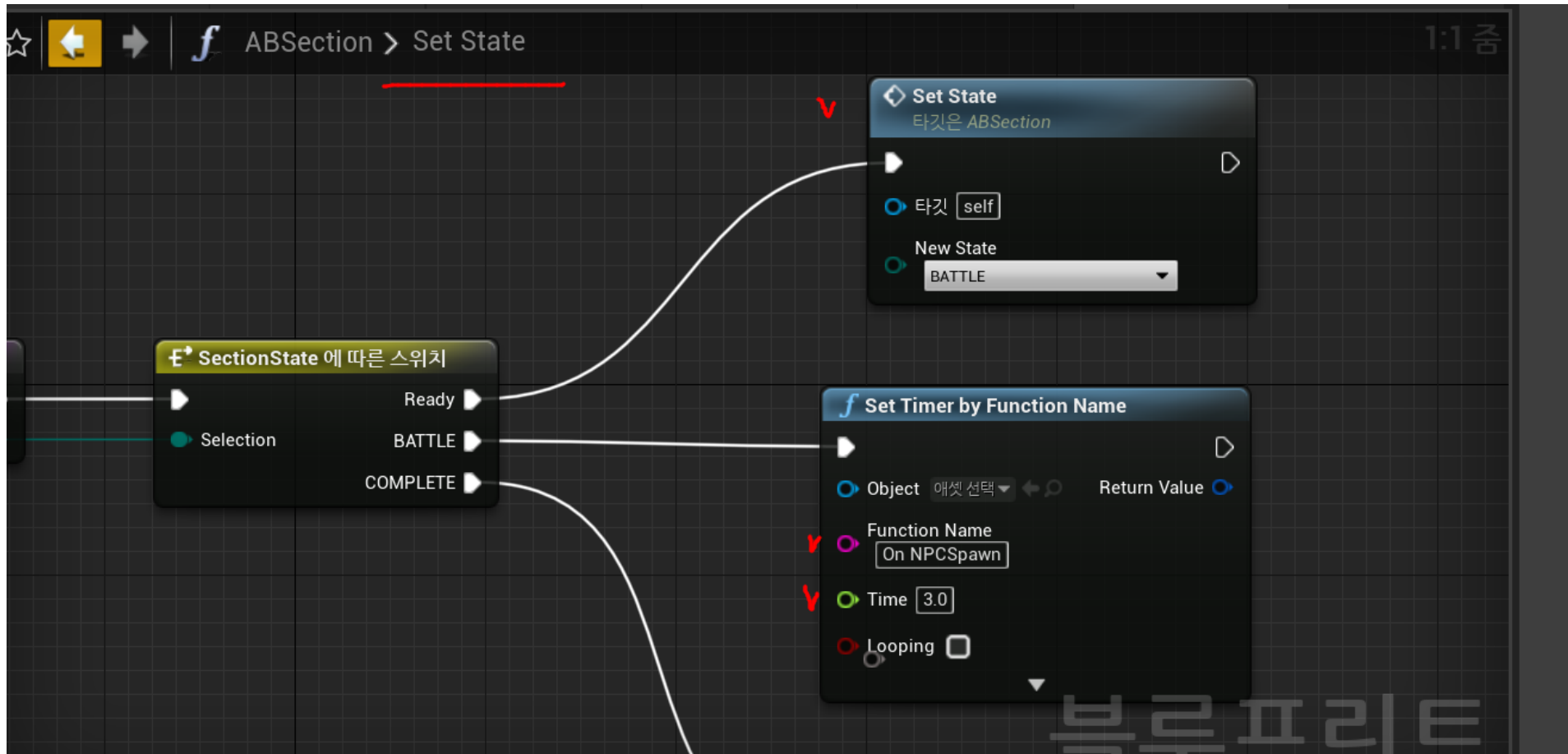
5.2.1 Spawn Actor가 유효하면 OnDestroyed 이벤트를 바인딩하고, OnKeyNPCDestroyed 함수를 생성한다.



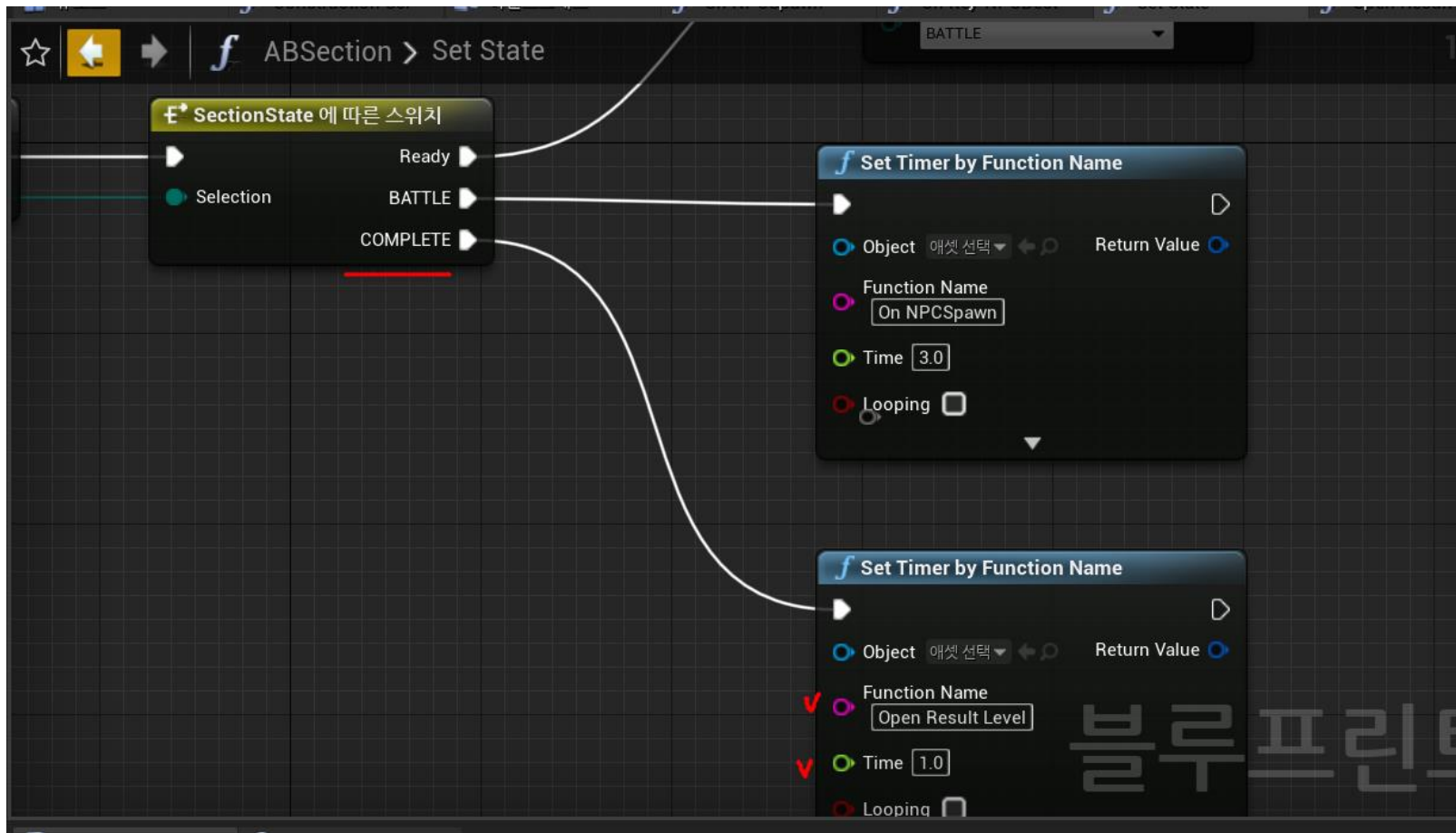
5.2.2 OnKeyNPCSpawn에 SetState를 호출하고, Complete 상태로 한다.



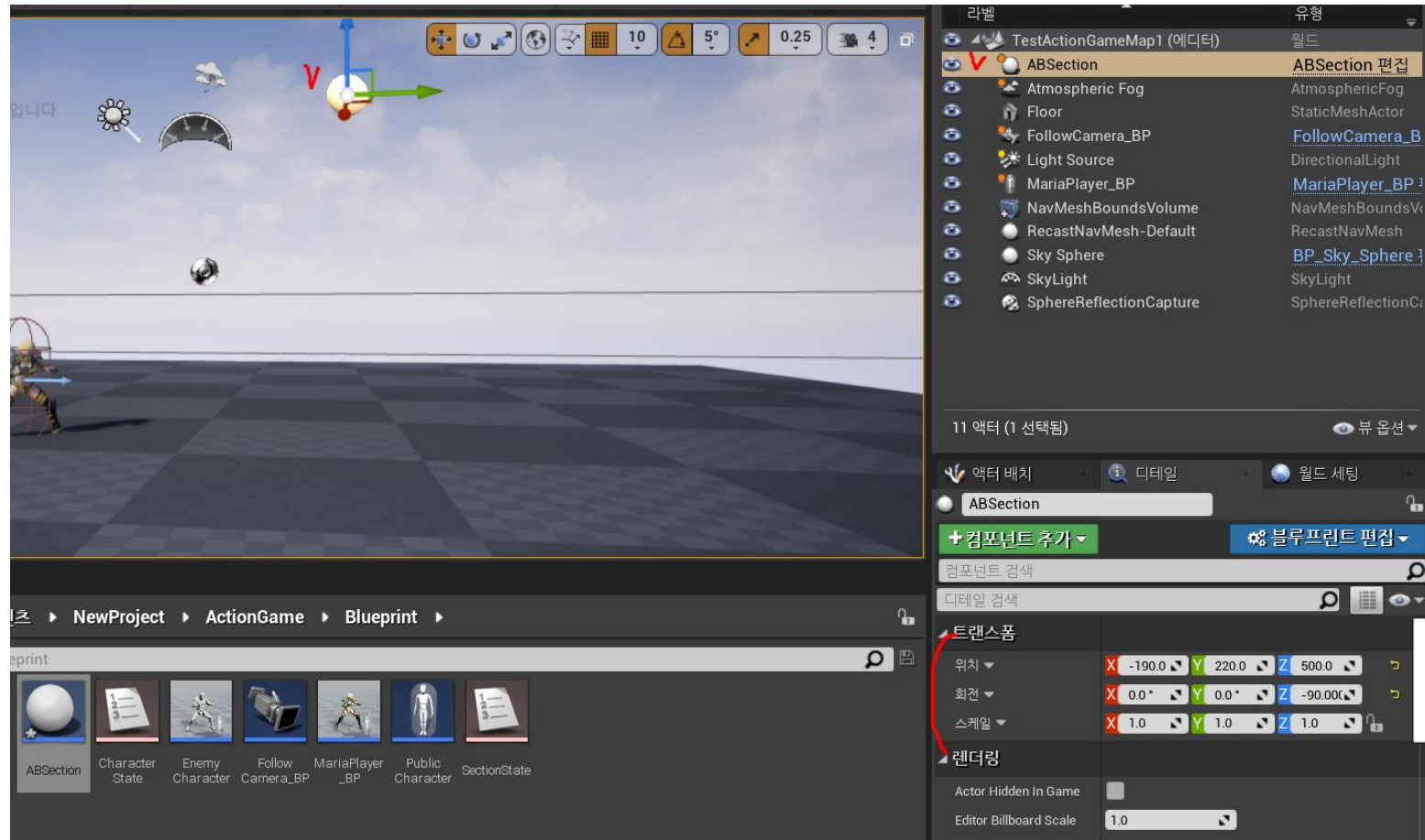
5.3 OpenResultLevel 함수를 생성하고, ResultLevel로 이동하게 한다.



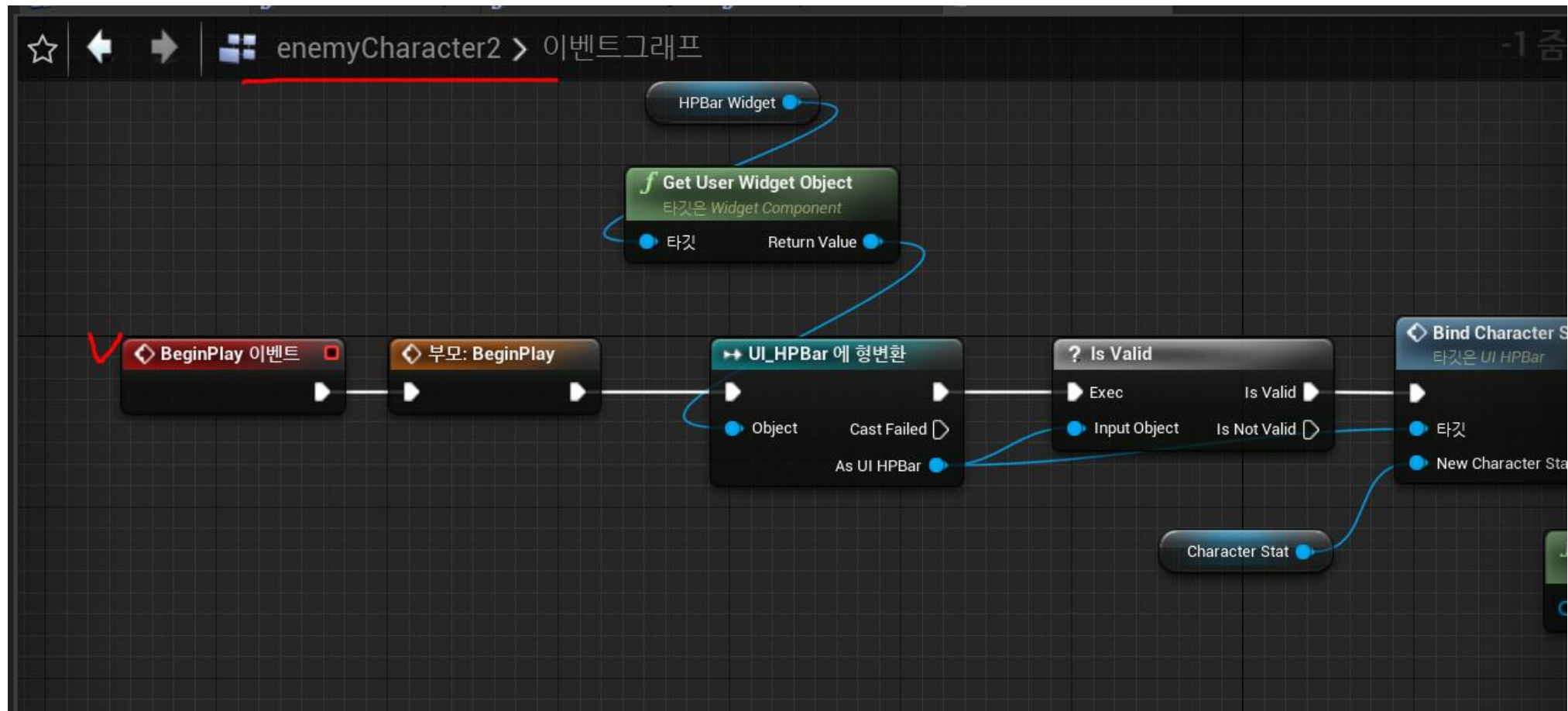
5.4 SectionState가 Ready 이면 Battle로 상태를 바꾸고, 3초 후 OnNPCSpawn 함수를 호출한다.



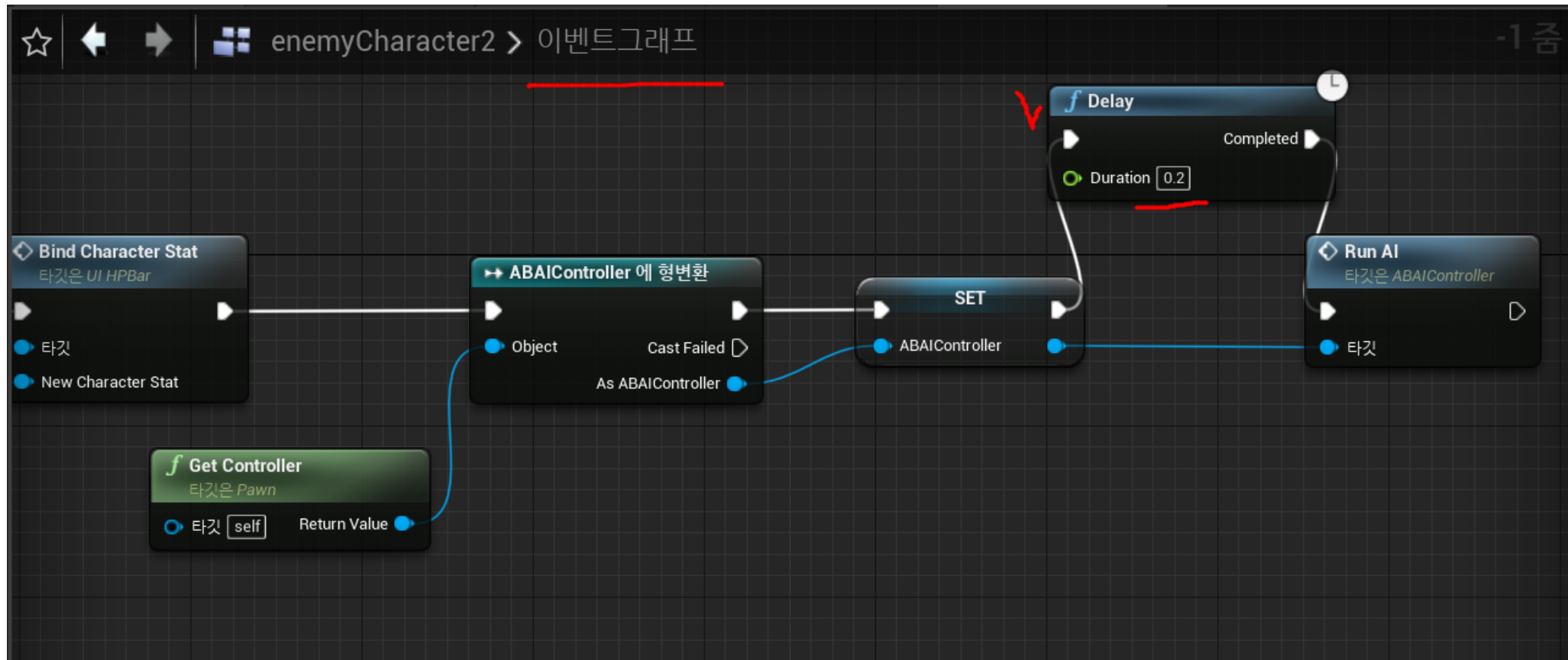
5.4.1 SectionState가 Complete 이면 1초 후 OpenResultLevel 함수를 호출한다.



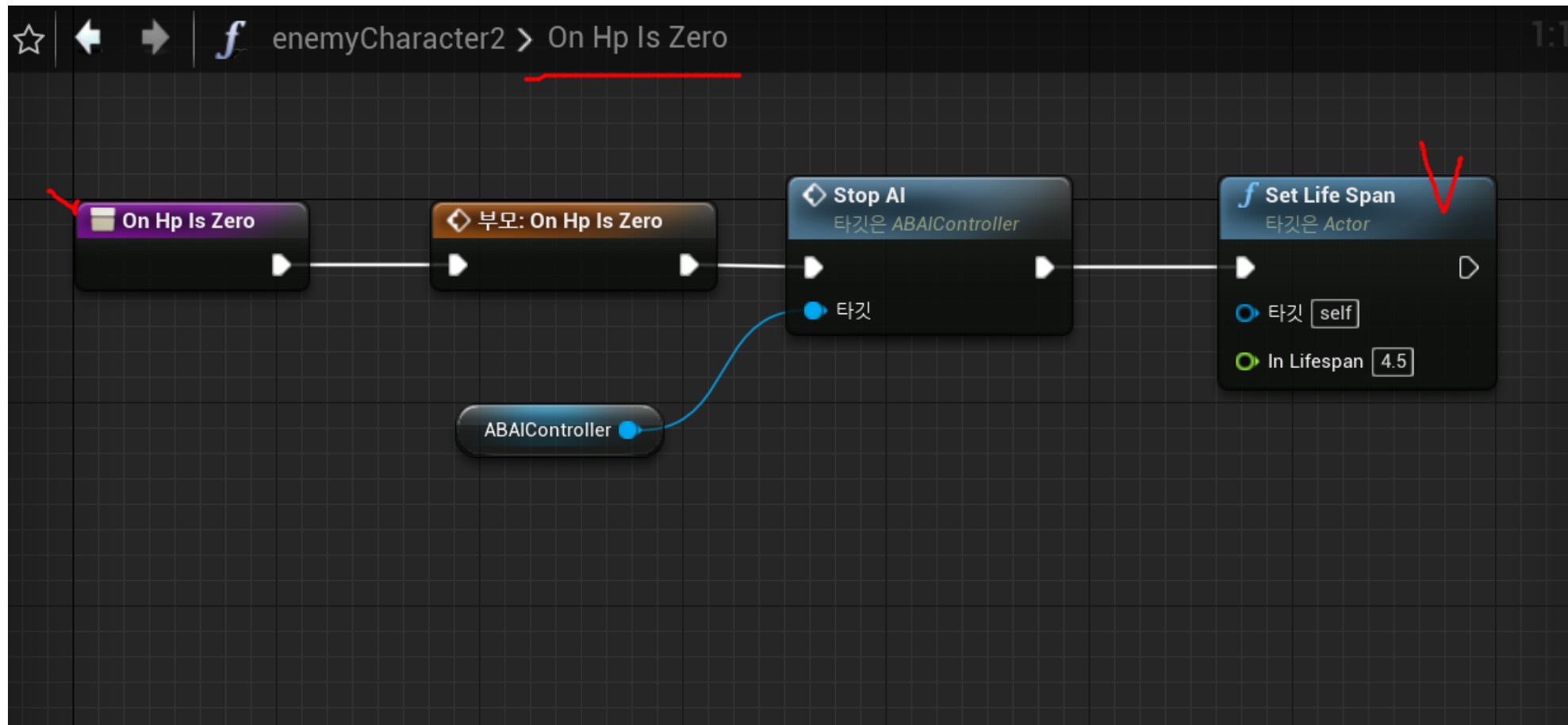
5.5 ABSection을 레벨에 배치한다.



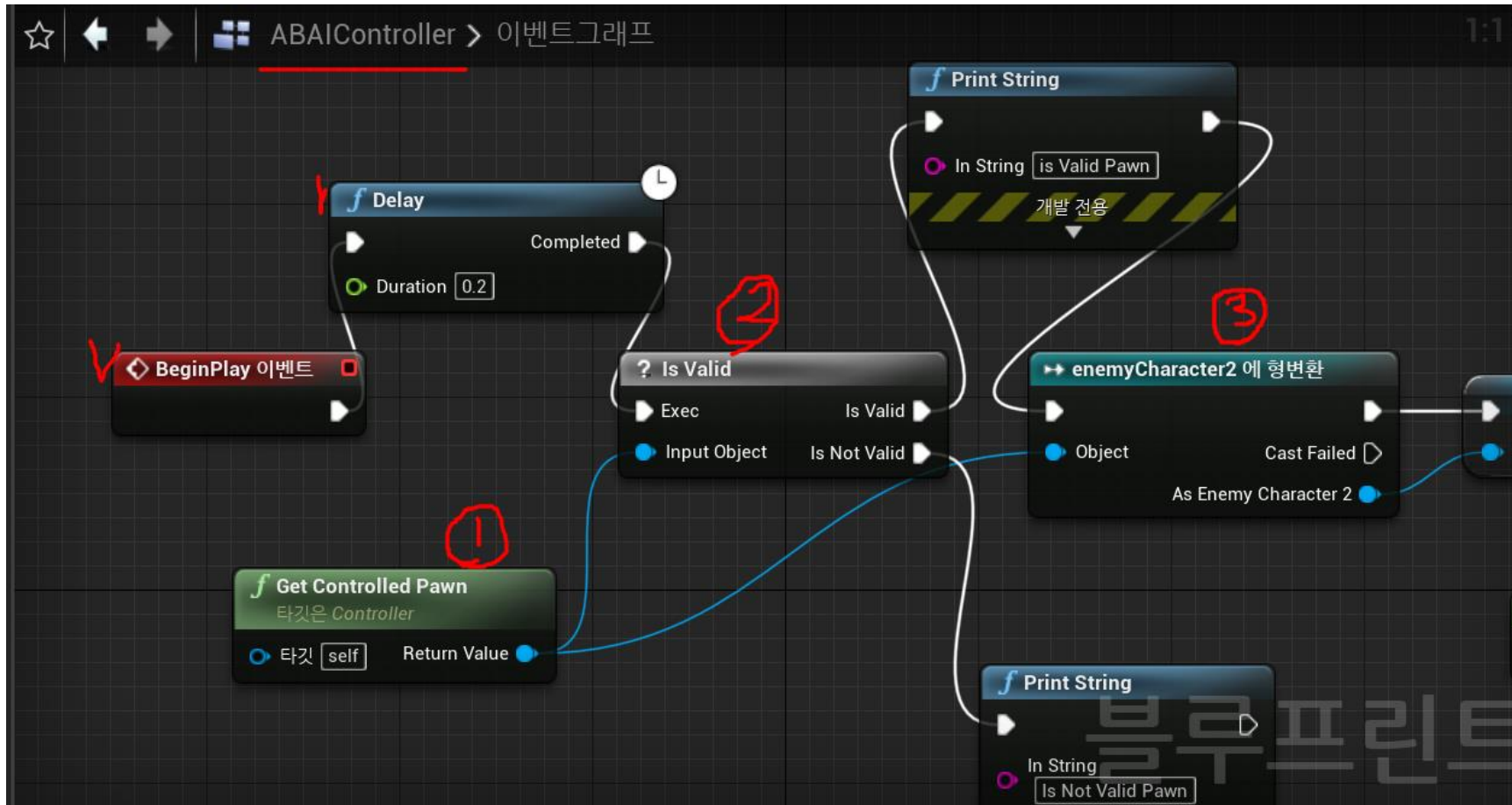
6. enemyCharacter2의 BeginPlay 이벤트에 들어간다.



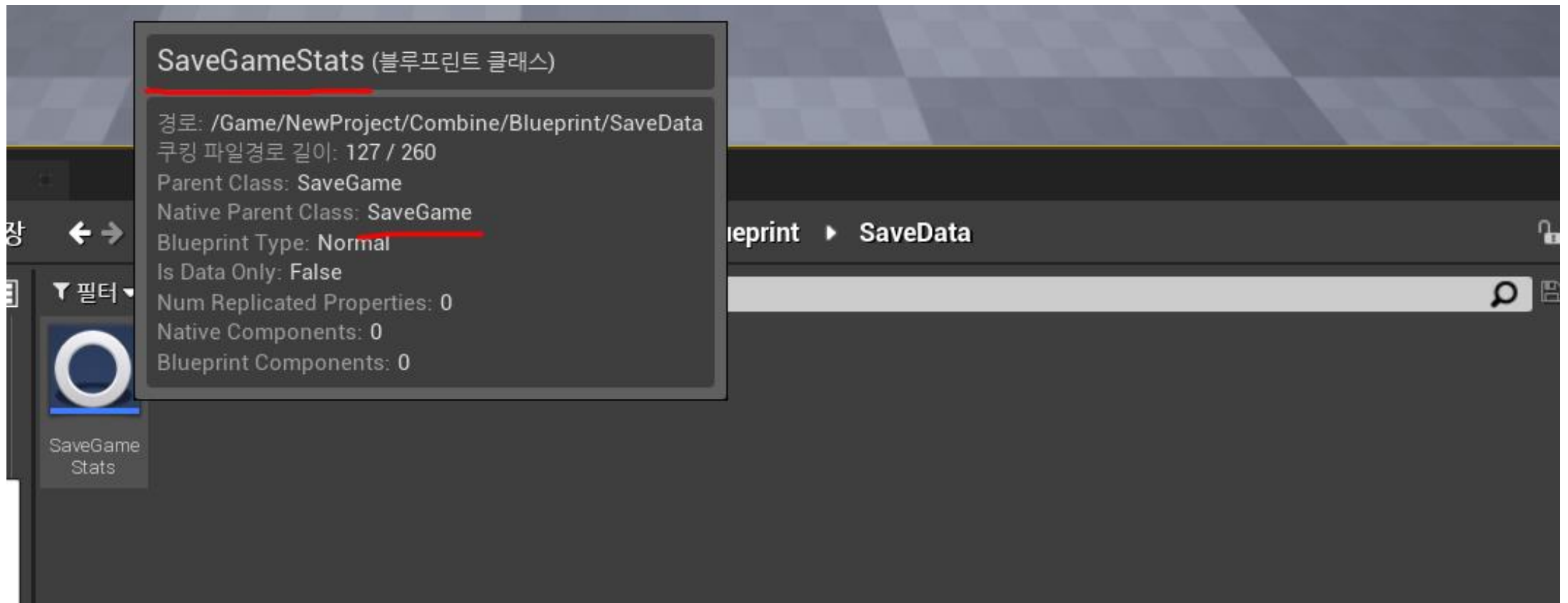
6.1 ABAIController의 RunAI 함수 호출을 0.2초 Delay한다.



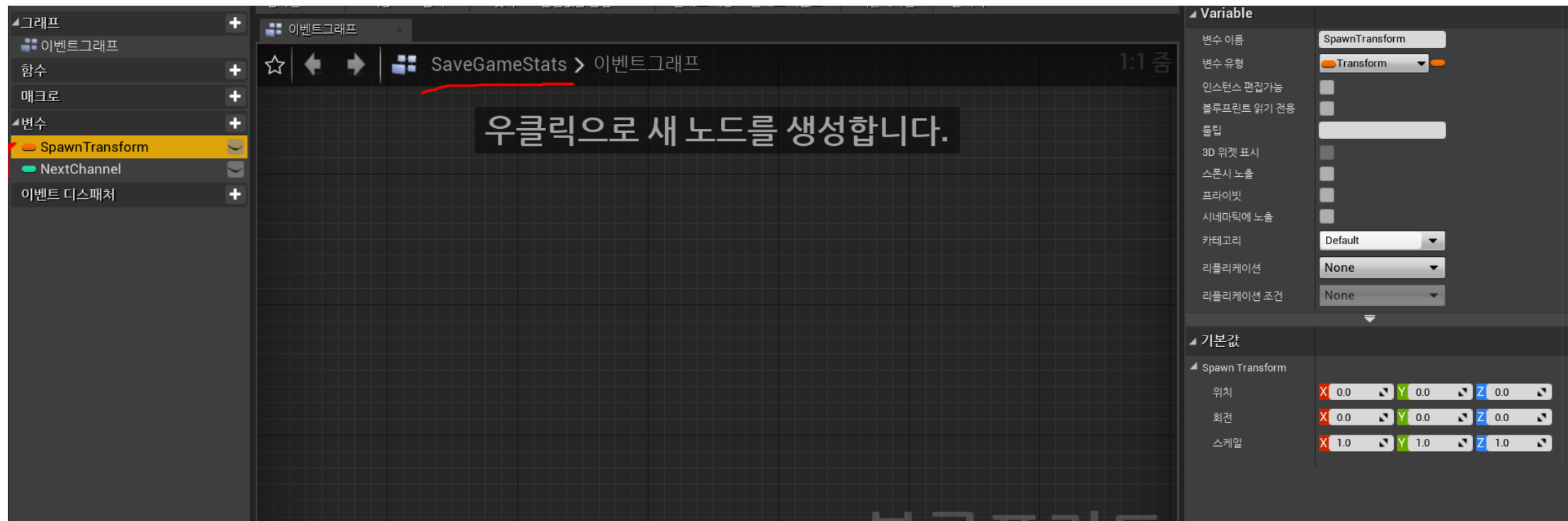
6.2 OnHpIsZero 함수에 들어가서 4.5초 후 액터를 제거한다.



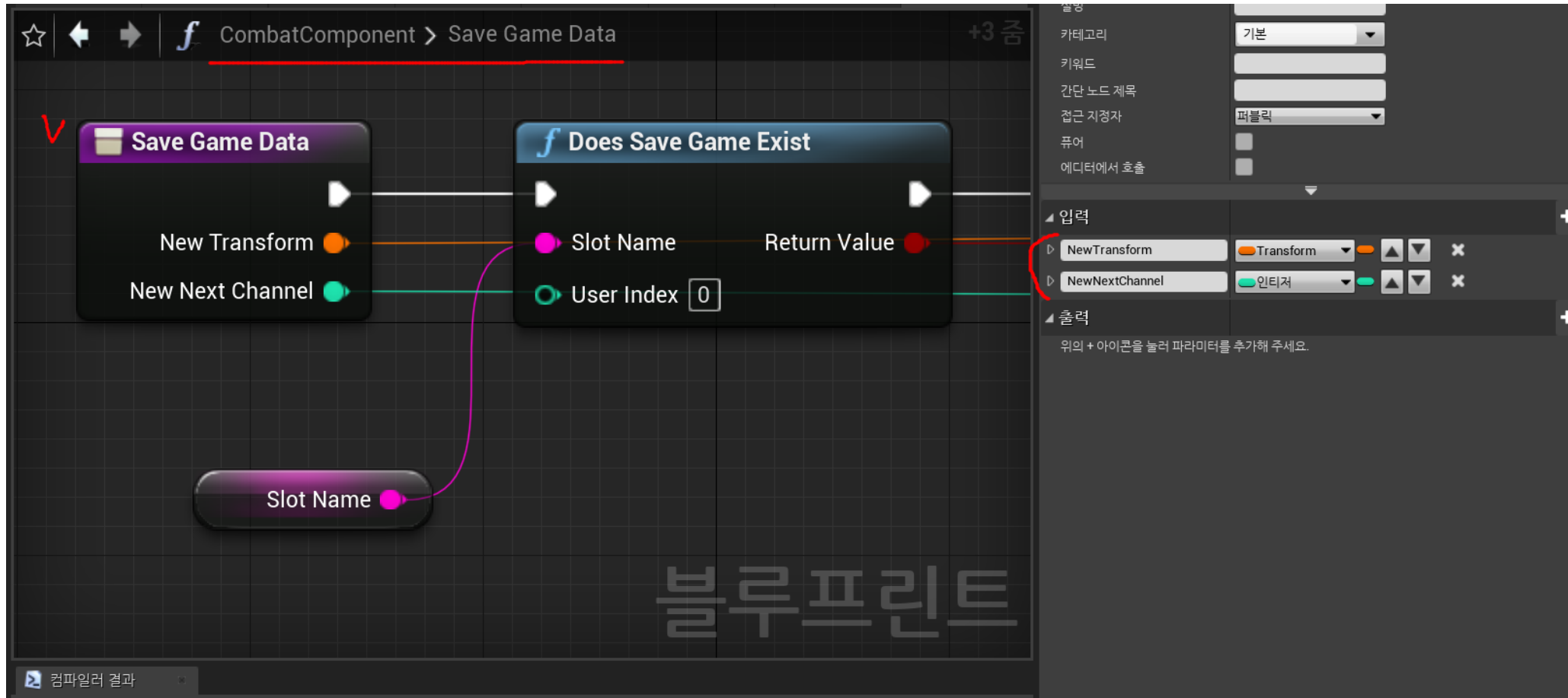
7. ABAIController의 BeginPlay 이벤트에 들어가서 GetControlledPawn을 enemyCharacter2로 Cast하는 것을 0.2초 Delay한다.



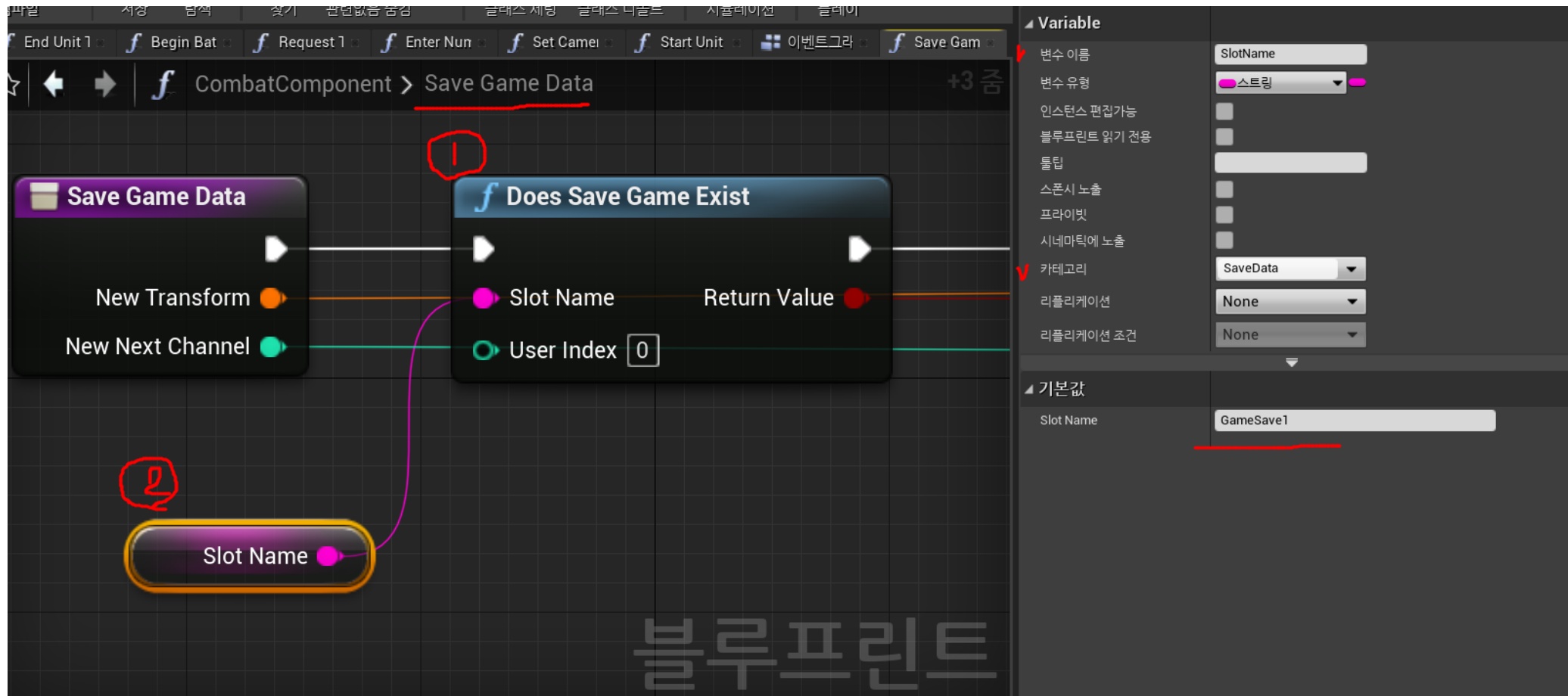
8. SaveGame을 상속받은 SaveGameStats를 생성한다.



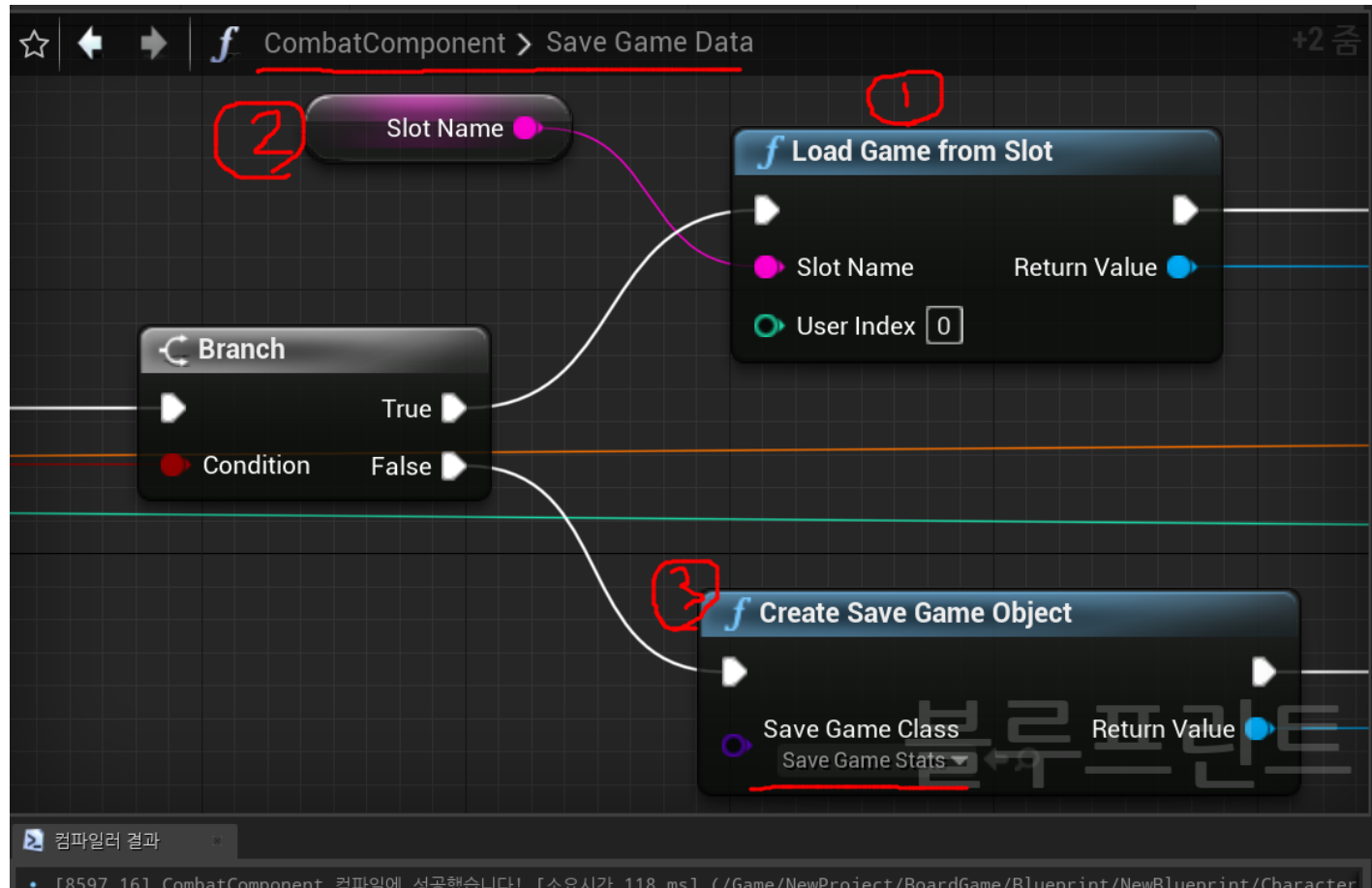
8.1 Transform 형 변수 SpawnTransform, Integer 형 변수 NextChannel를 선언한다.



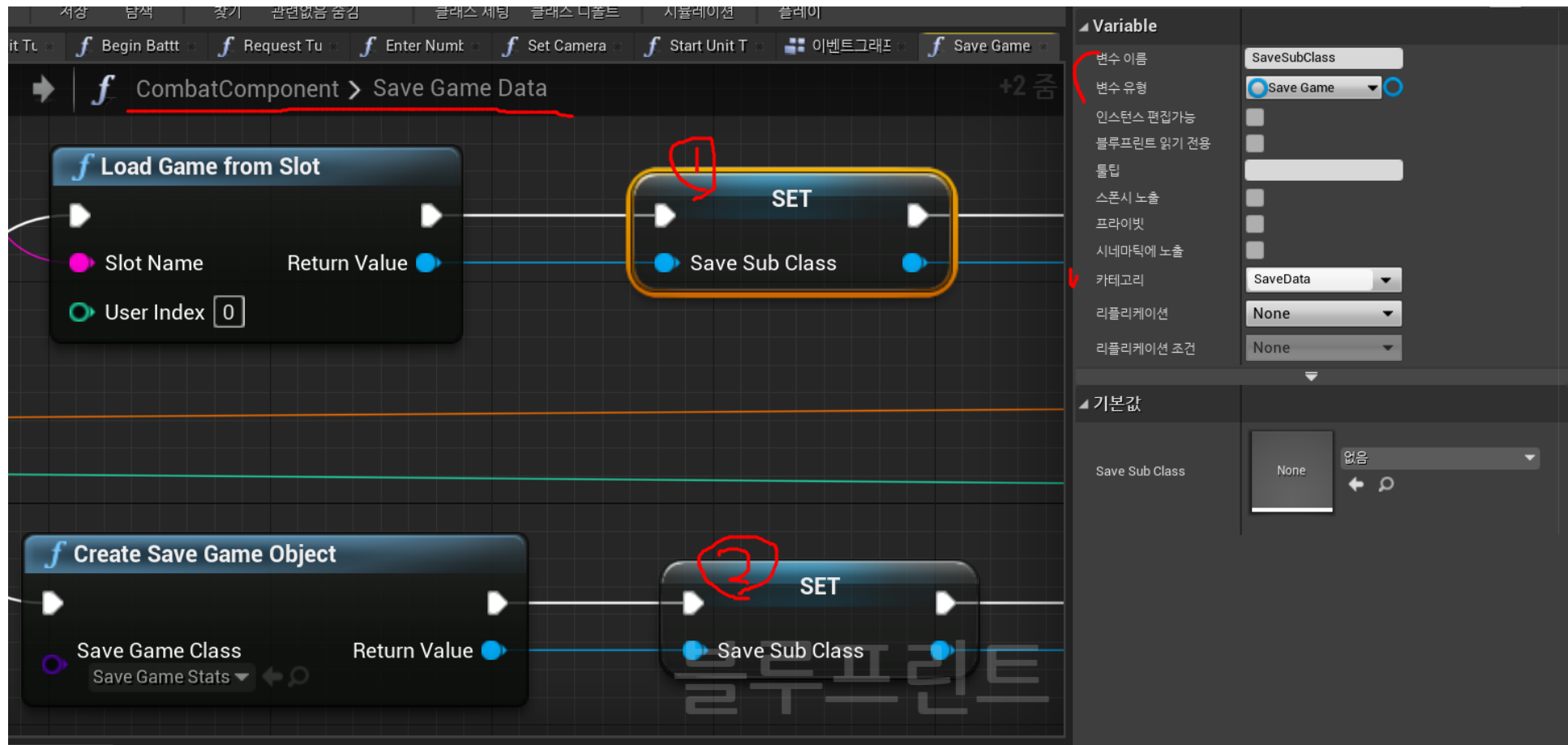
9. CombatComponentnt에 들어가서 SaveGameData 함수를 생성하고, 입력에 Transform 형 NewTransform, Integer 형 NewNextChannel을 넣는다.



9.1 SaveGame이 존재하는지 판단하고, SlotName을 변수로 승격해서 SlotName을 생성하고, 디폴트 값을 GameSave1으로 한다.(분류를 위해서 SaveData 카테고리를 만든다.)



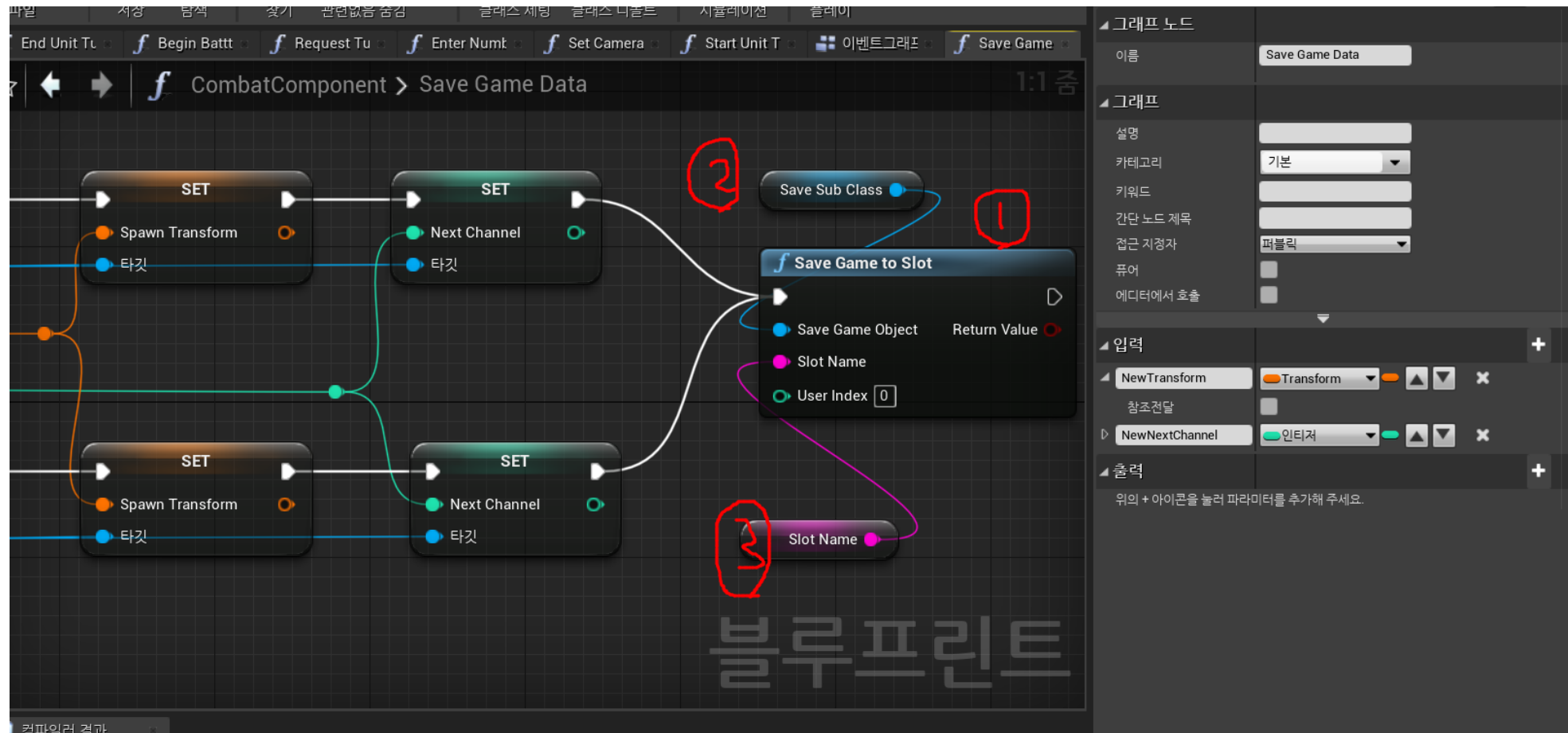
9.2 SaveGame이 존재하면 SlotName의 Slot을 SaveGameObject를 Load하고, 존재하지 않으면 SaveGameStats를 생성한다.



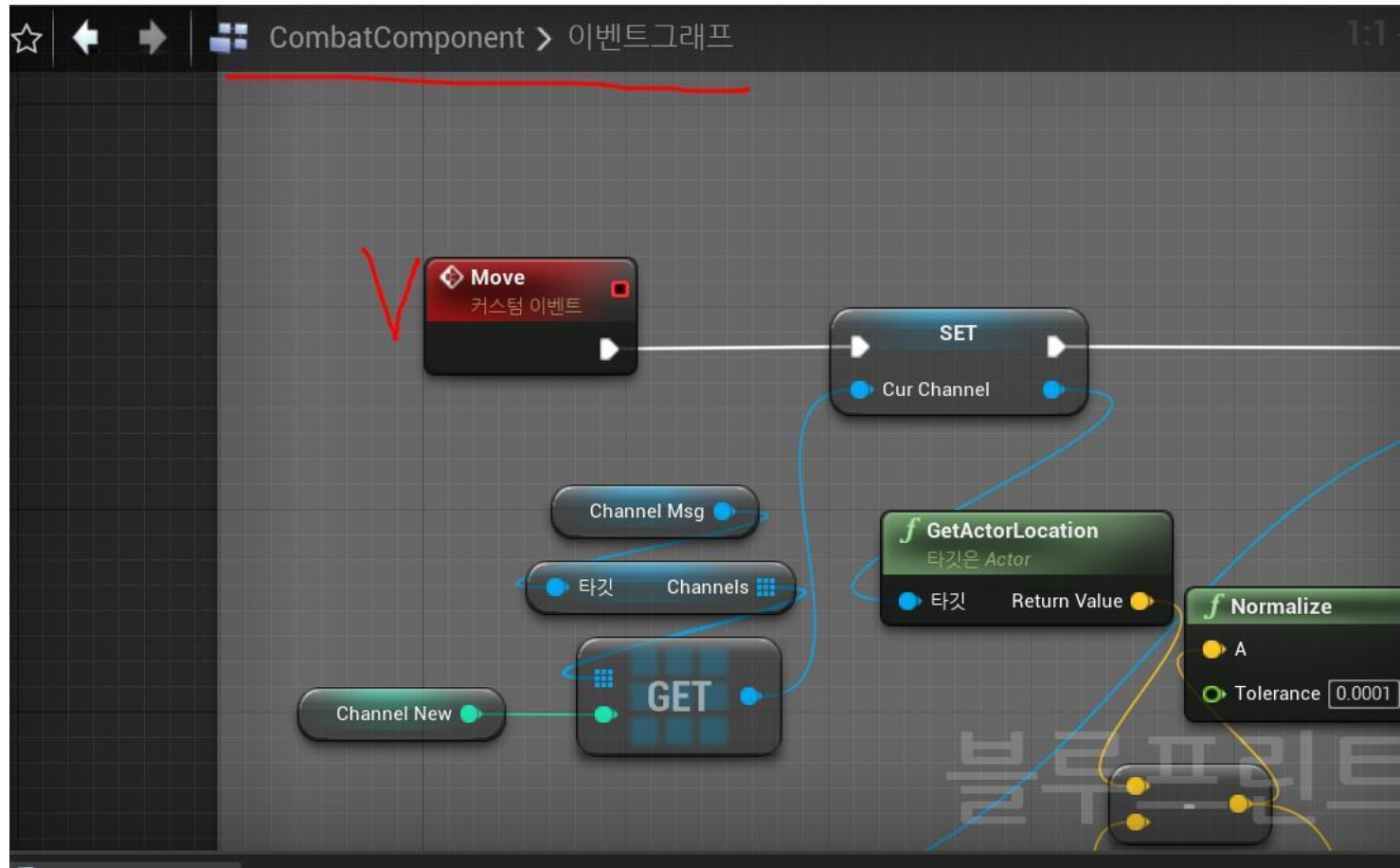
9.3 SaveGameObject를 변수로 승격해서 SaveSubClass를 생성한다.(카테고리는 SaveData로 한다.)



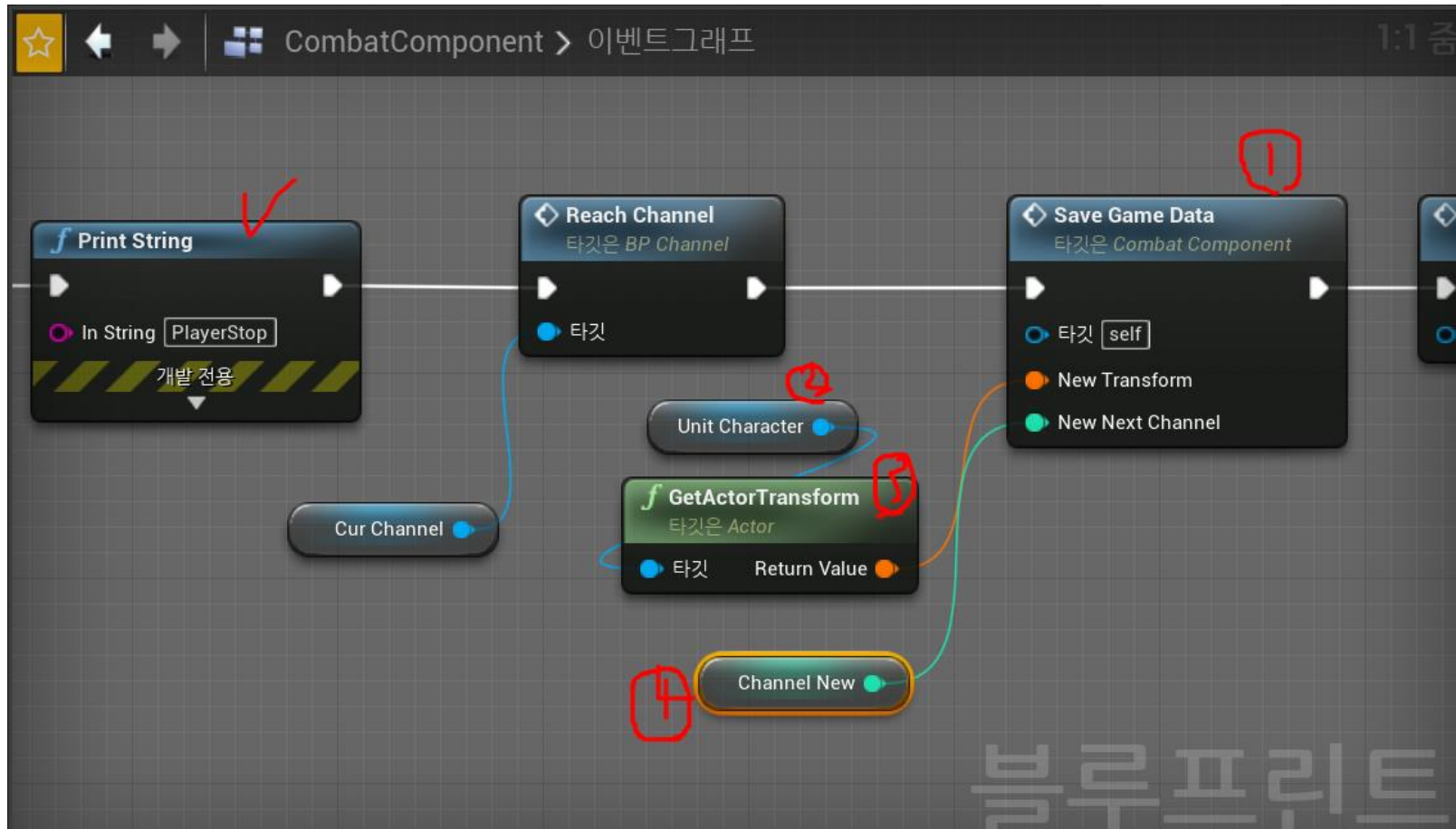
9.4 SaveSubClass를 SaveGameStats로 Cast한다.



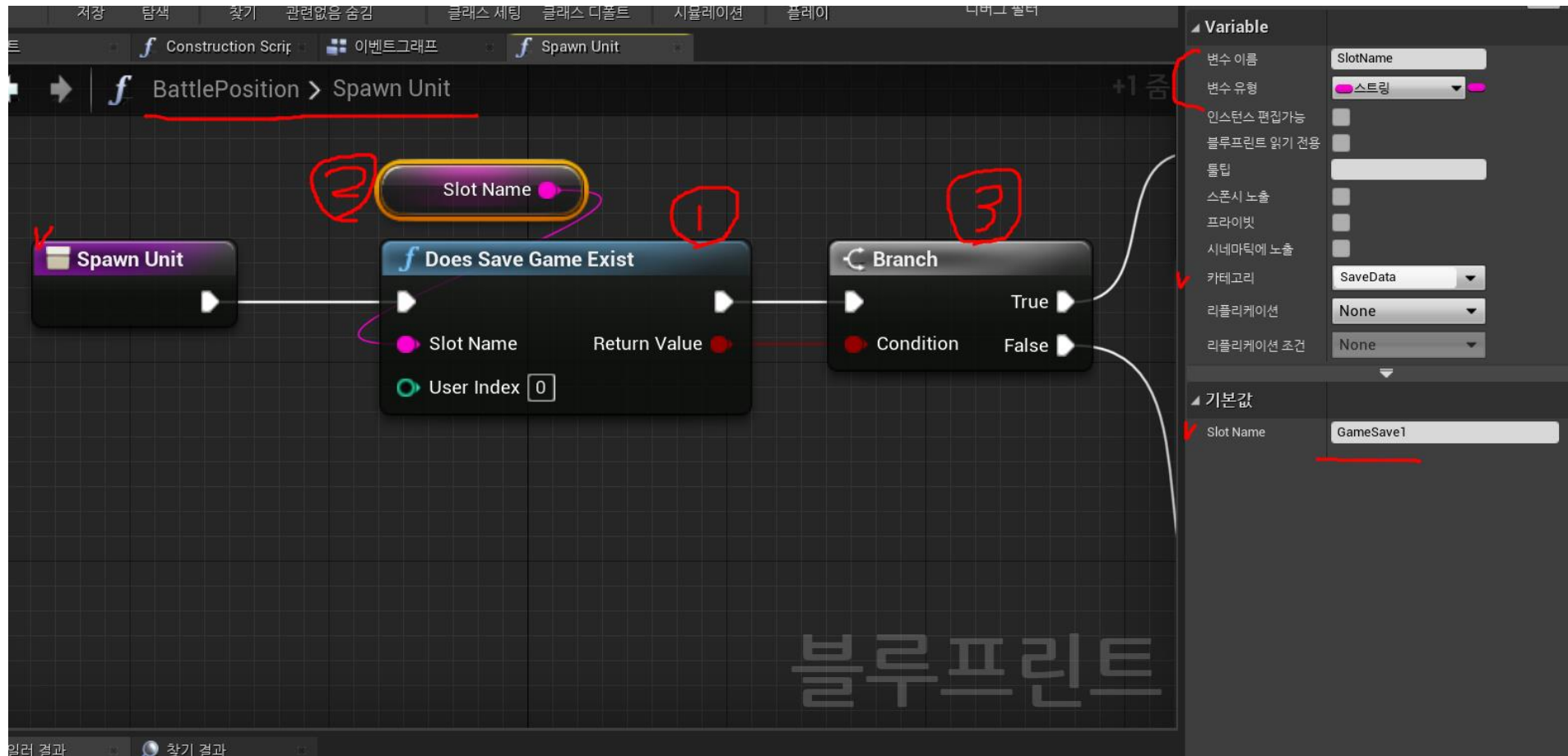
9.5 SaveGameStats의 SpawnTransform, nextChannel을 SaveGameData 함수의 매개변수 NewTransform, NewNextChannel로 SET한다.



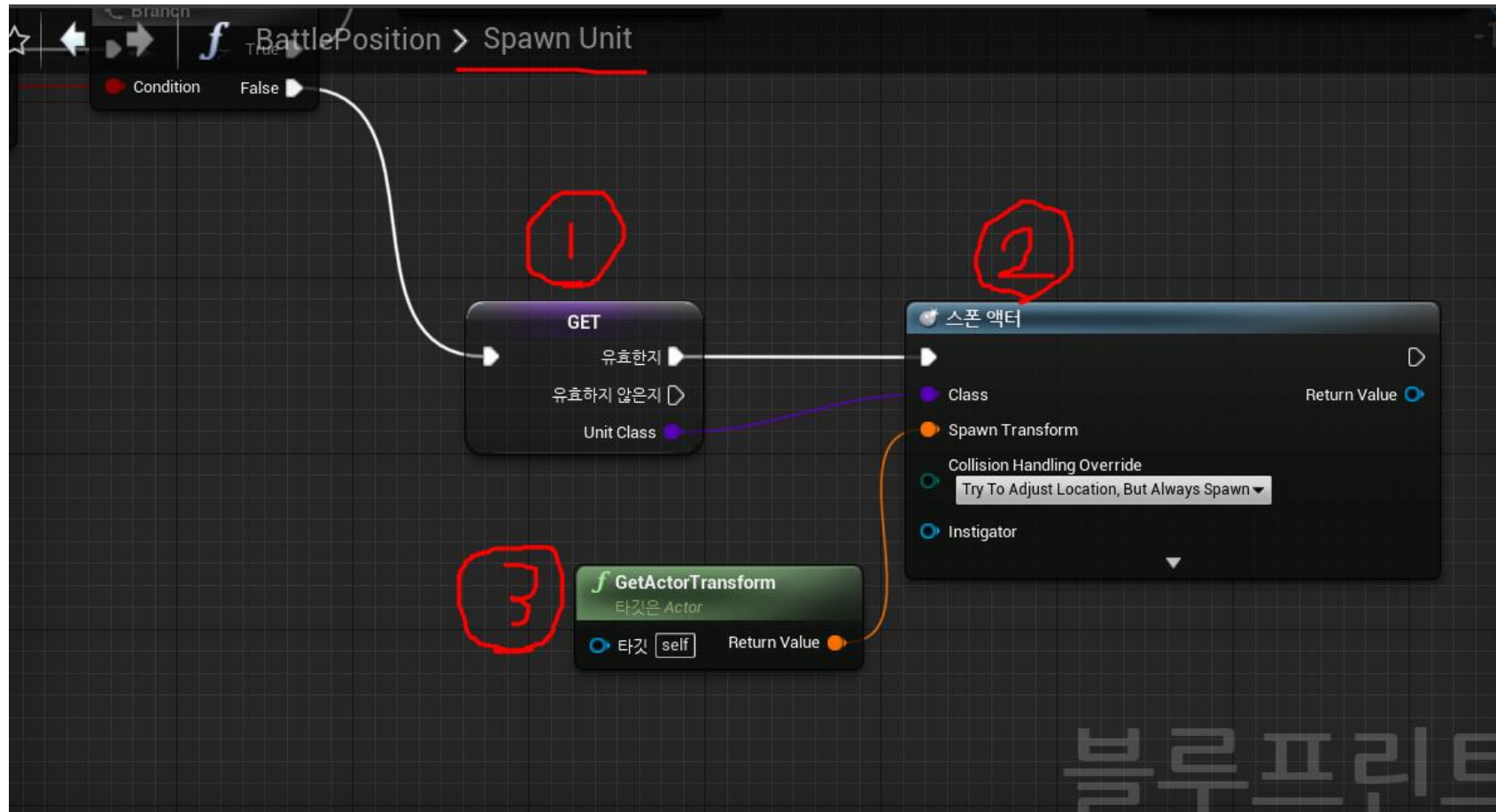
9.7 Move 이벤트에 들어간다.



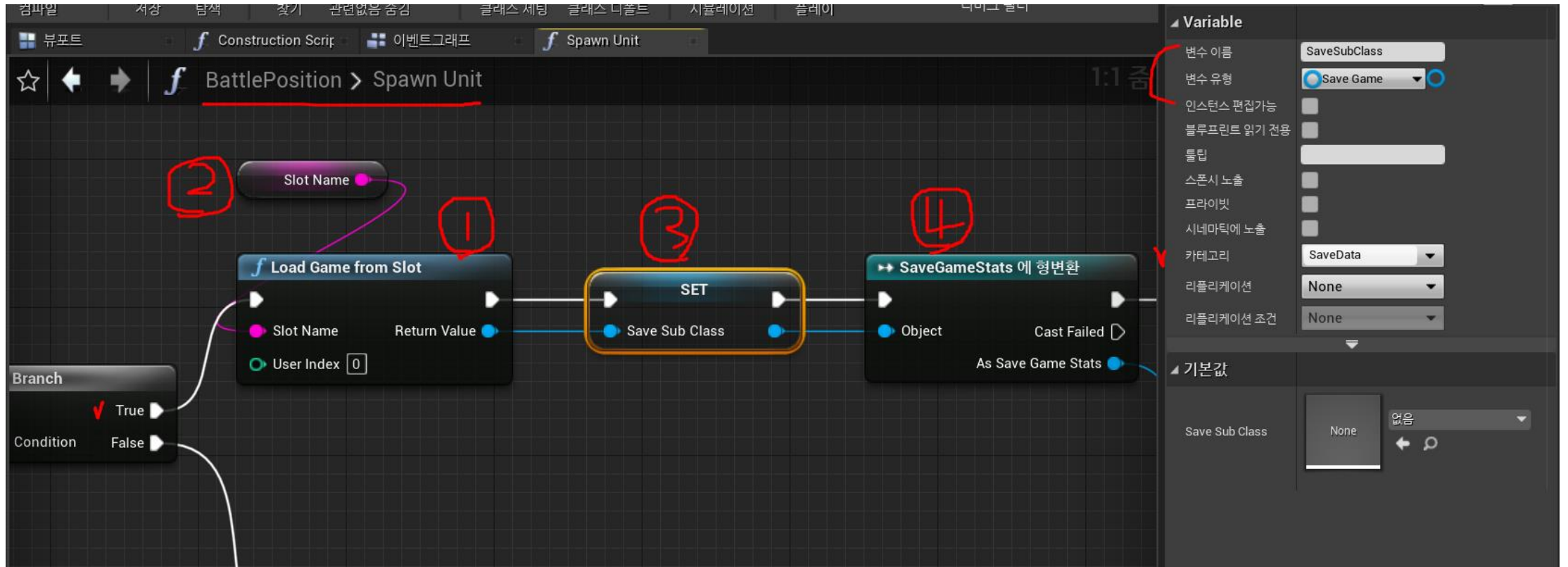
9.7.1 Player가 Stop하고, 보드칸에 드달하면, UnitCharacter의 Transform과 Channel_New 값을 Save한다.



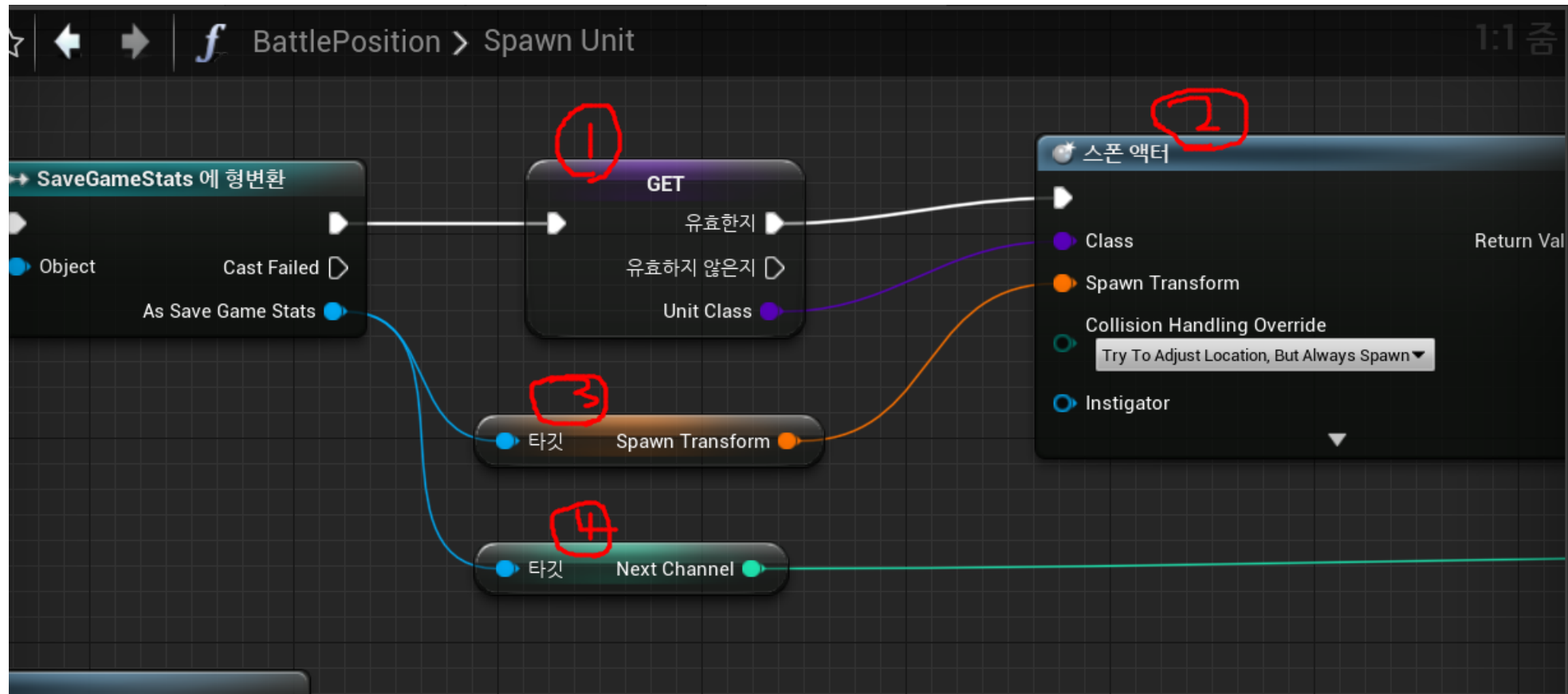
10. BattlePosition의 SpawnUnit에 들어가서 SaveGame이 존재하는지 판단하고, SlotName을 변수로 승격해서 SlotName을 생성하고, 기본값을 GameSave1으로 한다.(SaveData 카테고리를 만든다.)



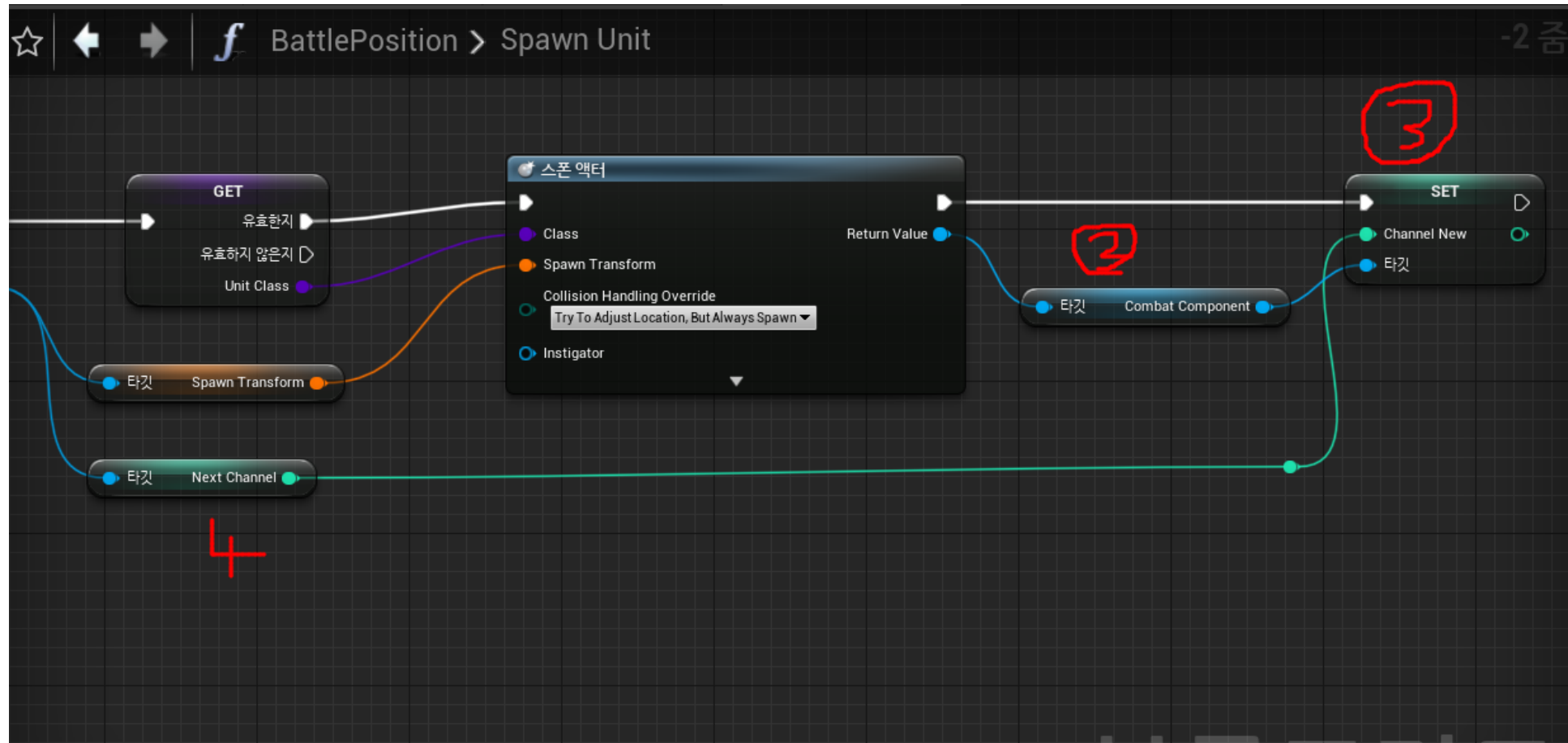
10.1 SlotName의 SaveGame이 존재하지 않다면, 자신의 Transform으로 Actor를 스폰한다.



10.2 SlotName의 SaveGame이 존재하면, SlotName의 SaveGame을 Load하고, 변수로 승격해서 SaveSubClass를 생성하고, SaveGameStats로 Cast한다.(카테고리는 SaveData로 한다.)



10.3 SaveGameStats의 SpawnTransform으로 Actor를 Spawn한다.



10.4 SaveGameStats의 NextChannel로 CombatComponent의 Channel_New에 SET한다.