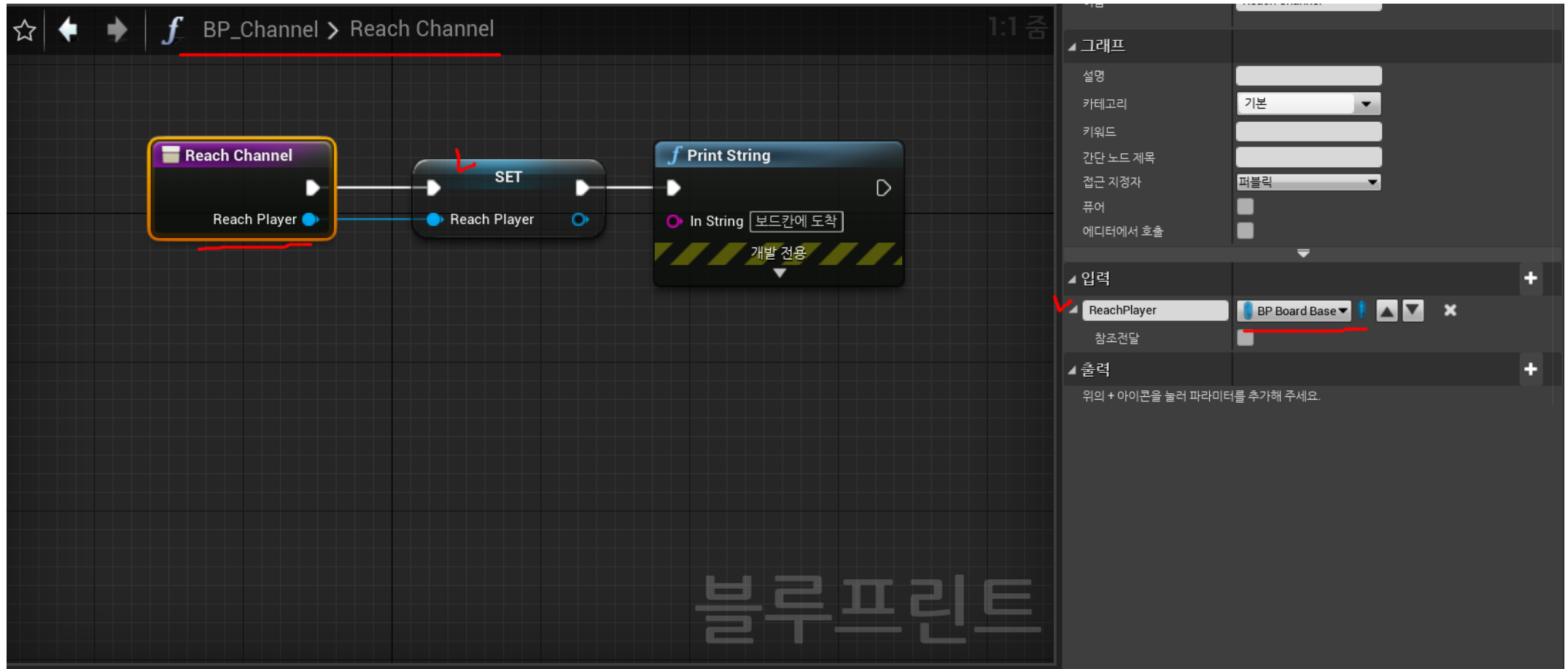


목차

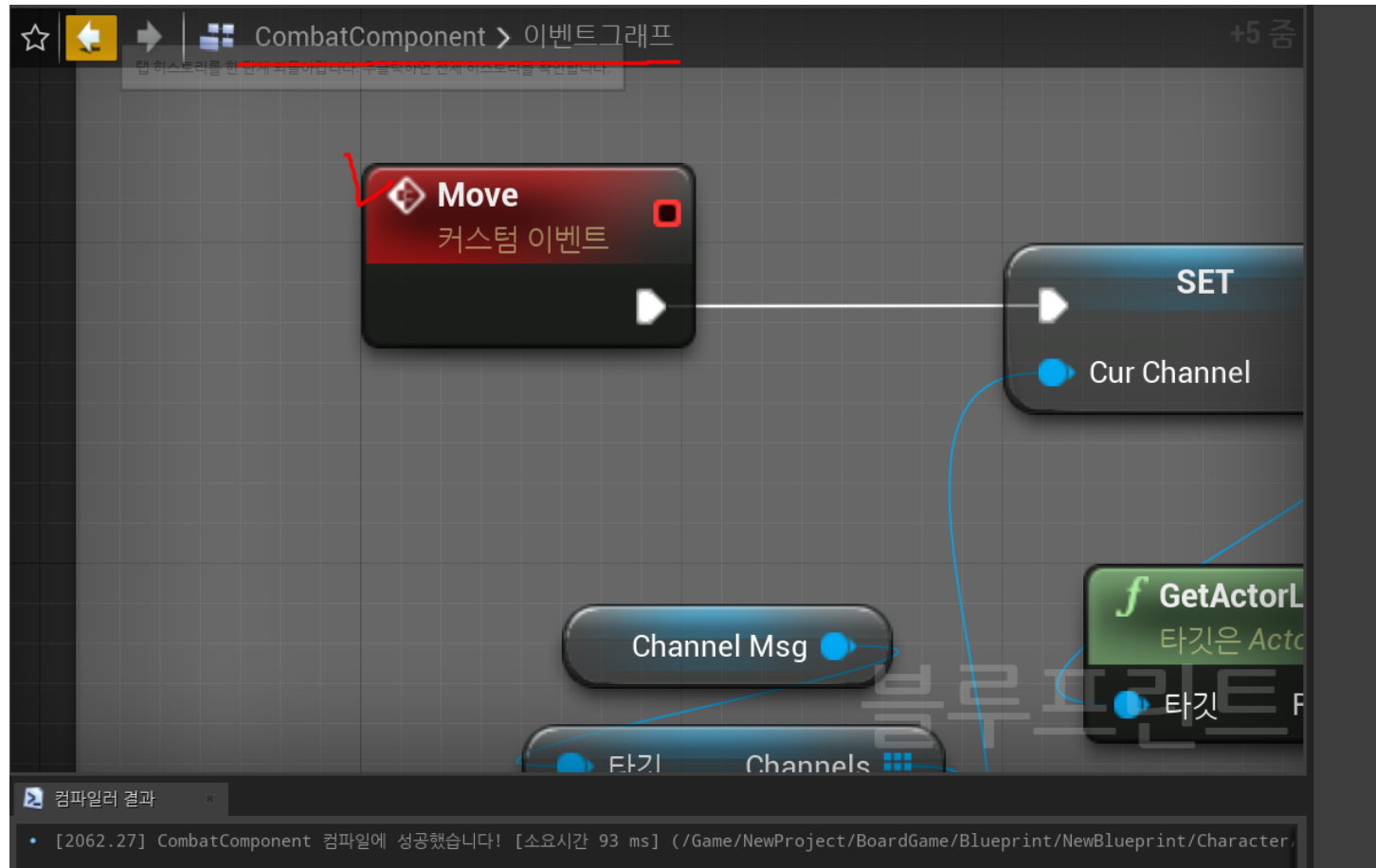
1. BP_Channel 처리
2. CombatComponent 처리
3. BP_BoardBase 처리
4. BP_Channel를 상속받은 BP_PlusCoinCh를 생성한다.
5. BP_Channel을 상속받은 BP_MinusCoinCh를 생성한다.

목차

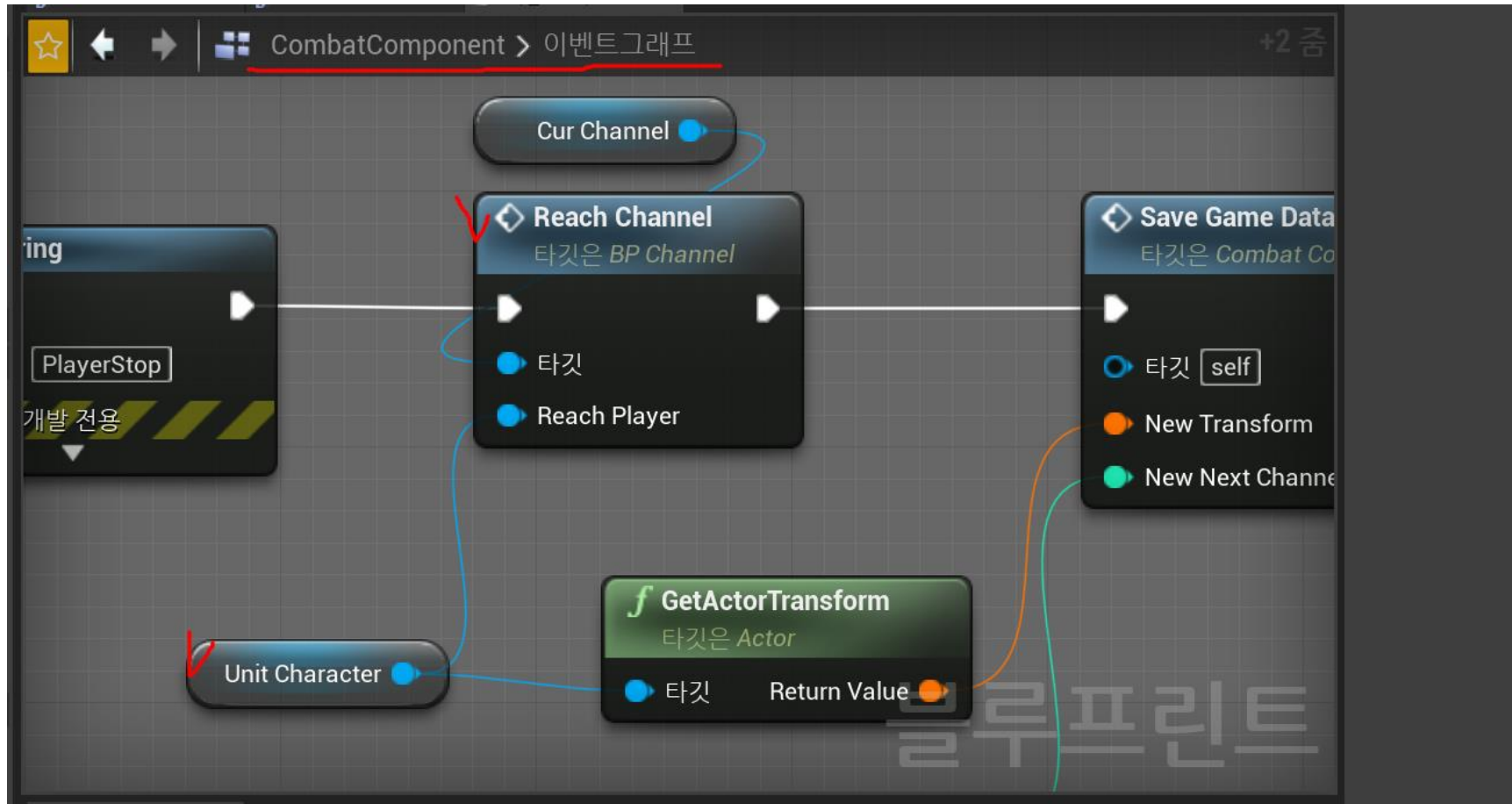
- 6. 새로운 레벨 NewBoardGameMap1을 생성한다.
- 7. 맵 구상
- 8. BattleGameMode 처리
- 9. BP_ChannelMsg 처리



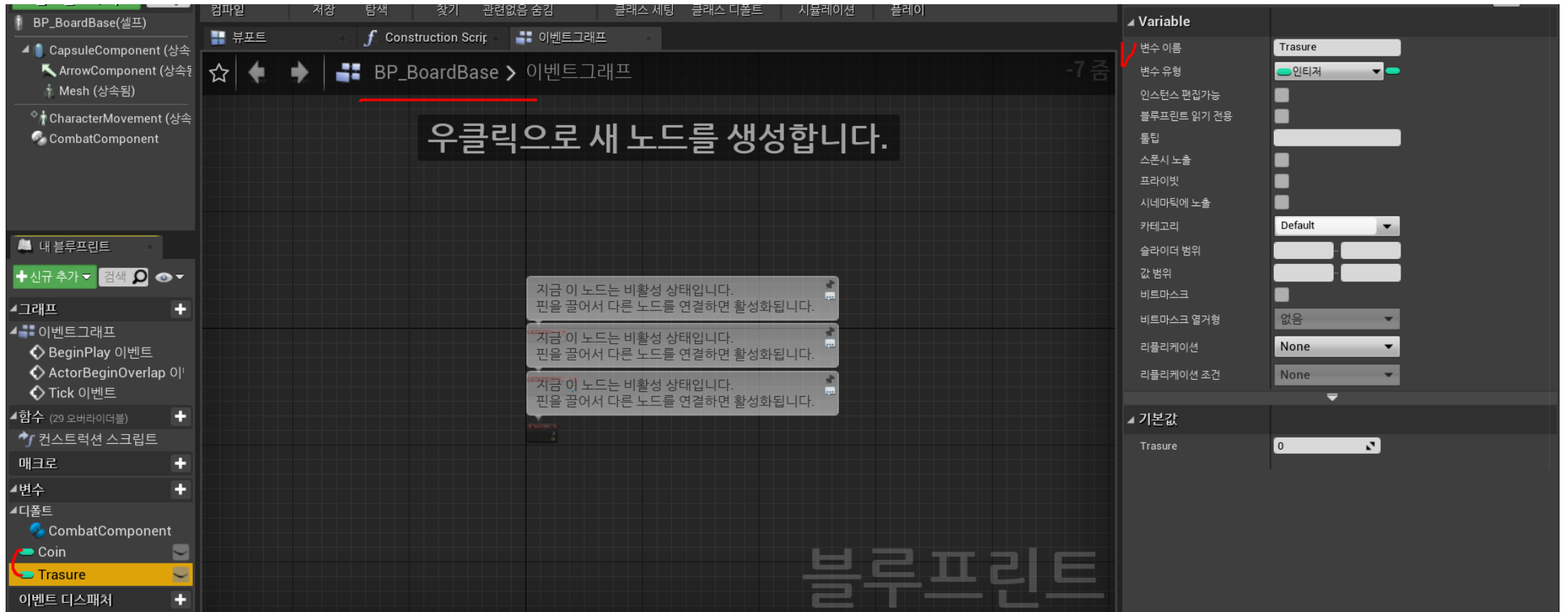
1. BP_Channel의 ReachChannel 함수에 들어가서 입력에 BP_BoardBase형 ReachPlayer를 선언하고, 변수로 승격한다



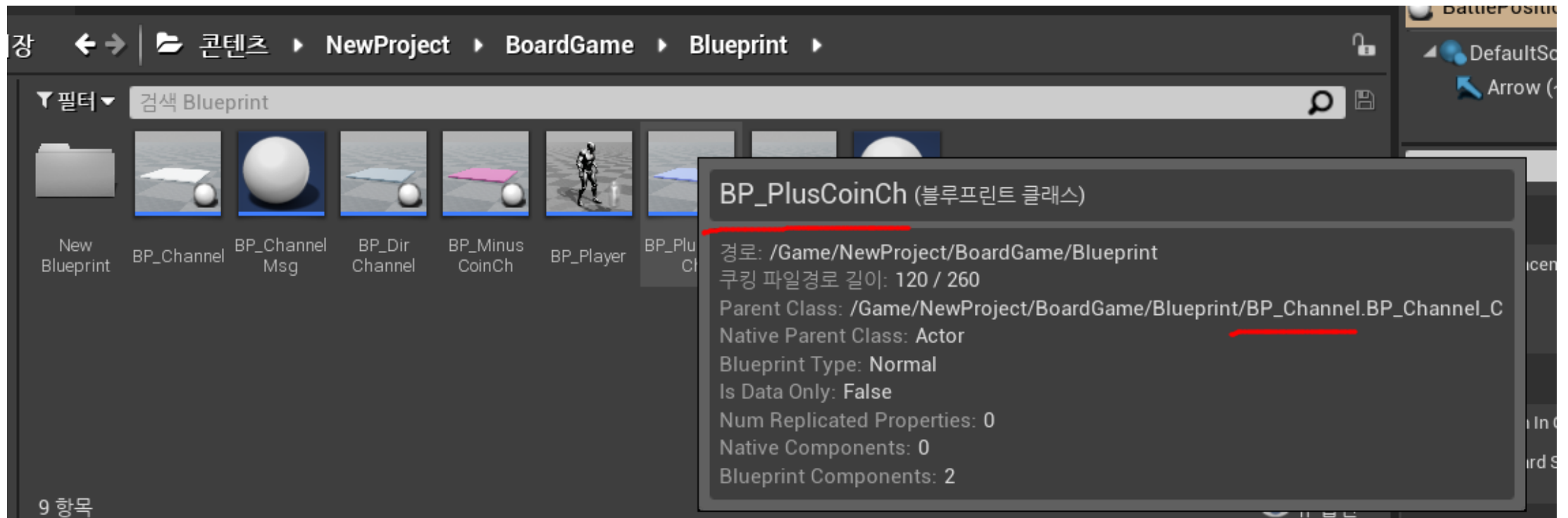
2. CombatComponent의 Move 이벤트에 들어간다.



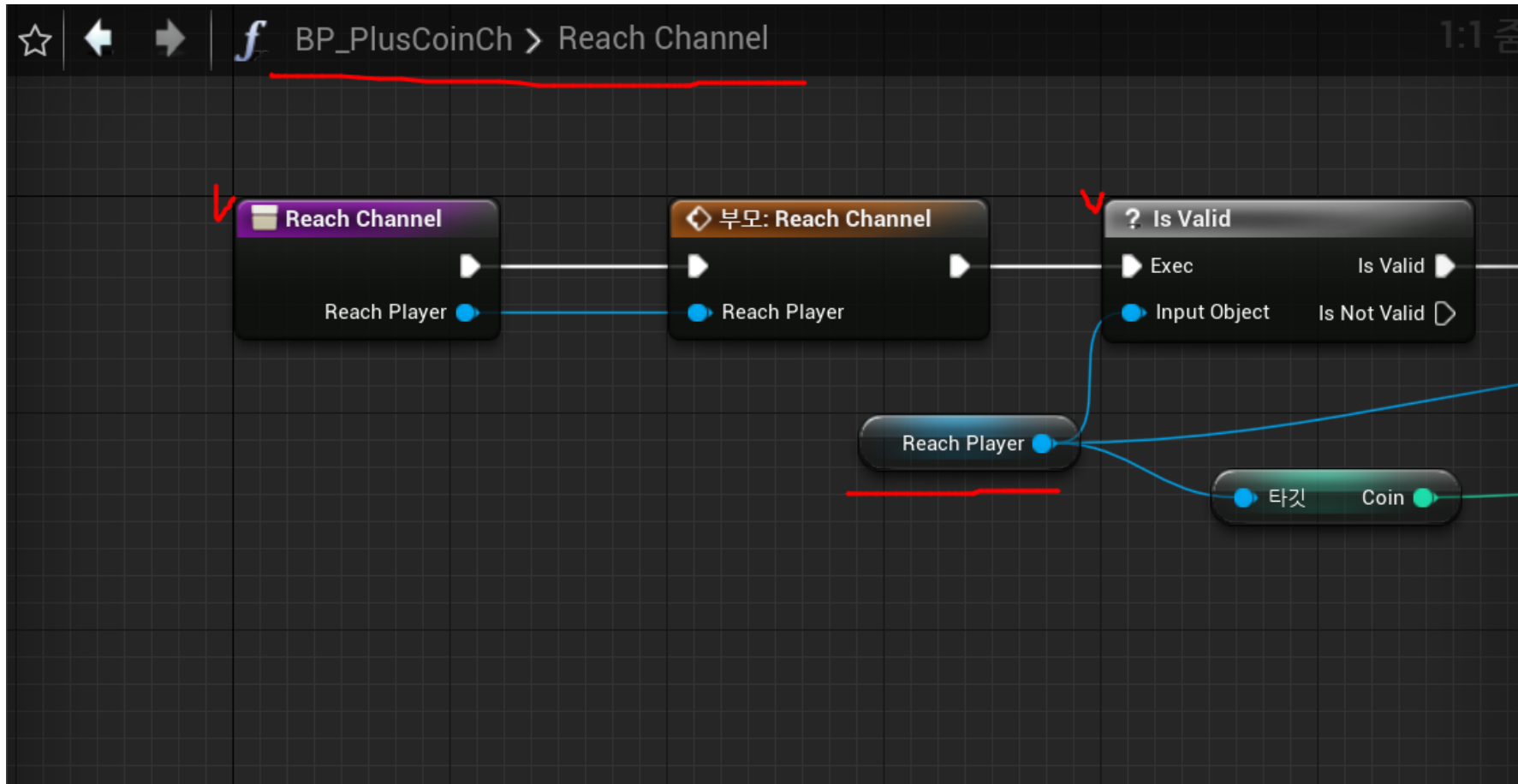
2.1 ReachChannel 함수의 ReachPlayer에 UnitCharacter를 연결한다.



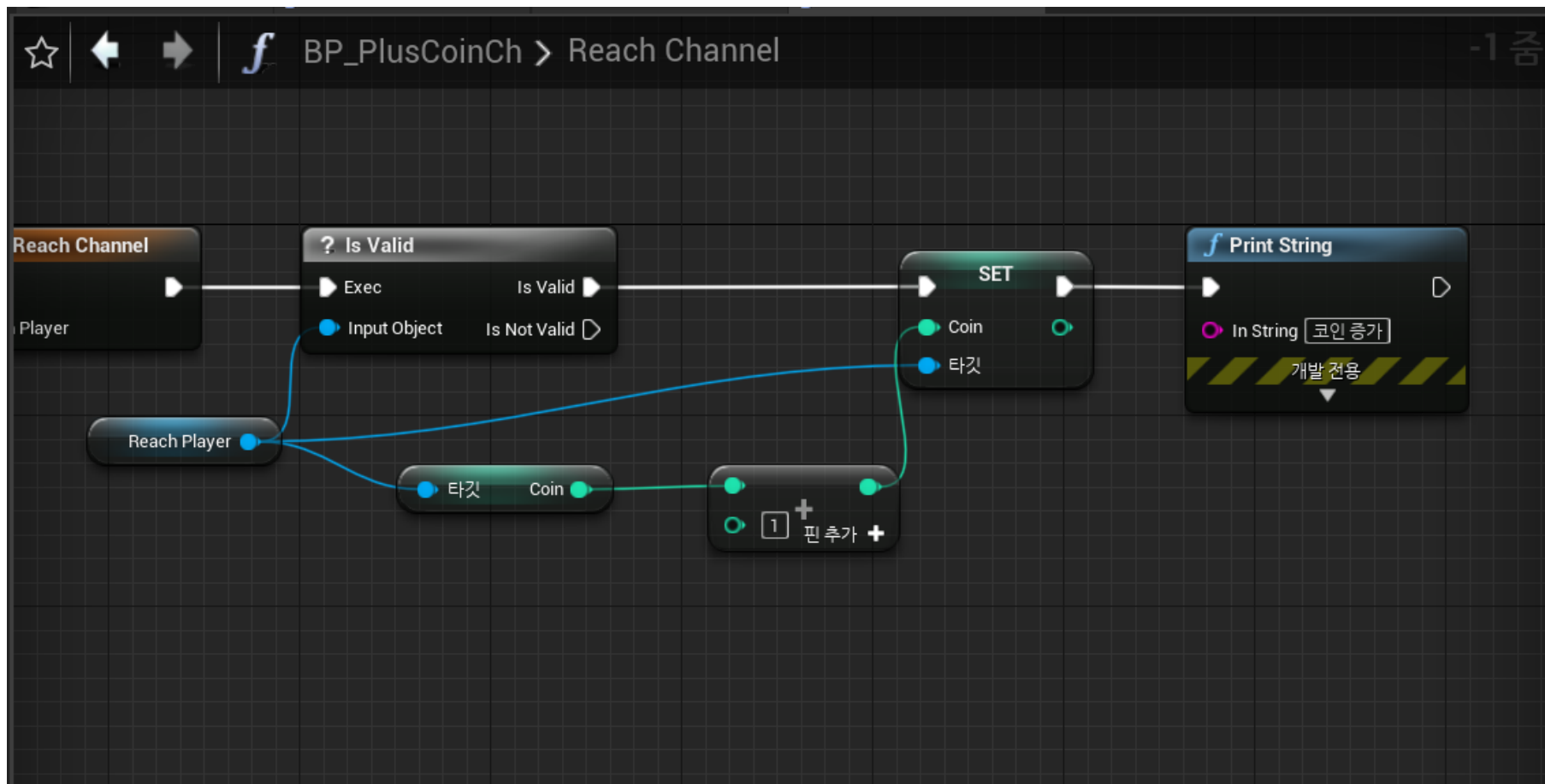
3. BP_BoardBase에 들어가서 Interget Coin, Tresure 변수를 선언한다.



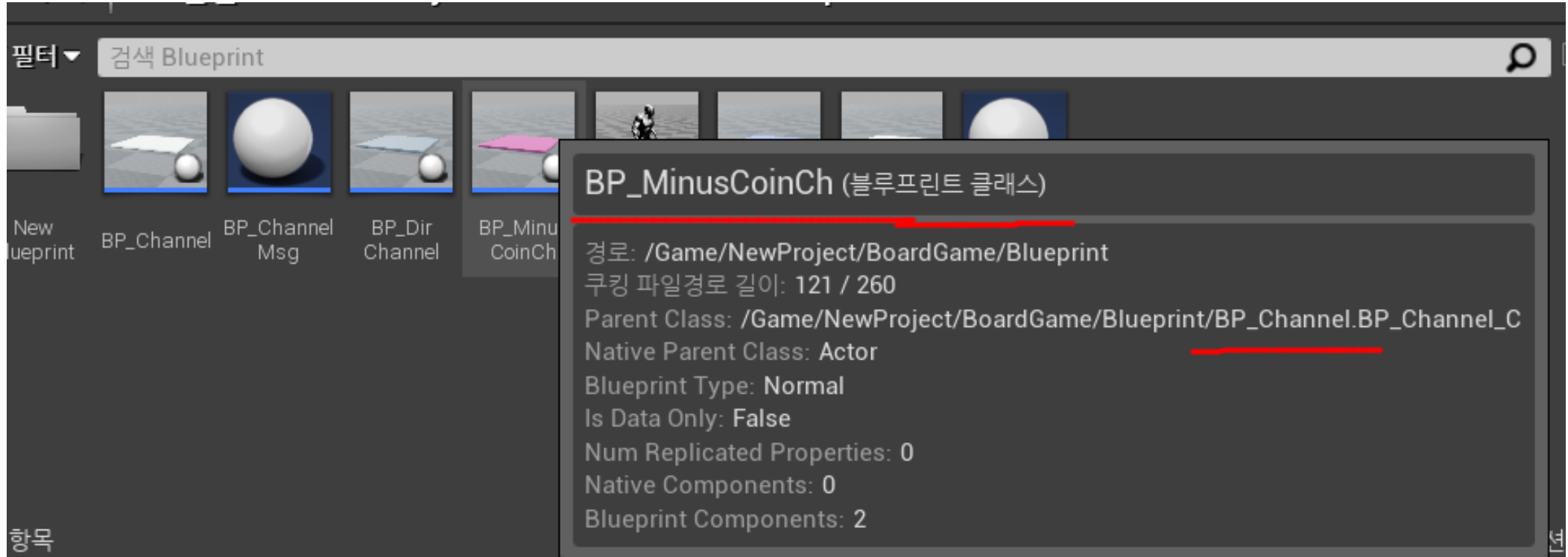
4. BP_Channel를 상속받은 BP_PlusCoinCh를 생성한다.



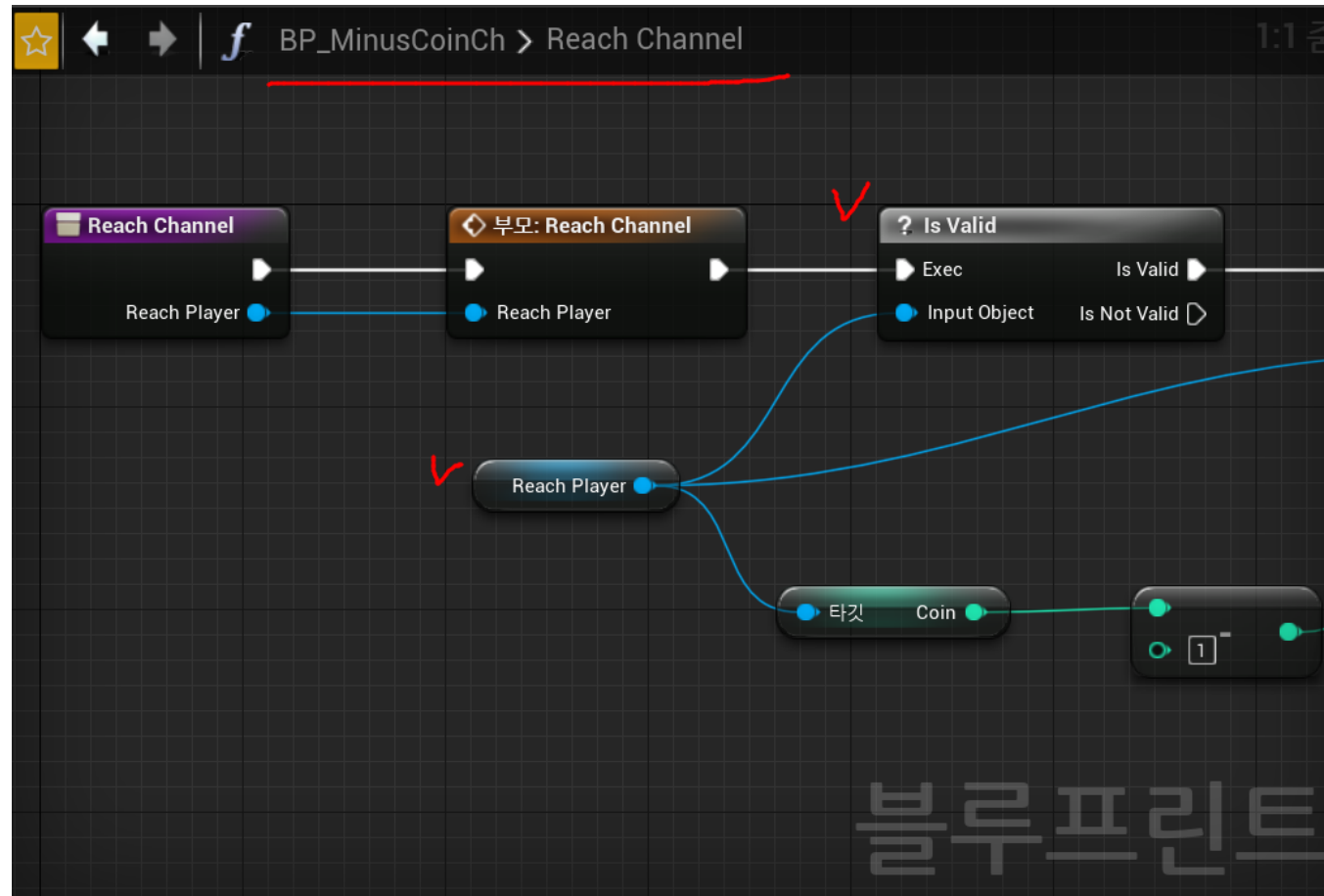
4.1 ReachChannel 함수를 오버라이드 하고, ReachPlayer가 유효한지 검사한다.



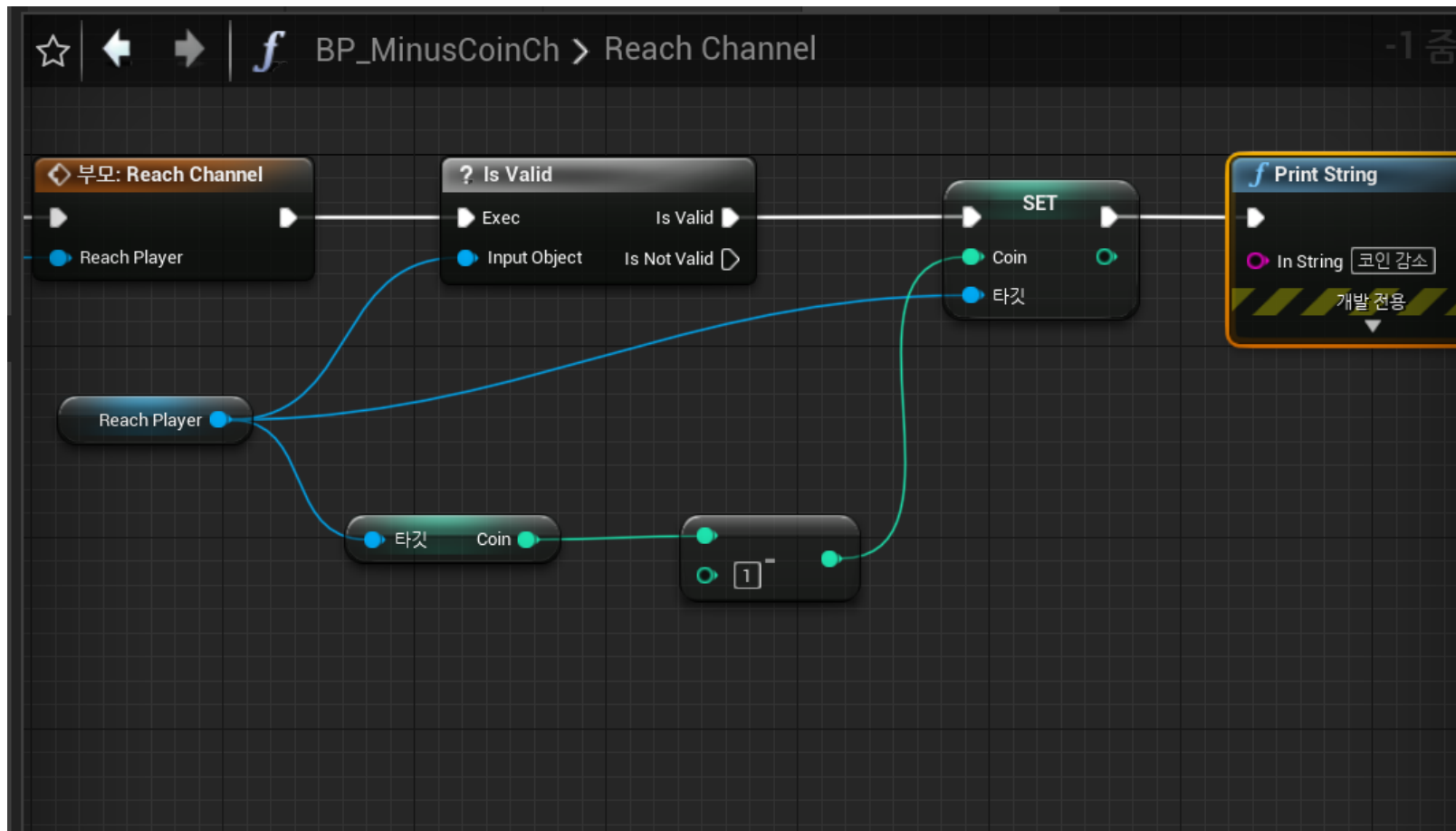
4.2 유효하면 코인을 증가시킨다.



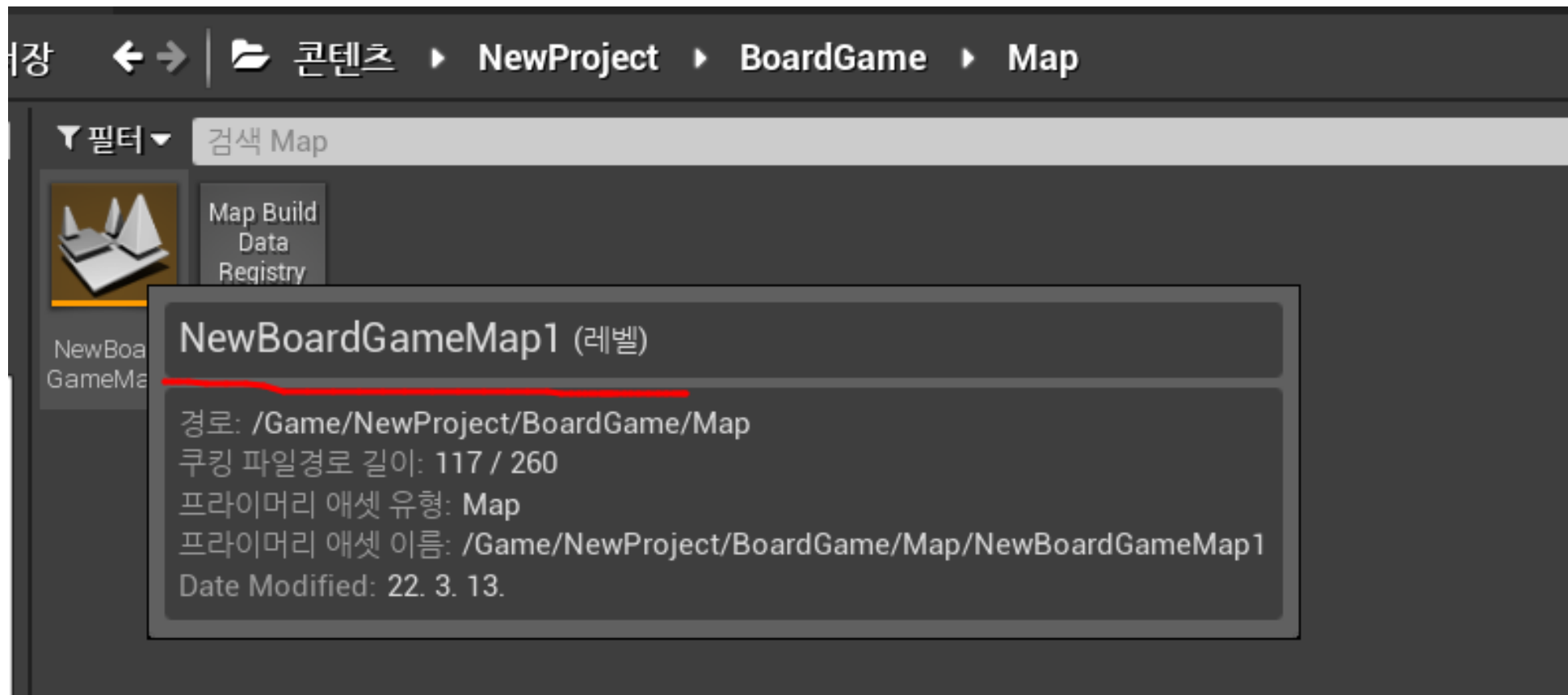
5. BP_Channel을 상속받은 BP_MinusCoinCh를 생성한다.



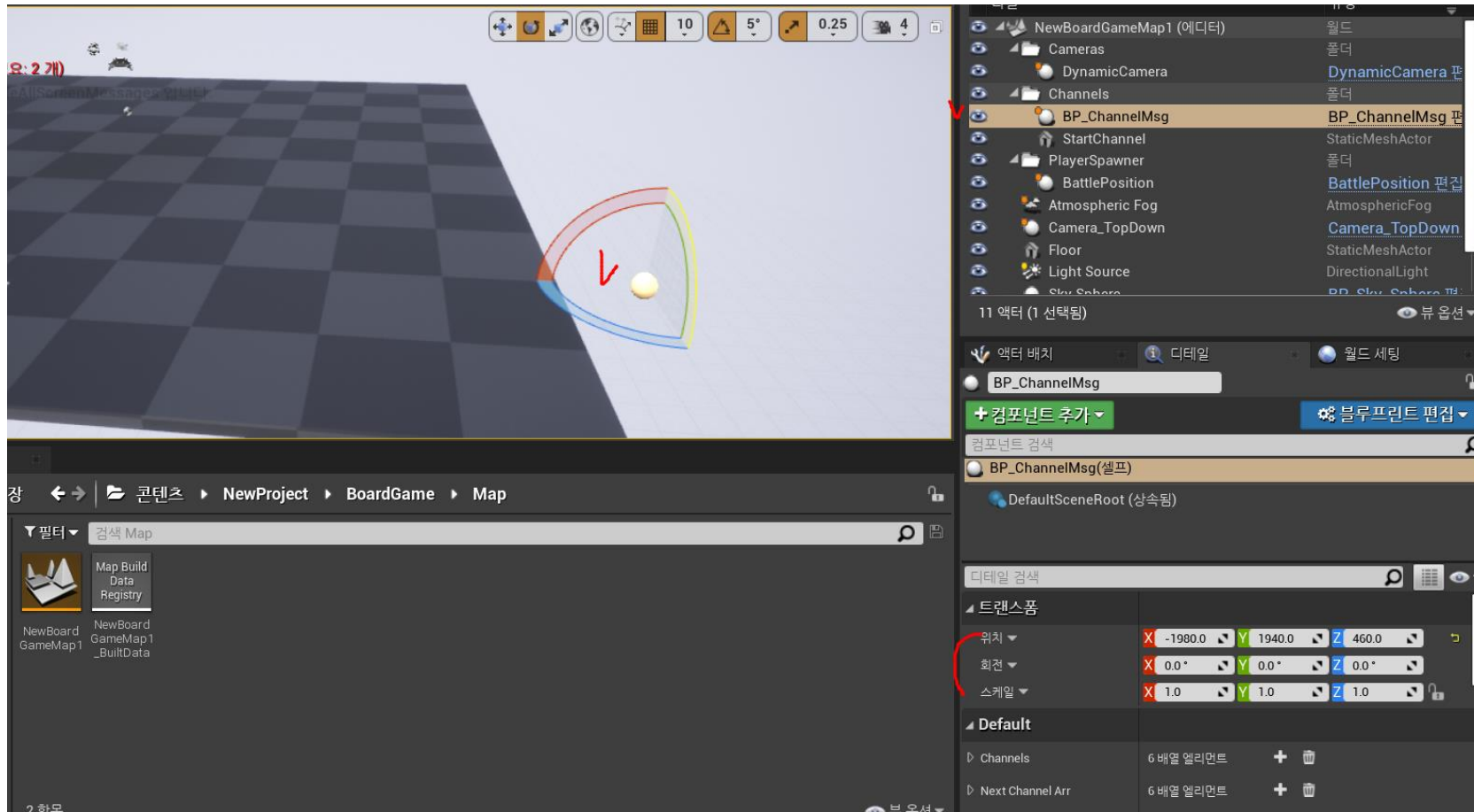
5.1 ReachChannel 함수를 오버라이드 하고, ReachPlayer가 유효한지 검사한다.



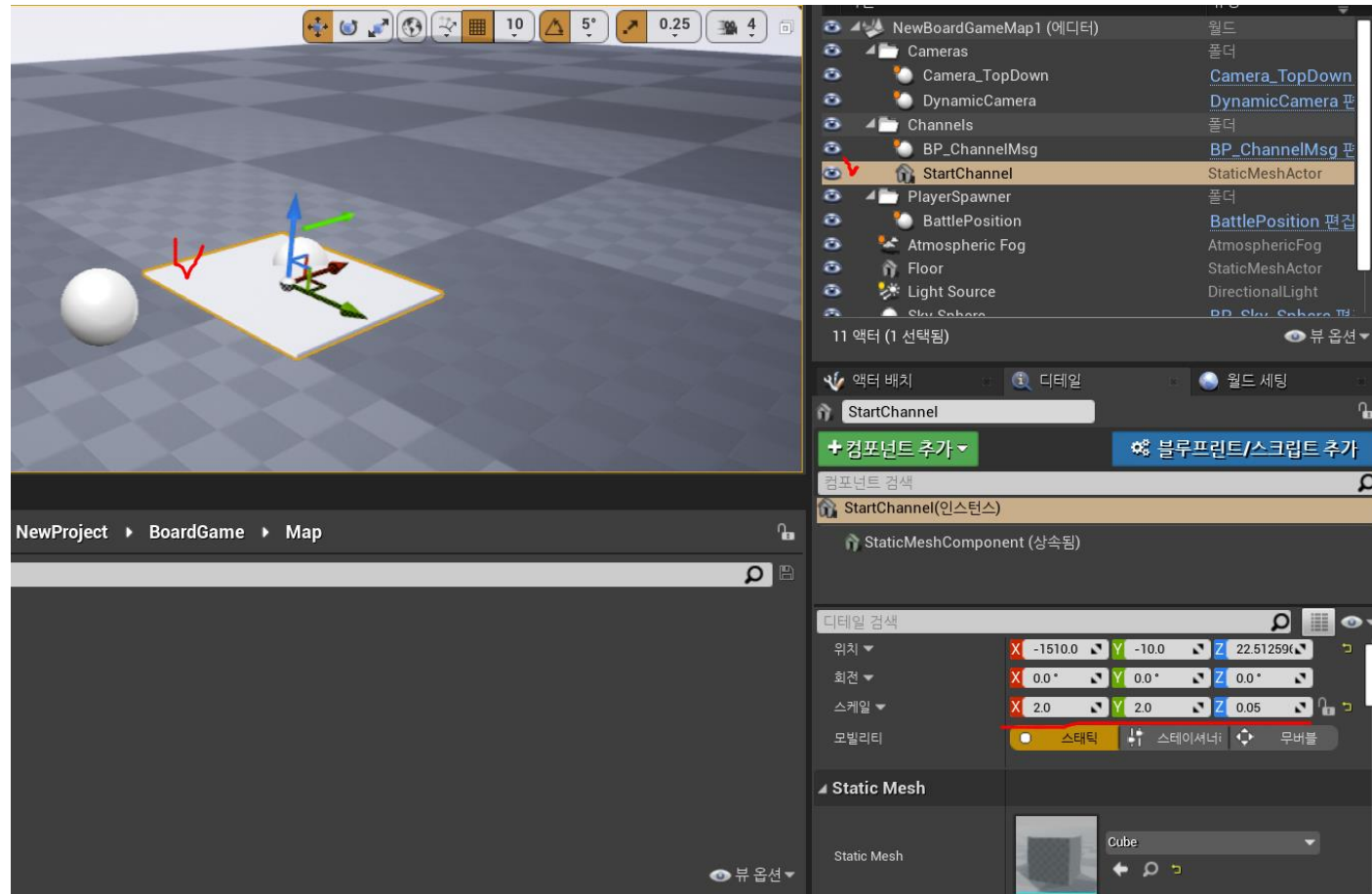
5.2 유효하면 코인을 감소시킨다.



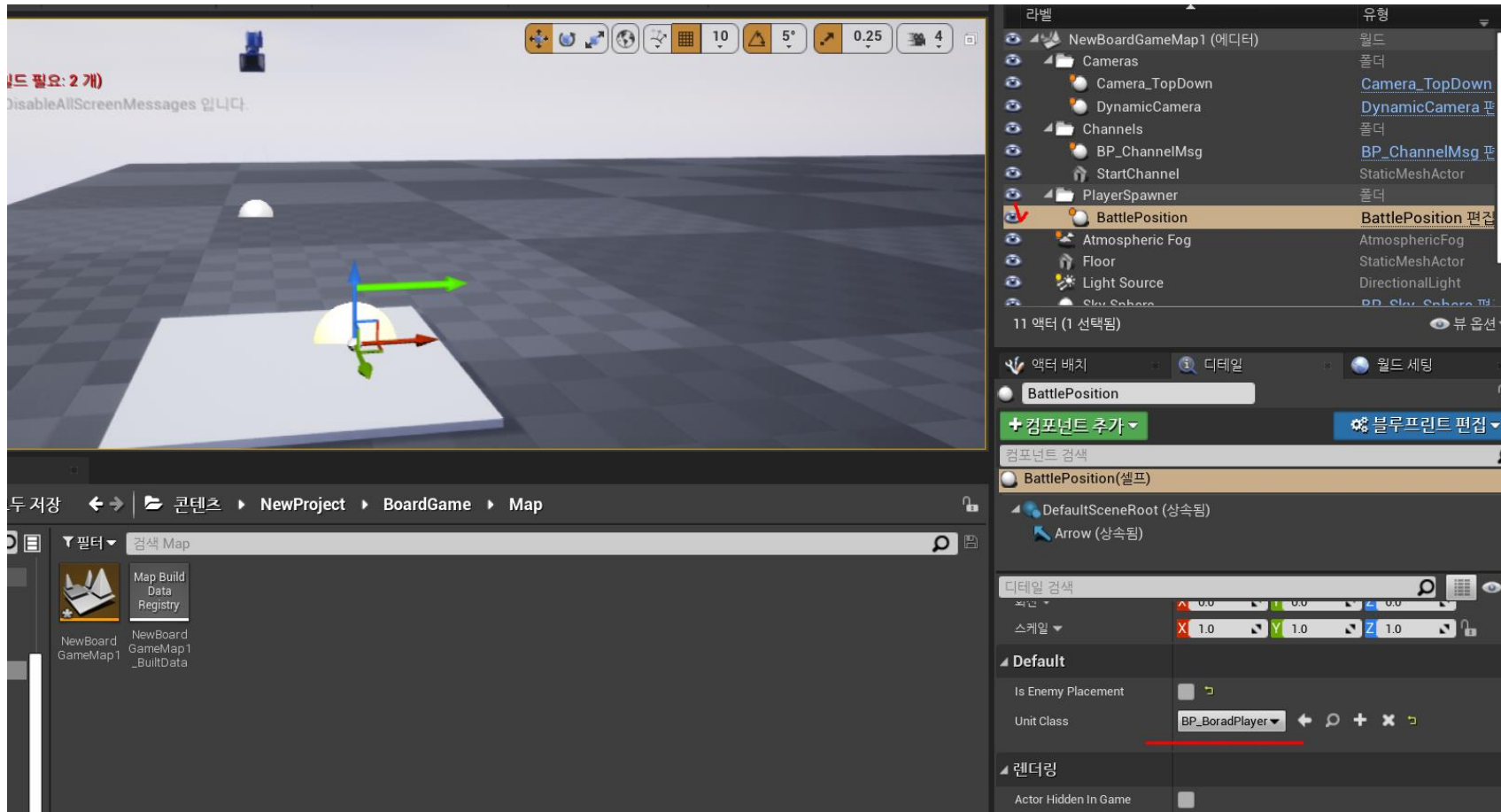
6. 새로운 레벨 NewBoardGameMap1을 생성한다.



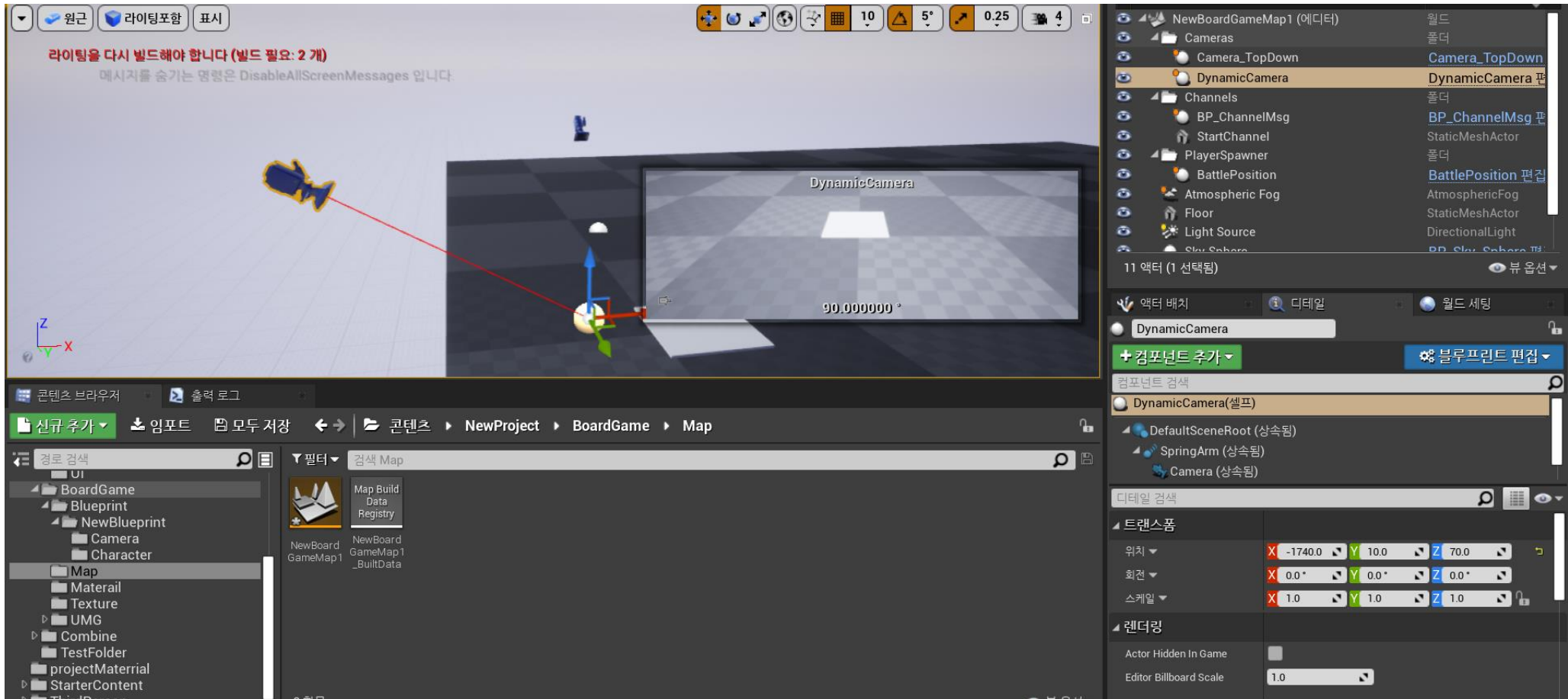
6.1 BP_ChannelMsg를 레벨에 배치한다.



6.2 Cube 메세 StartChannel을 레벨에 배치한다.



6.3 BattlePosition을 레벨에 배치하고, unitClass에 BP_BoardPlayer를 넣는다.



6.4 DynamicCamera를 레벨에 배치한다.

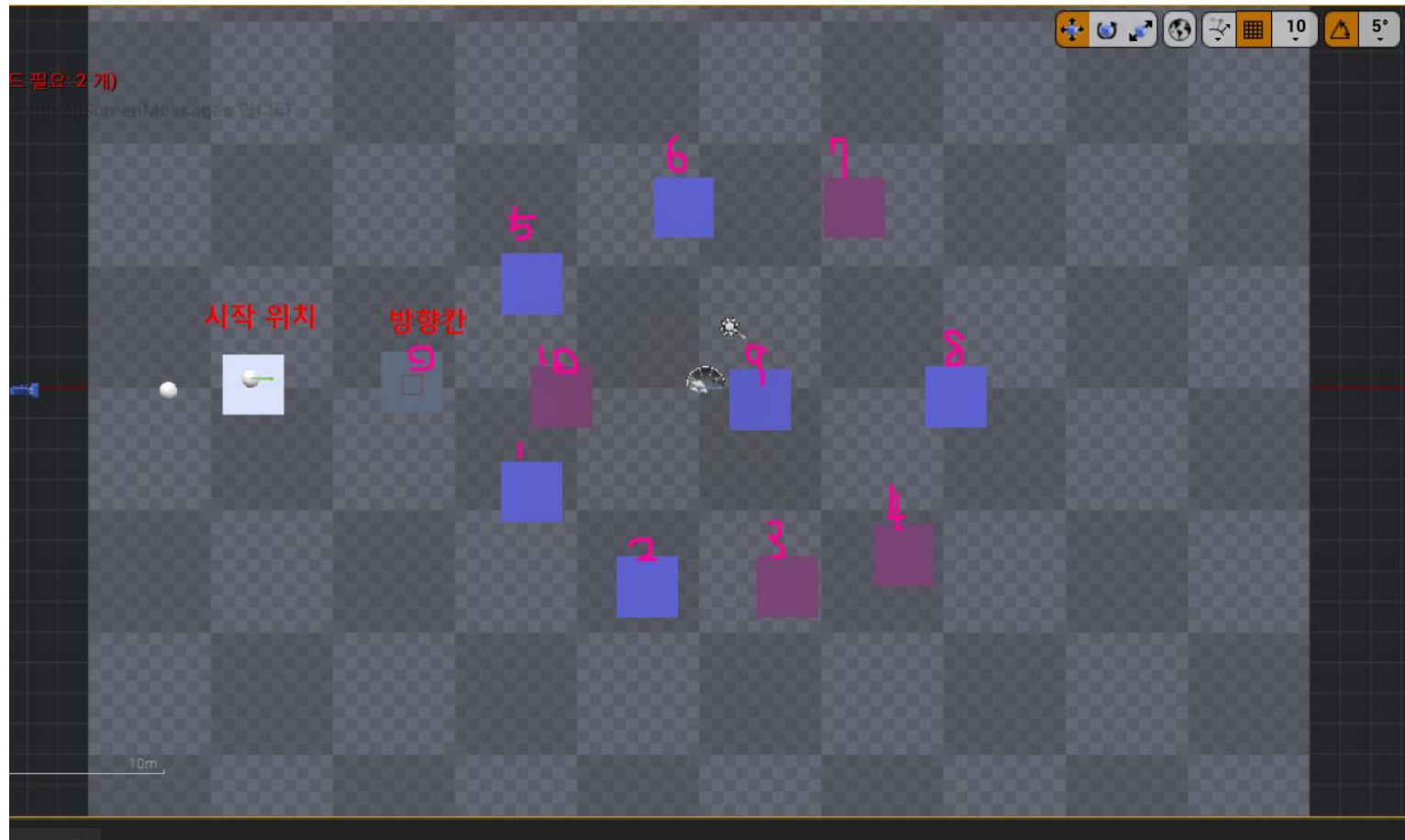
□ → 4각 위치

○ → 폴리스 코인

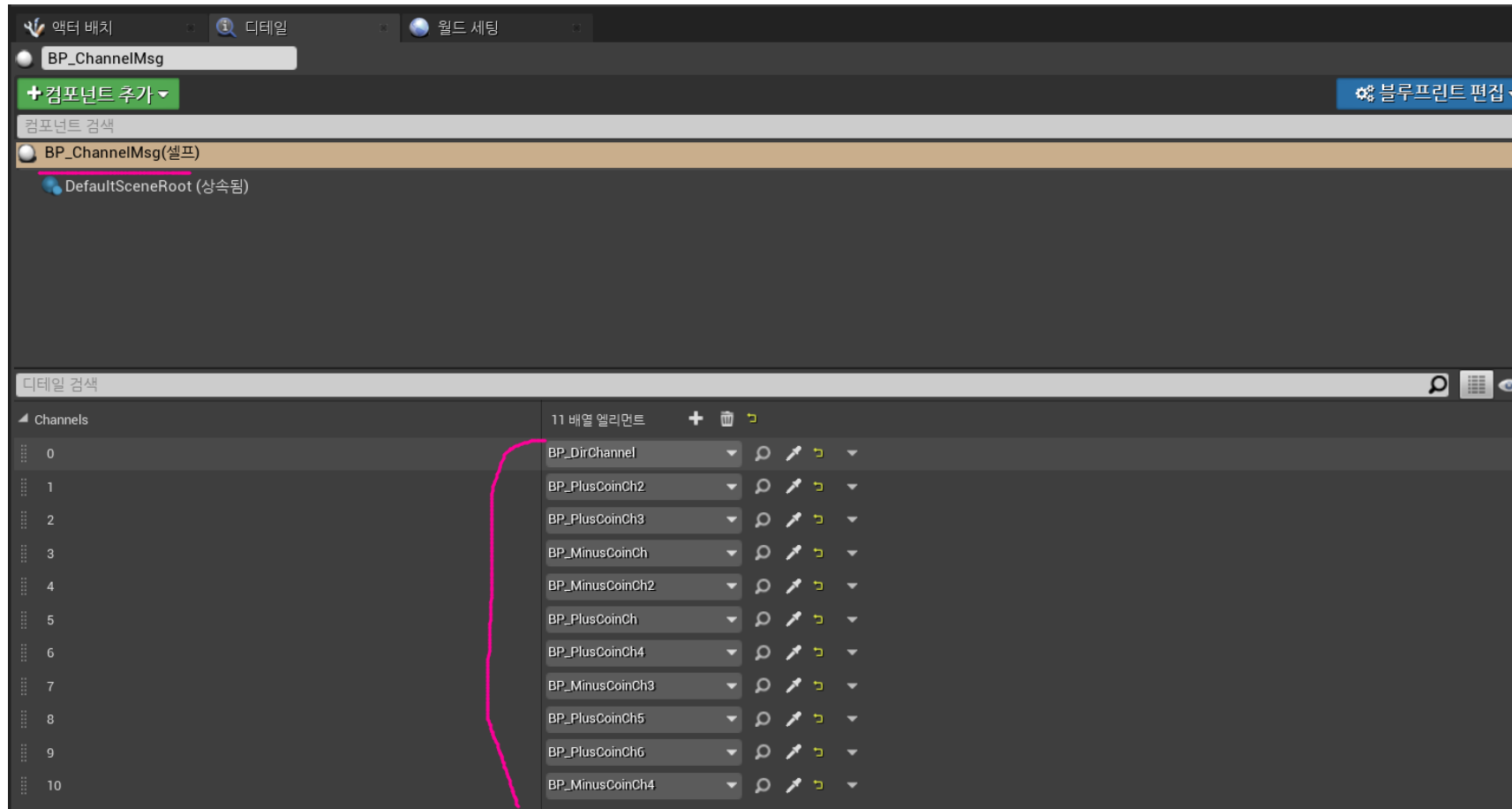
△ → 미니버스 코인

▽ → 방향 판

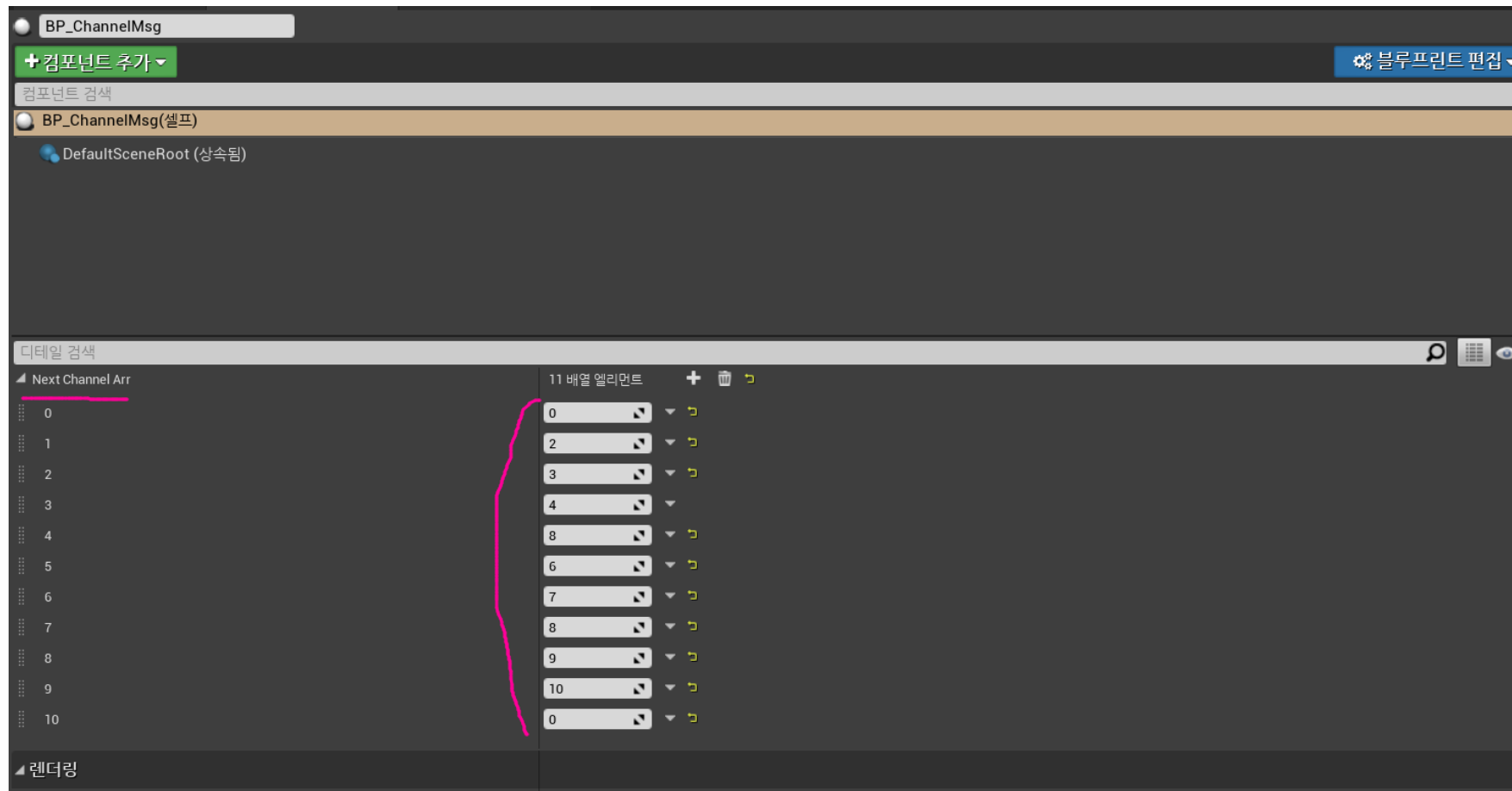
7.1 맵 요소



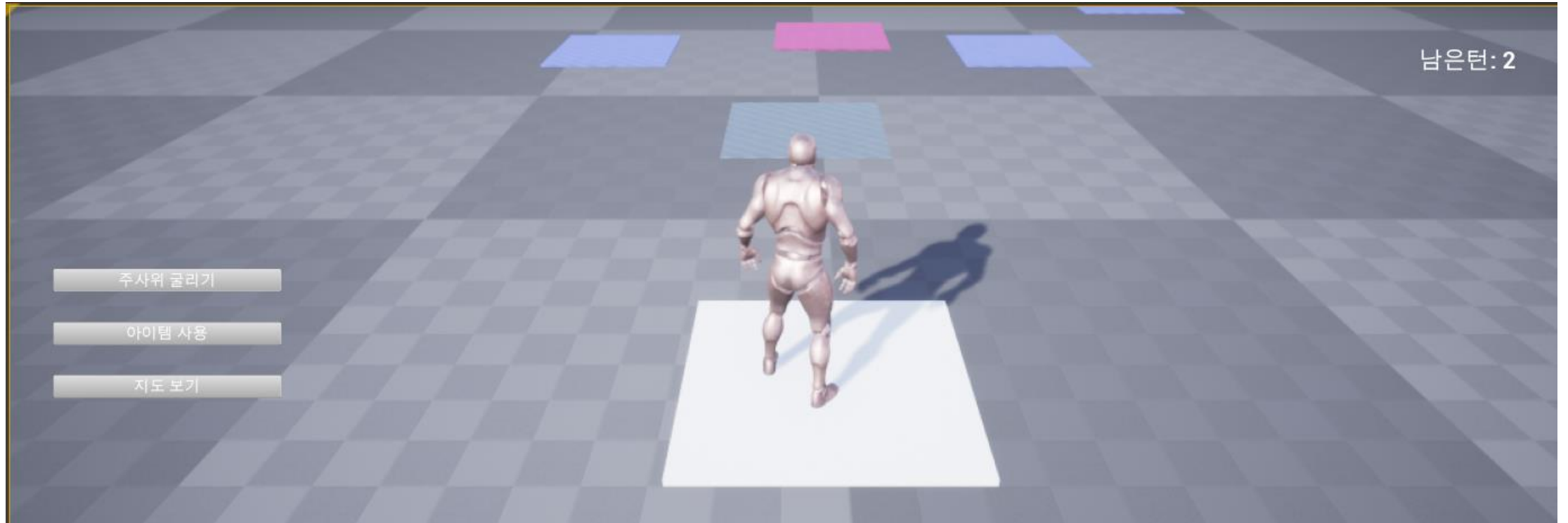
7.2 구상한 맵을 바탕으로 보드칸을 레벨에 배치



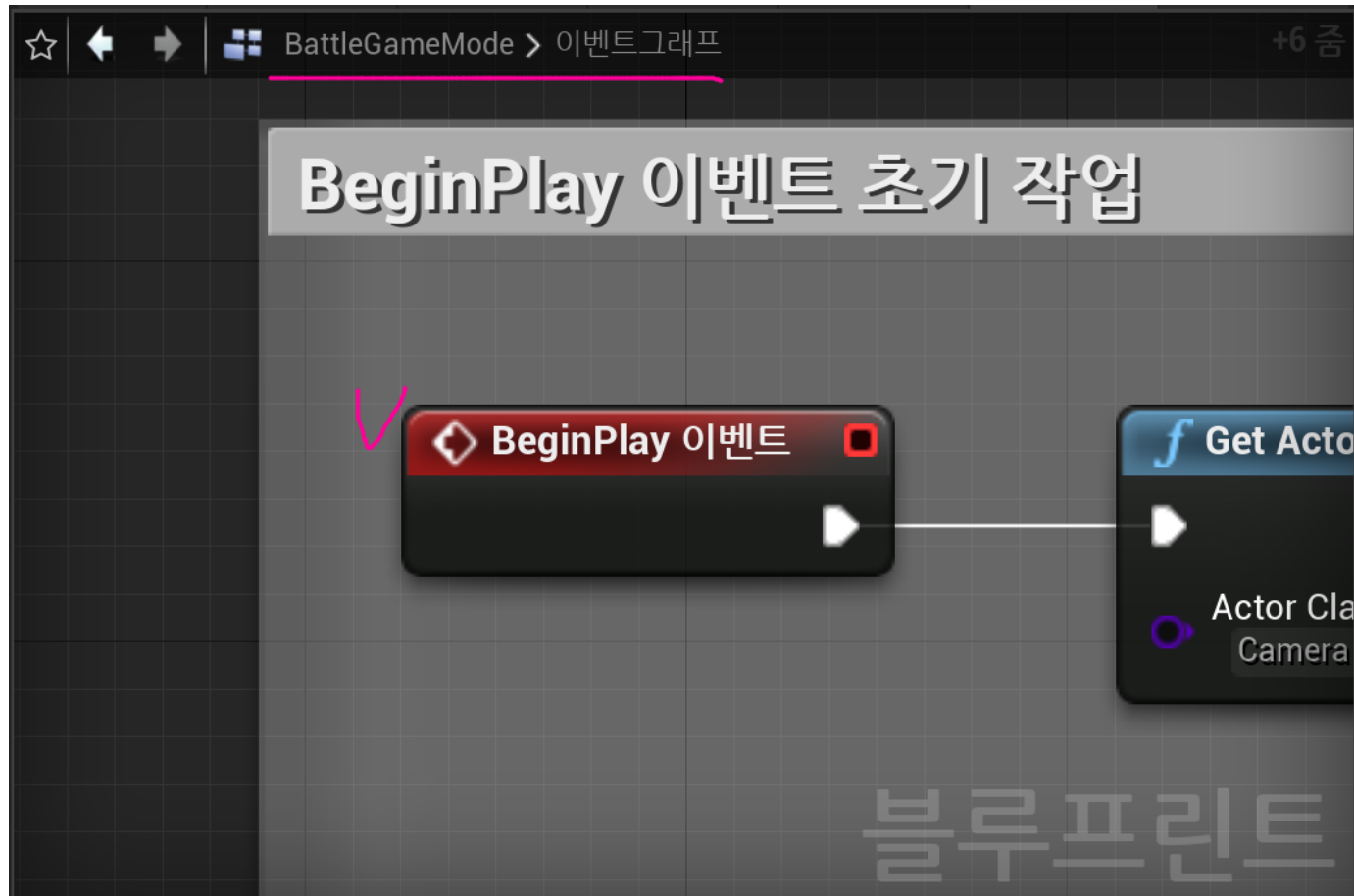
7.3 레벨에 배치된 BP_ChannelMsg의 Channels에 레벨에 배치된 BP_Channel들을 넣는다.



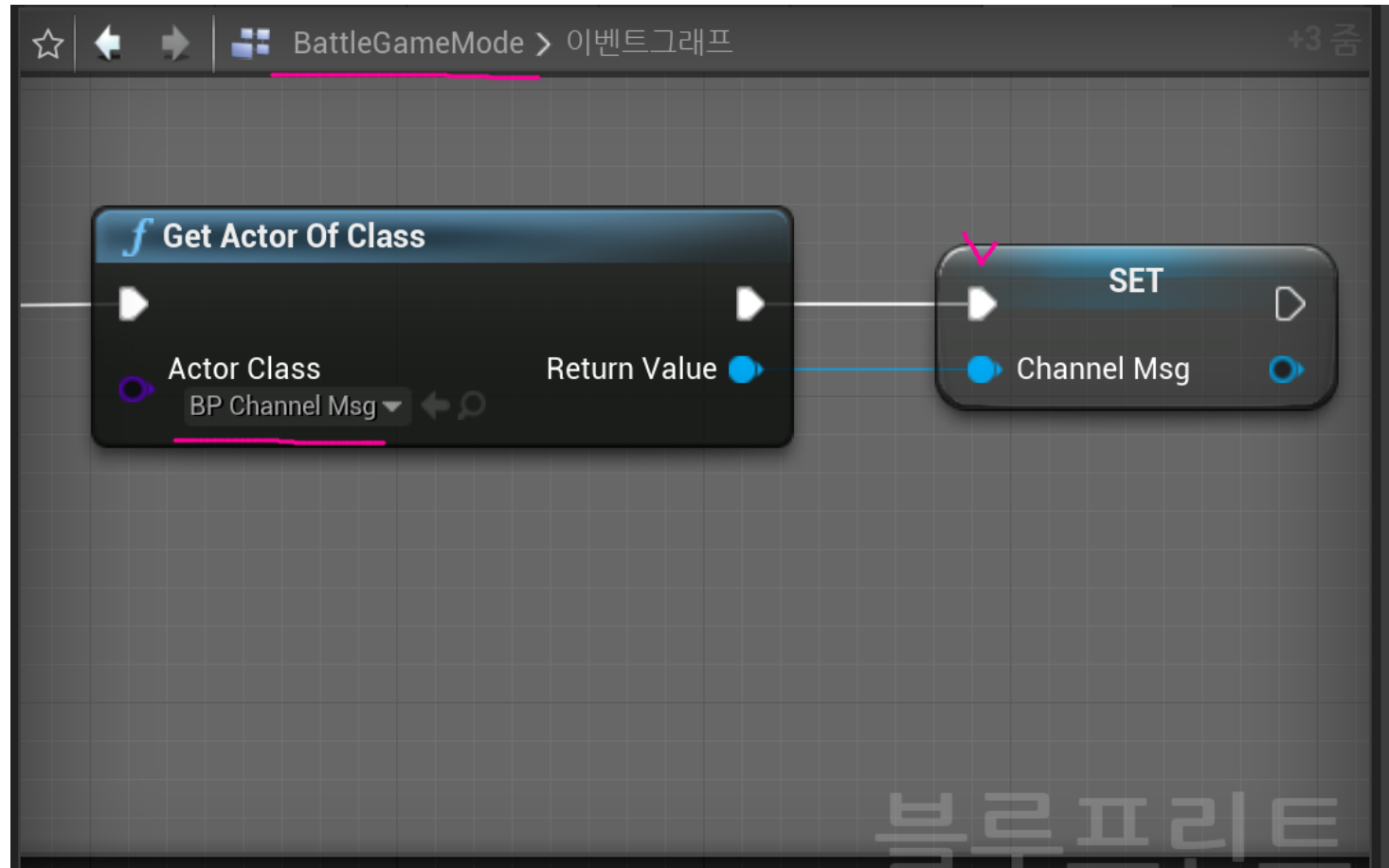
7.3.1 NextChannelArr에도 값을 넣는다.



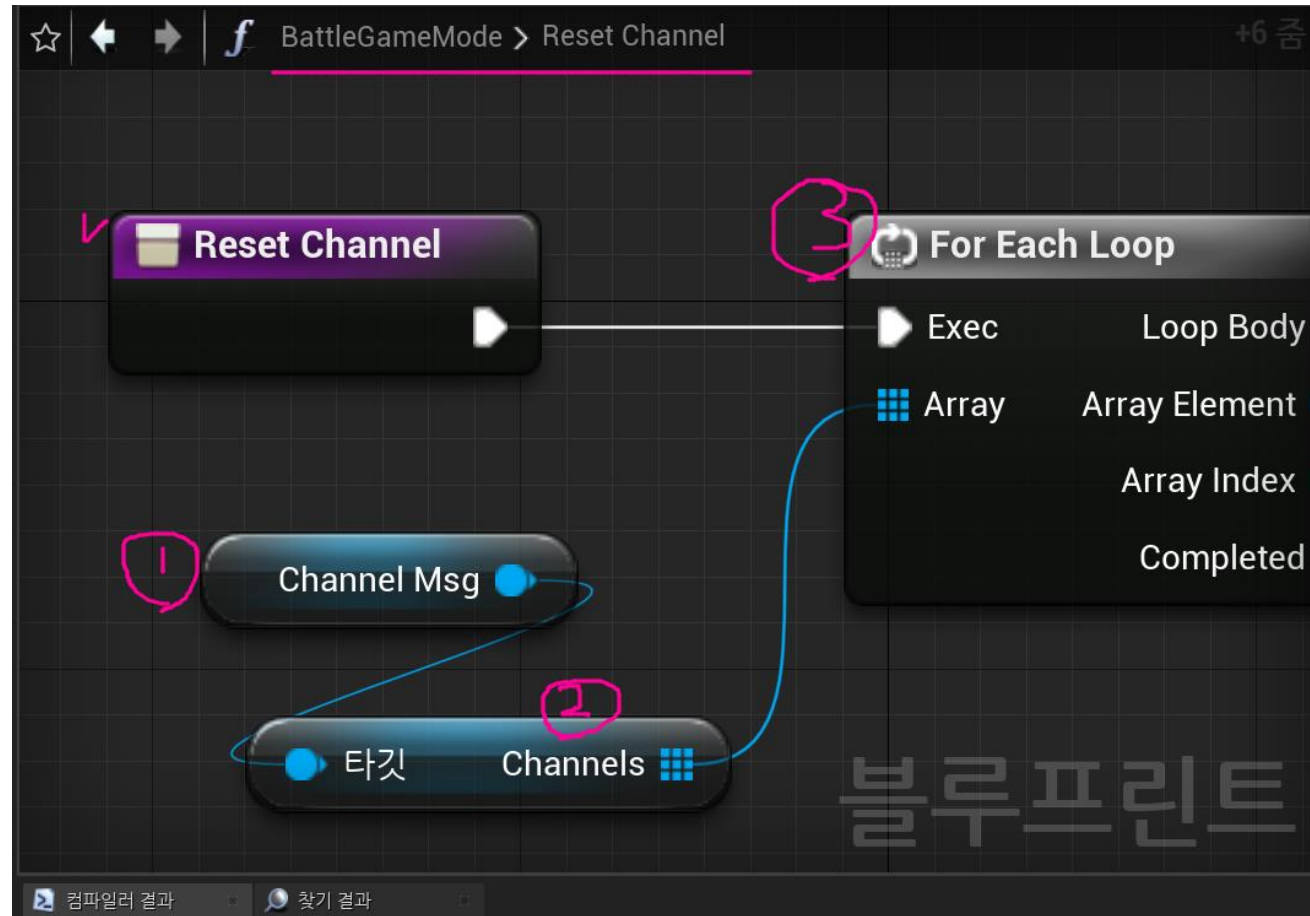
7.4 실행화면



8. BattleGameMode의 BeginPlay 이벤트에 들어간다.



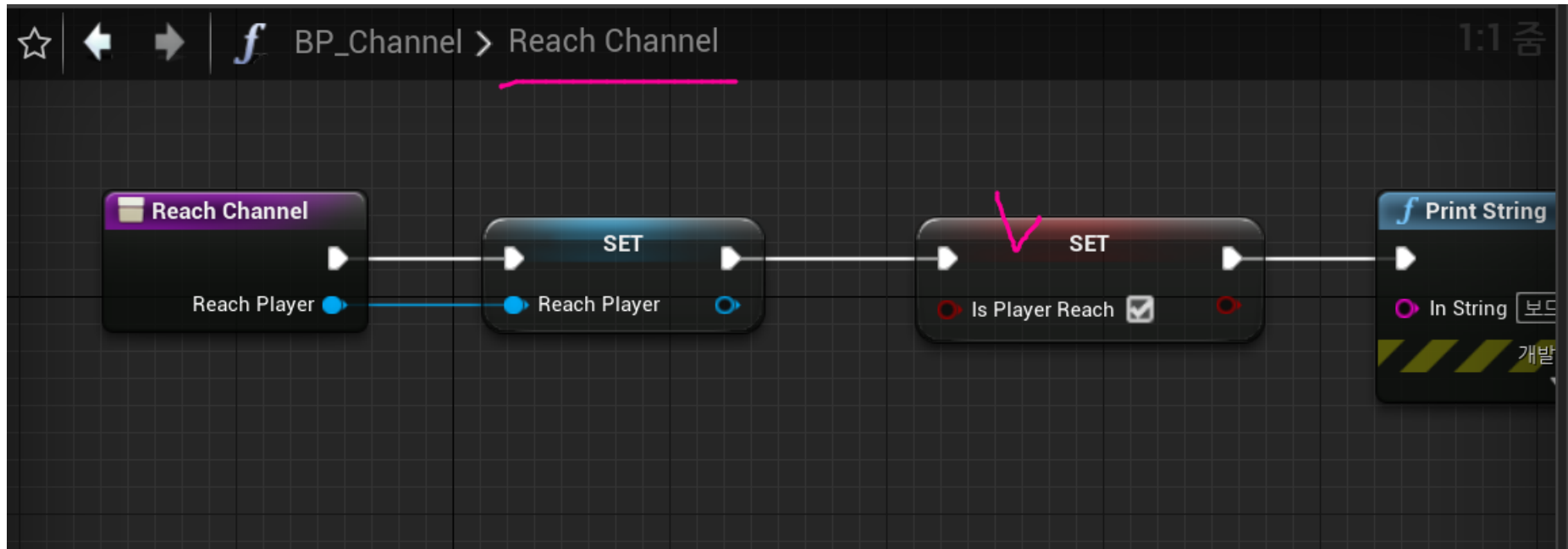
8.1 BP_ChannelMsg를 Get해서 변수로 승격한다.



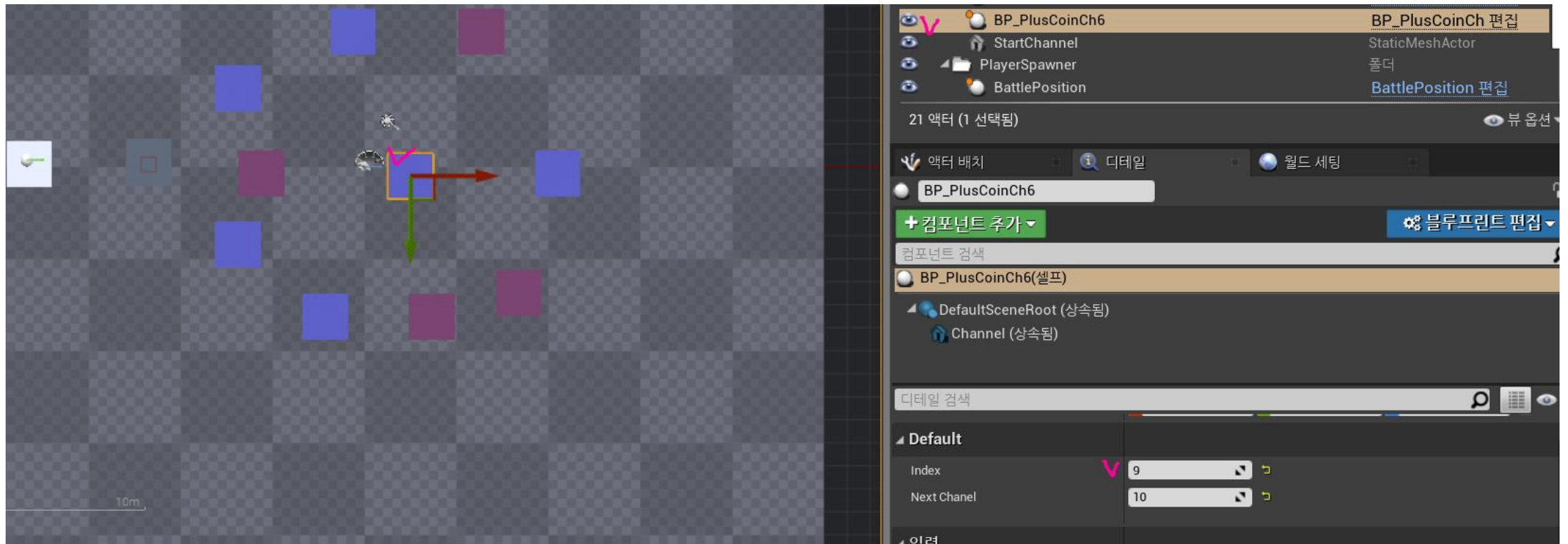
8.2 ResetChannel 함수를 생성하고, ChannelMsg의 Channels 배열을 ForEachLoop에 넣는다.



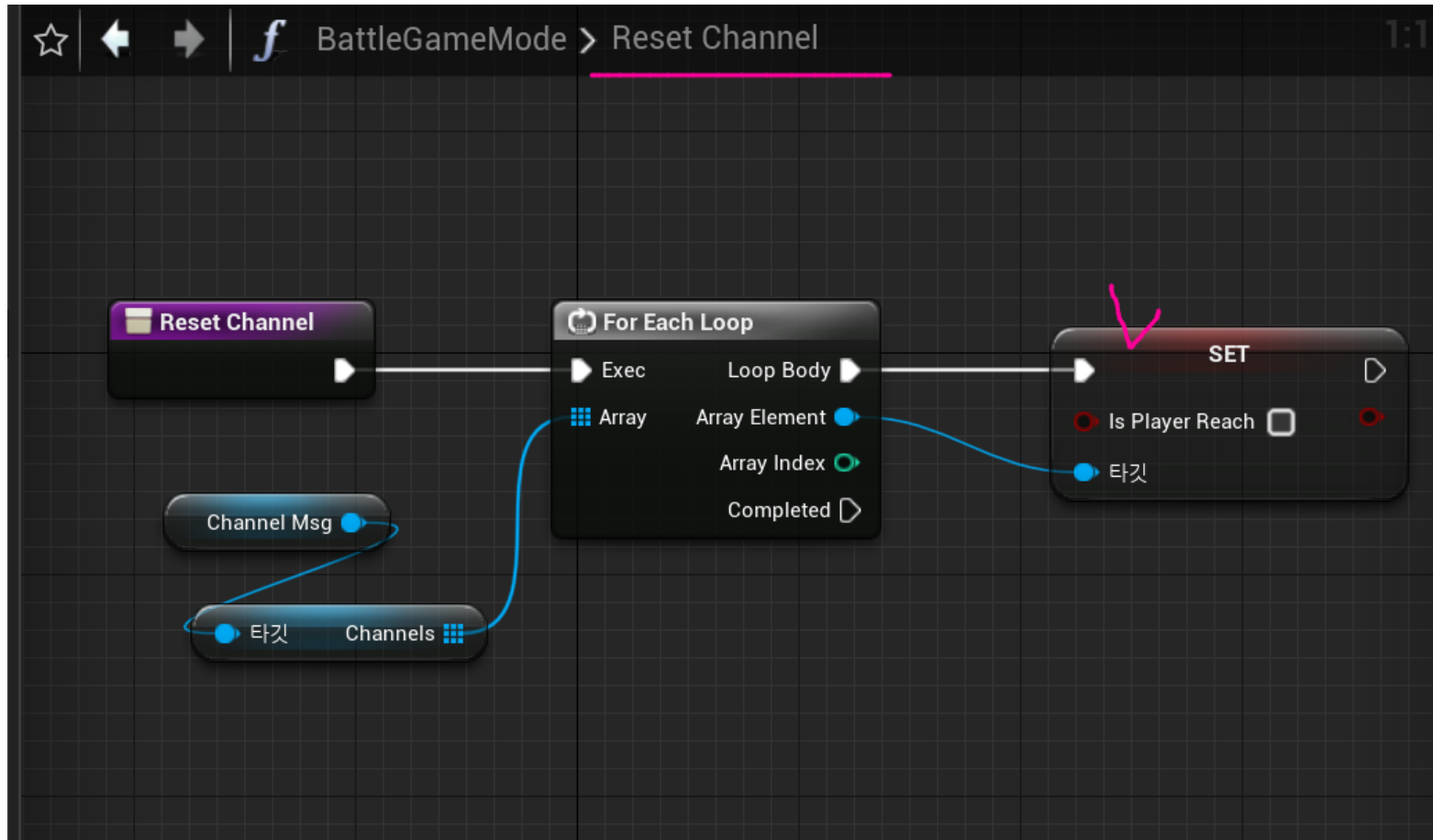
8.3 BP_Channel에 들어가서 Integer 형 Index, Bool형 IsPlayerReach 변수를 선언한다.



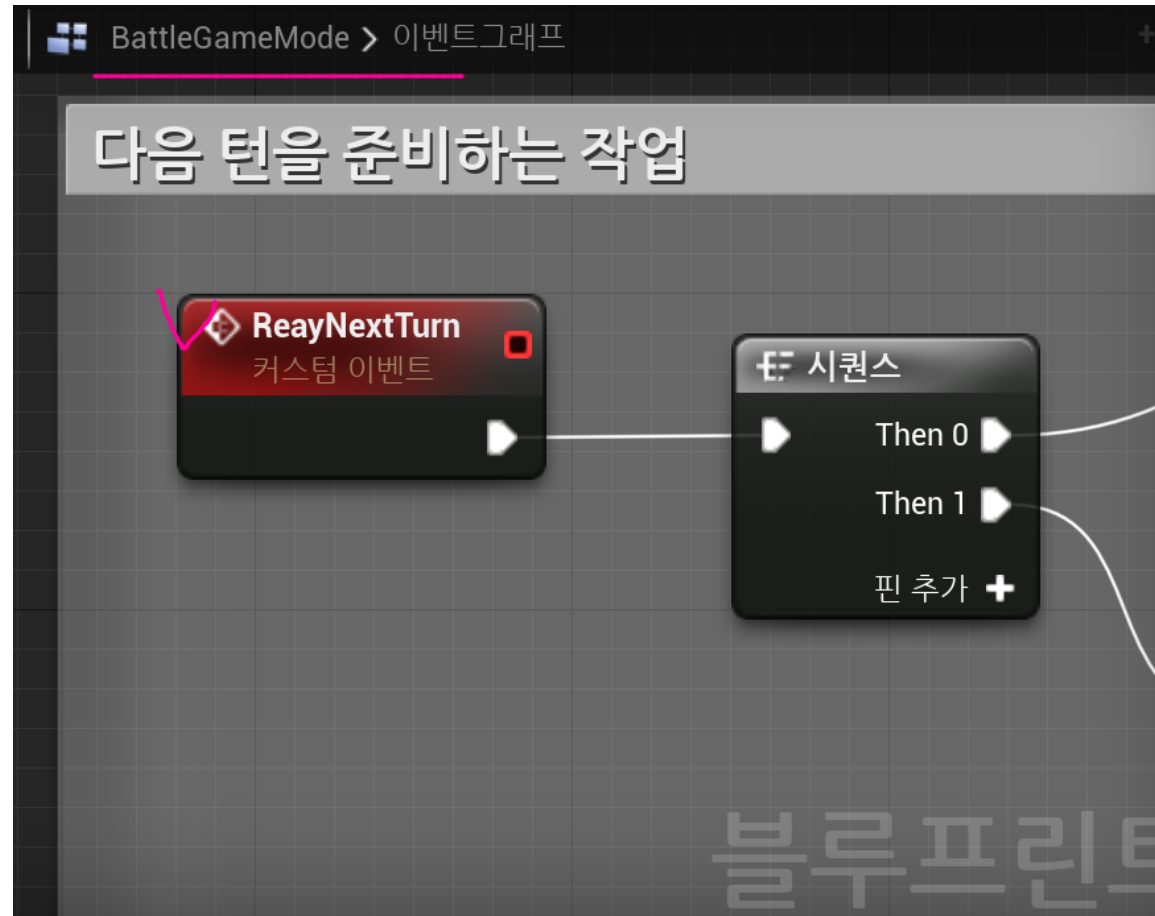
8.3.1 ReachChannel 함수에 들어가서 IsPlayerReach를 True로 SET한다.



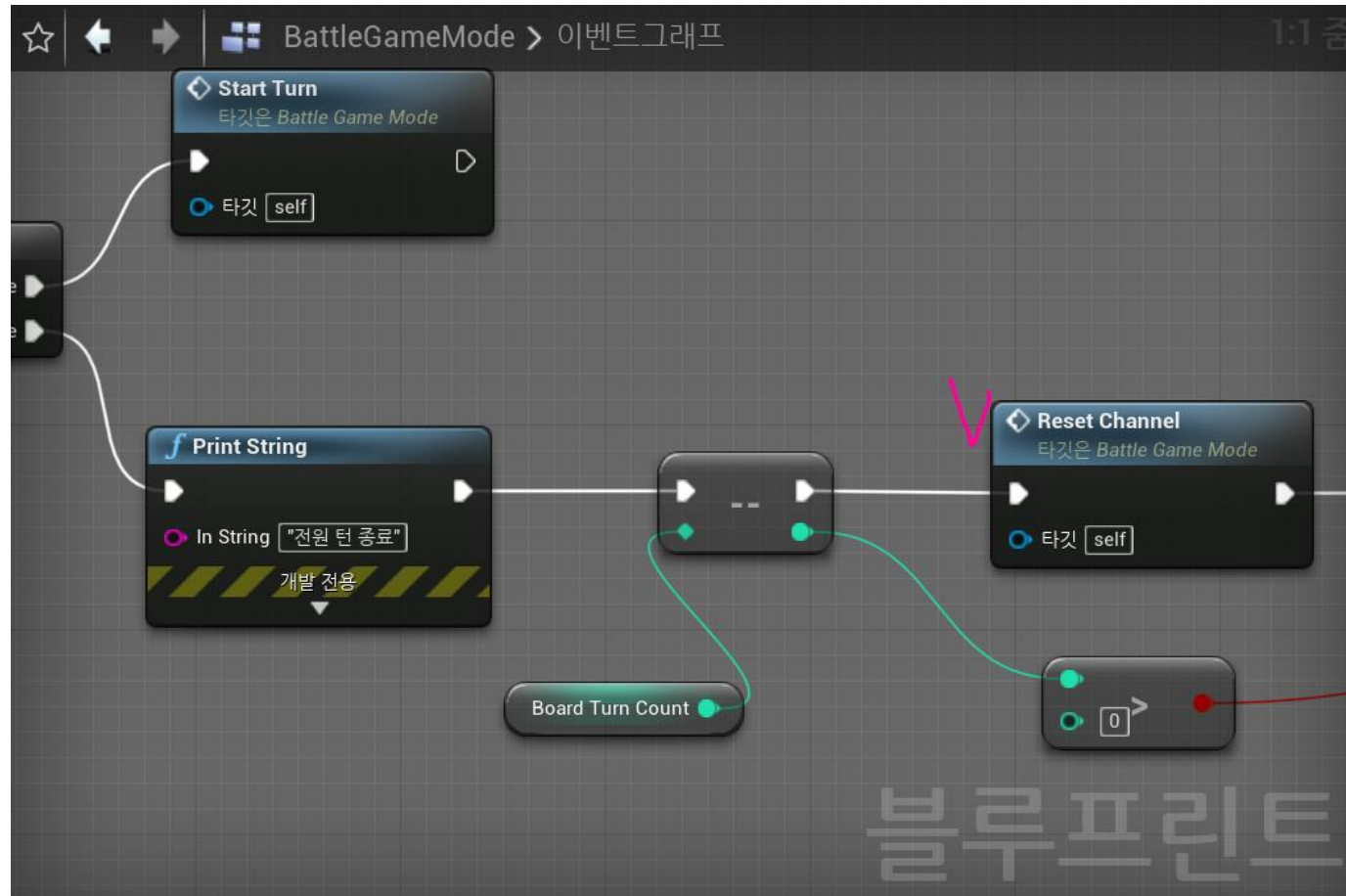
8.3.2 레벨에 배치된 해당 Channel의 Index에 값을 넣는다.



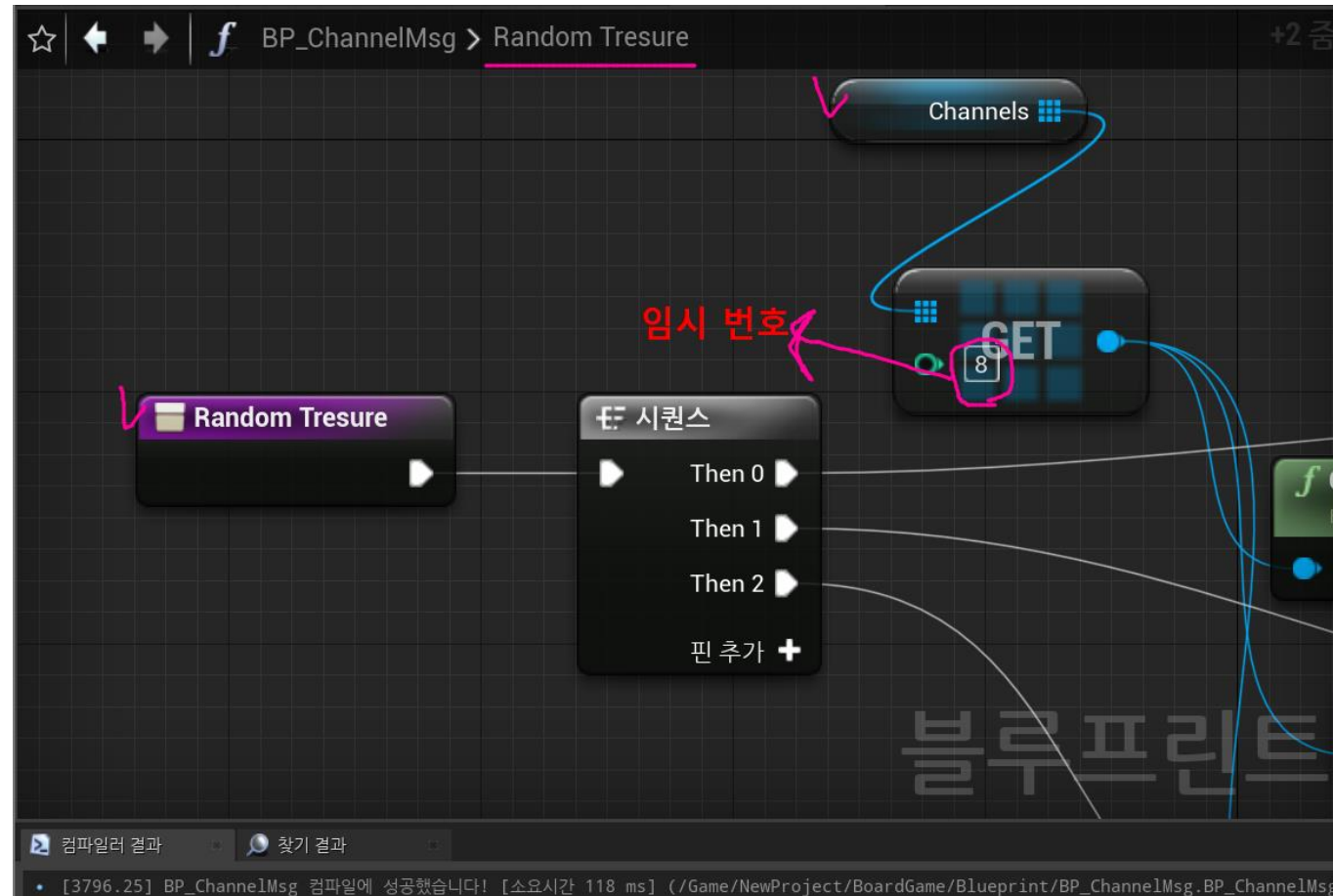
8.4 BattleGameMode의 ResetChannel 함수에 들어가서 IsPlayerReach를 False로 SET한다.



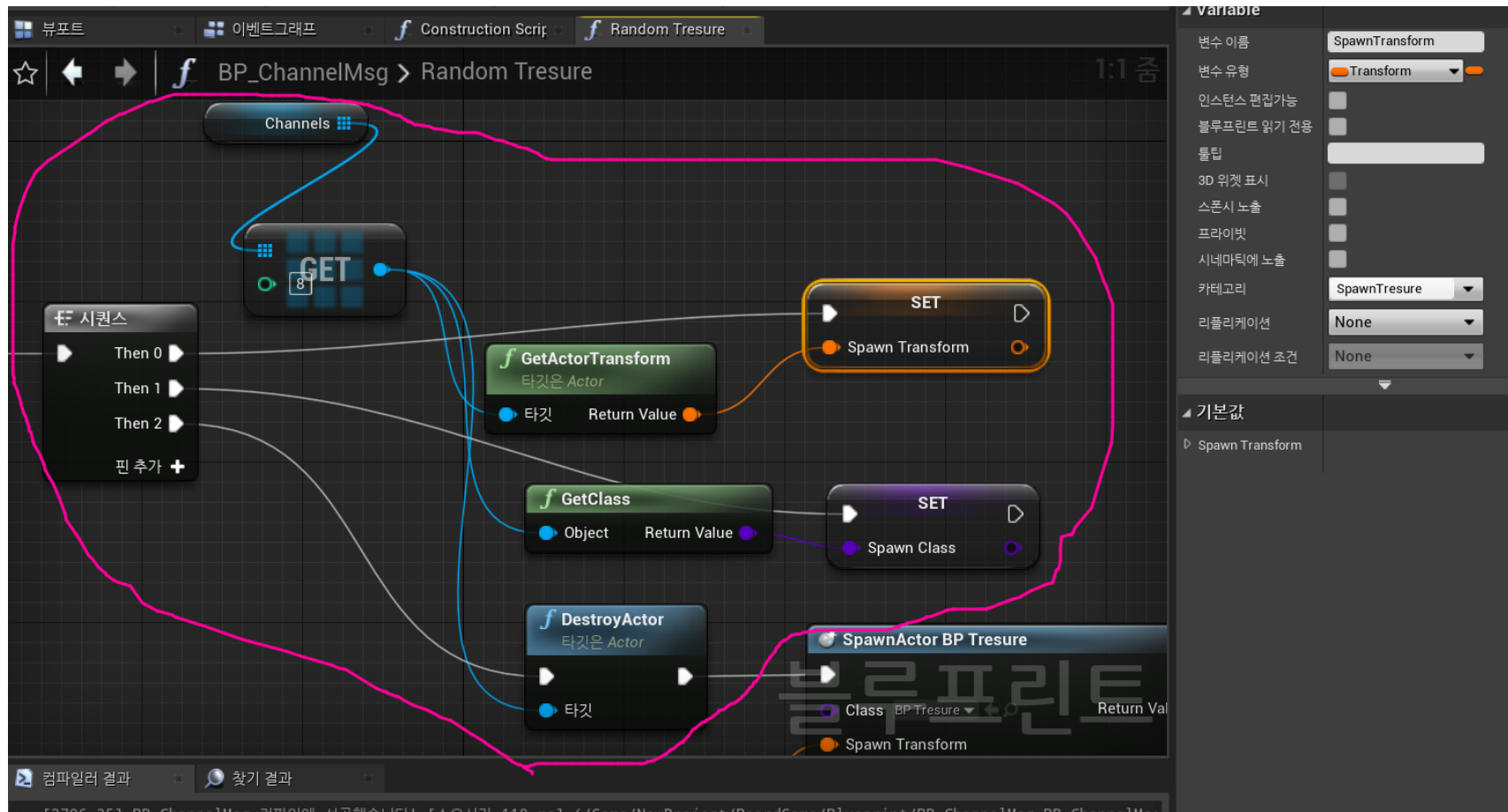
8.4.1 ReadyNextTurn 이벤트에 들어간다.



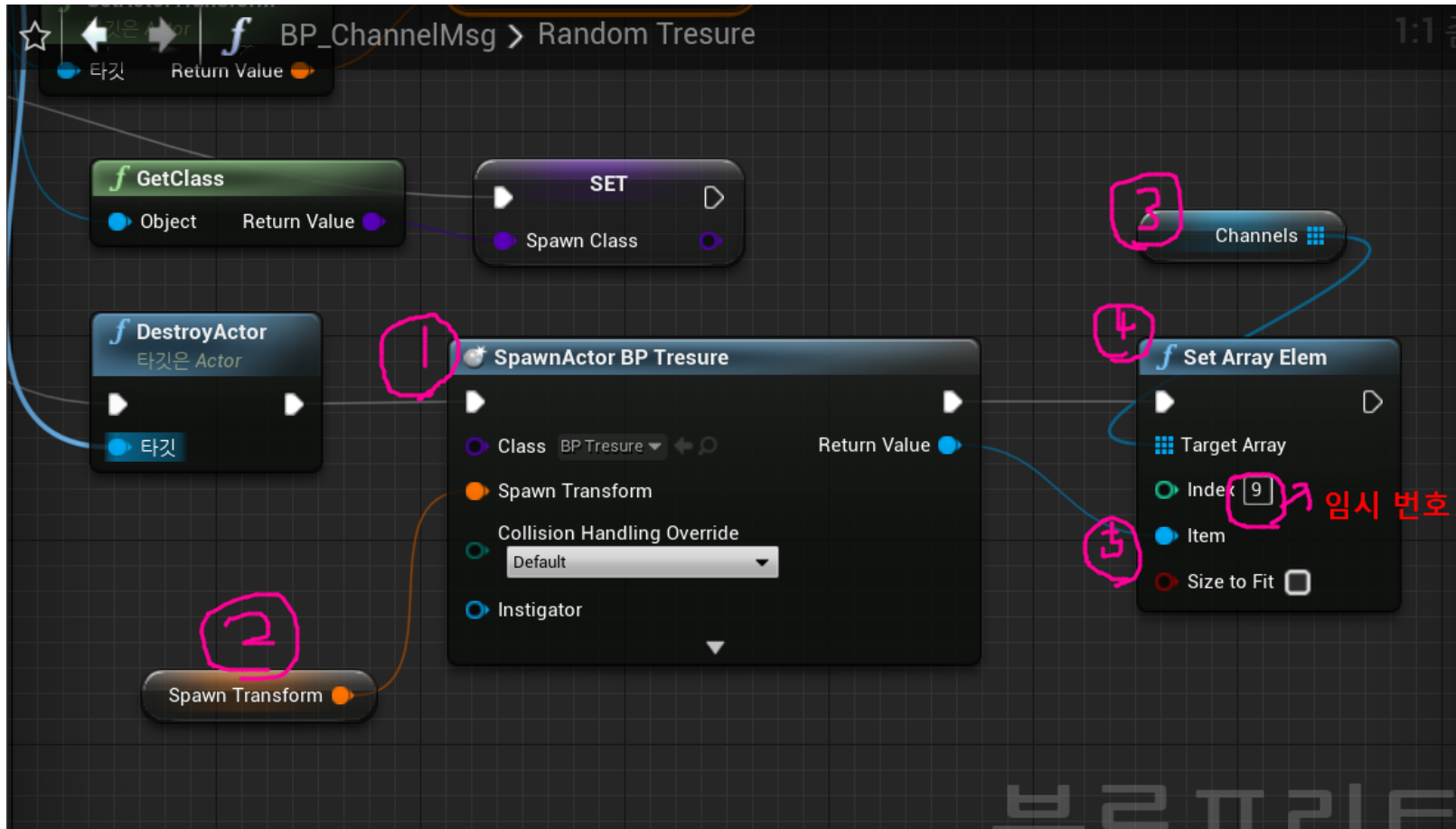
8.4.2 ResetChannel 함수를 호출한다.



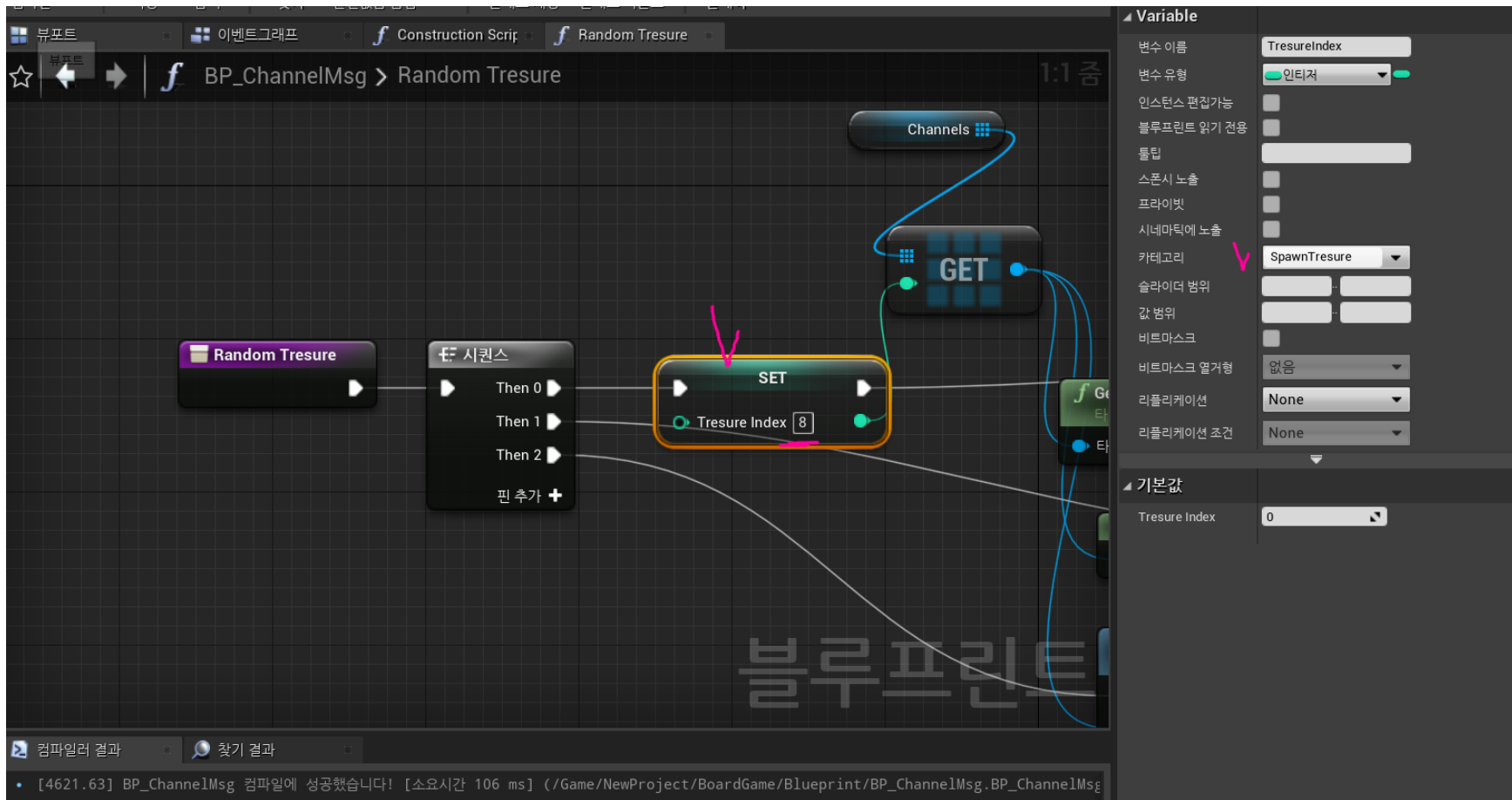
9. BP_ChannelMsg의 RandomTresure 함수를 생성하고, Channels의 Element를 Get한다.



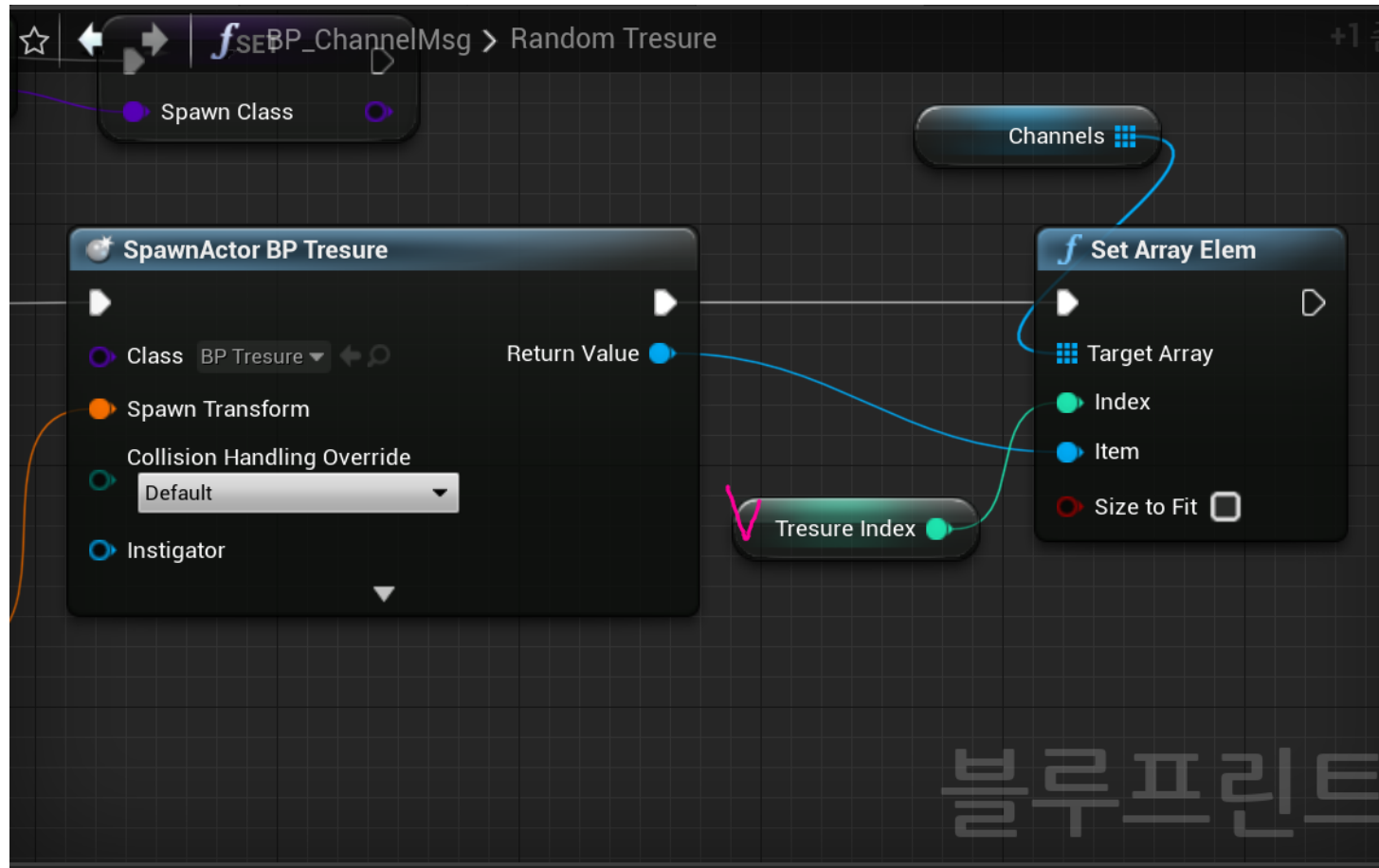
9.1 선택된 Channel의 Transform과 Class를 저장하고 제거한다.



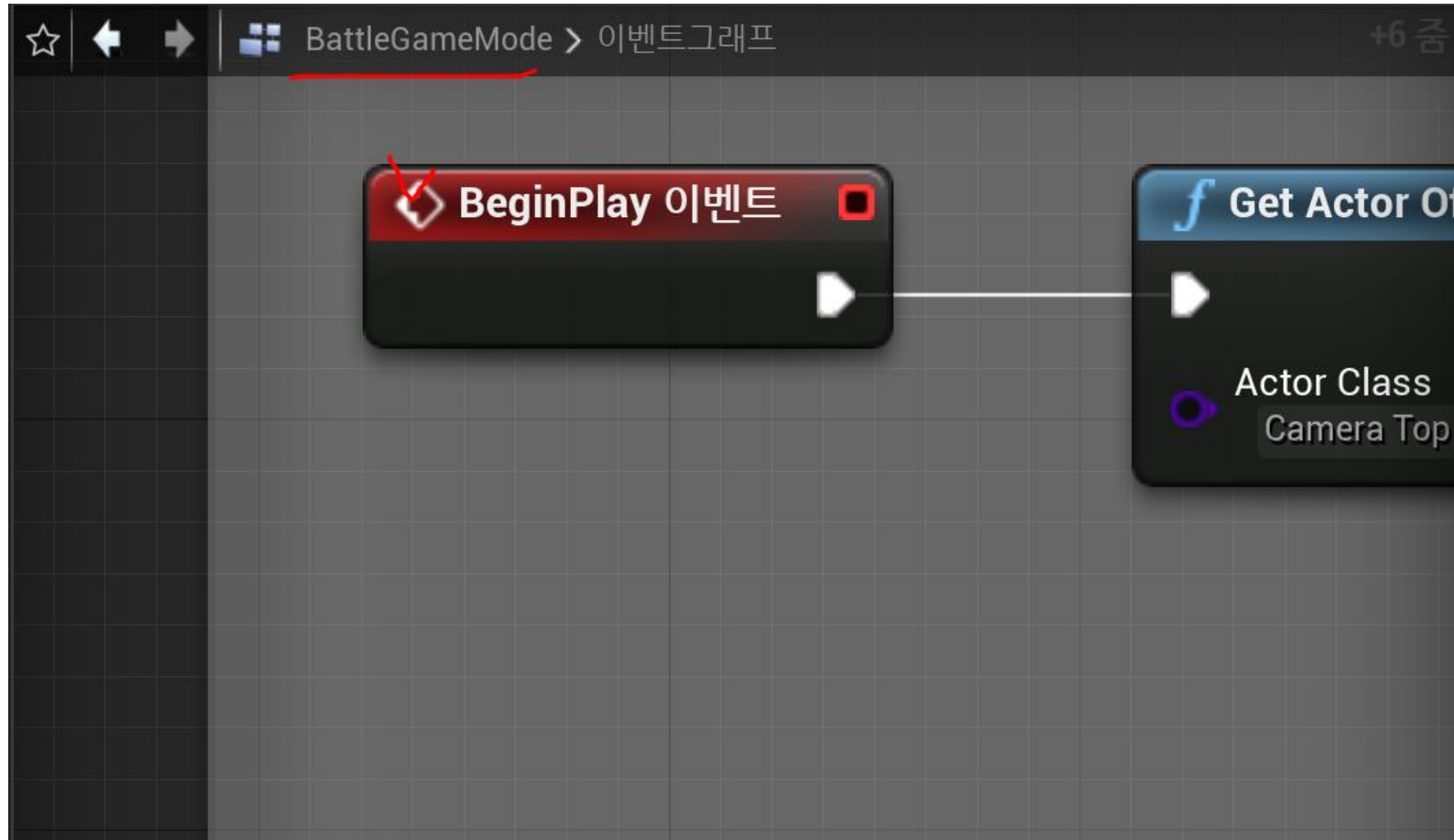
9.1.1 채널을 제거하고, 그 Transform에 BP_Tresure를 Spawn하고, Channels에 제거된 인덱스에 넣는다.



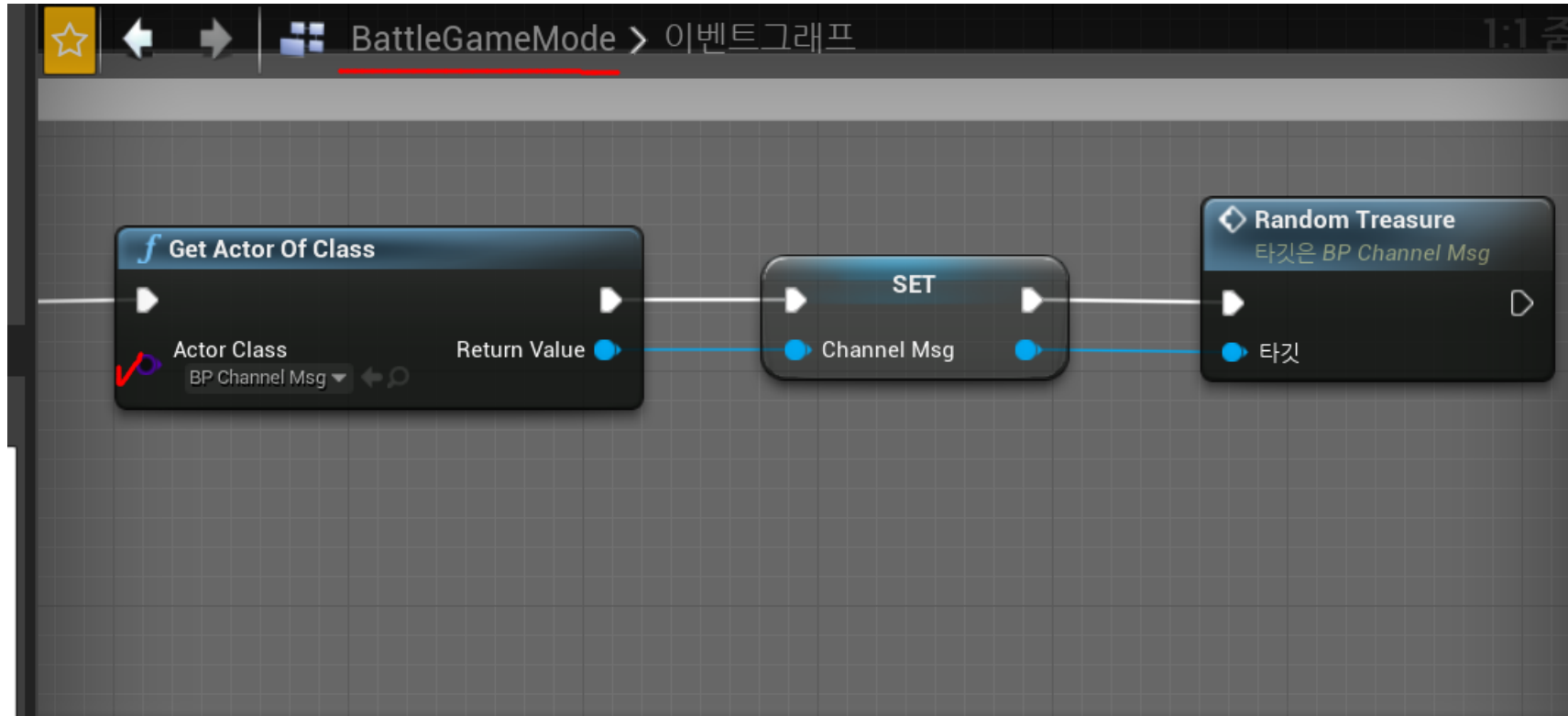
9.2 Integer 형 TresureIndex 변수를 선언한다.



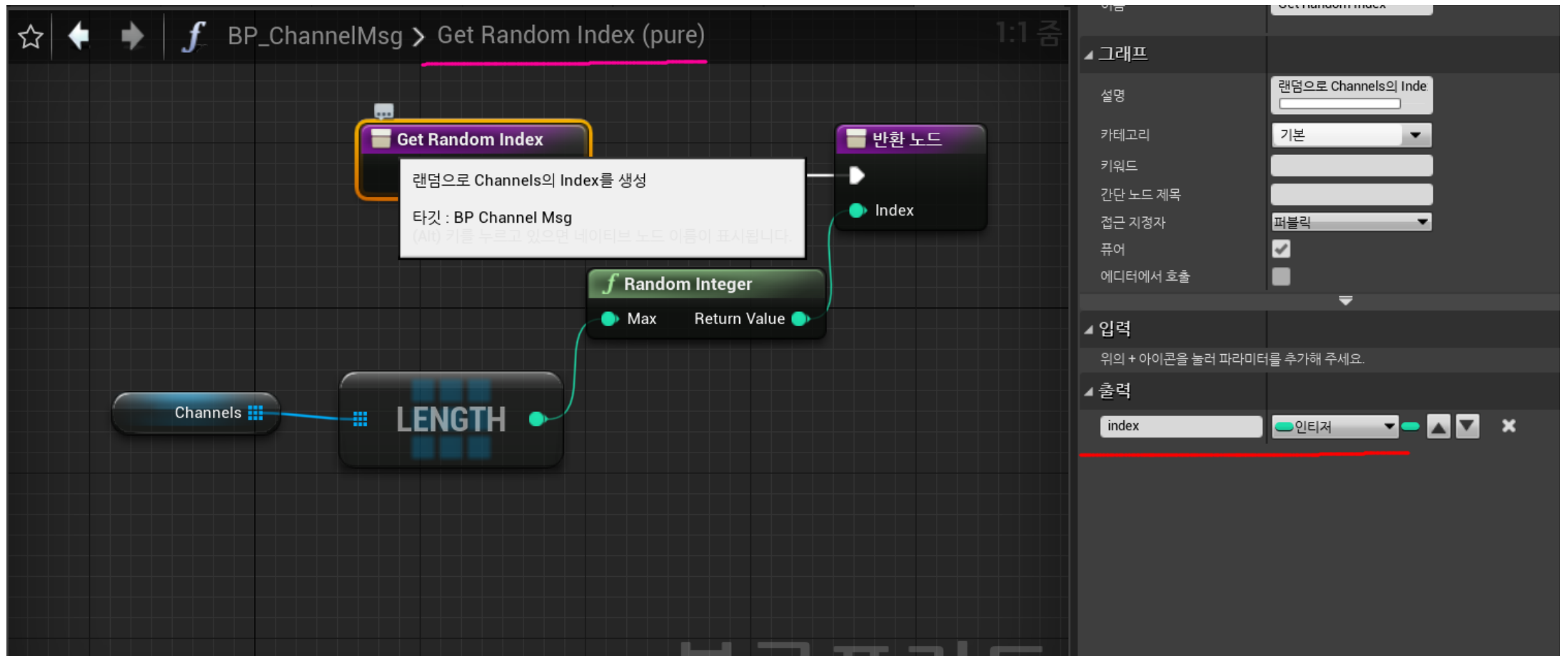
9.2.1 Channels의 Elem의 Index에 TresureIndex를 넣는다.



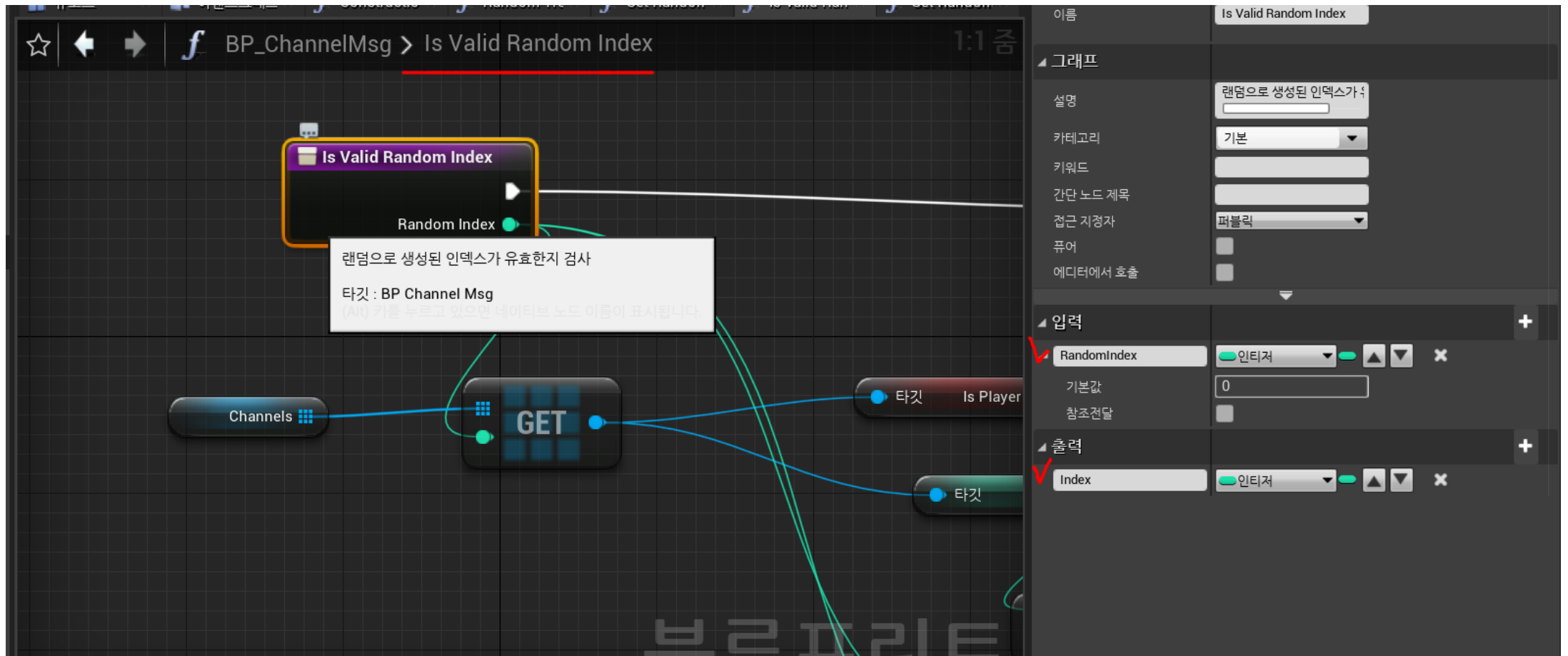
9.2.2 BattleGameMode의 BeginPlay 이벤트에 들어간다.



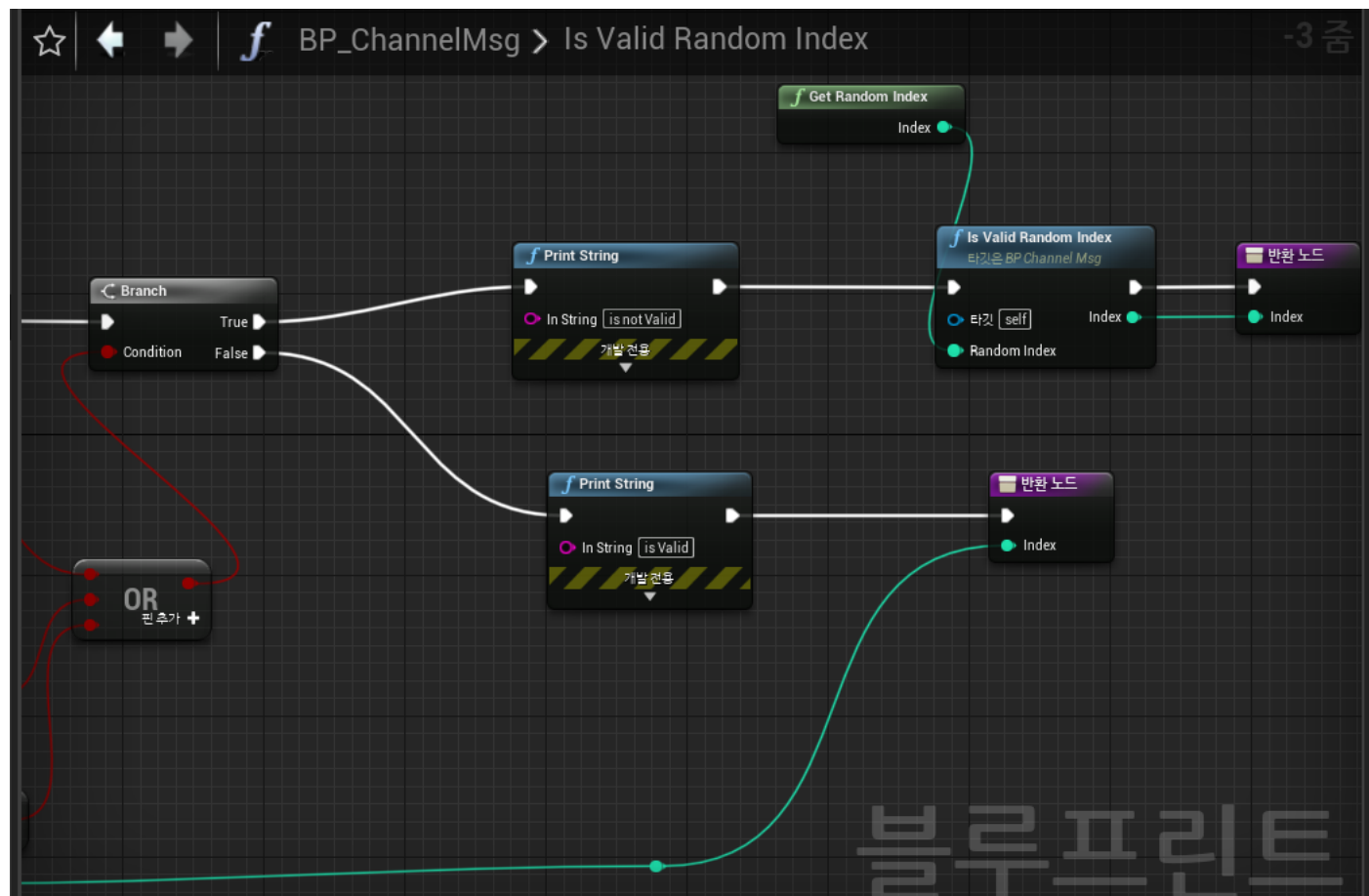
9.2.3 ChannelMsg의 RandomTreasure 함수를 호출한다.



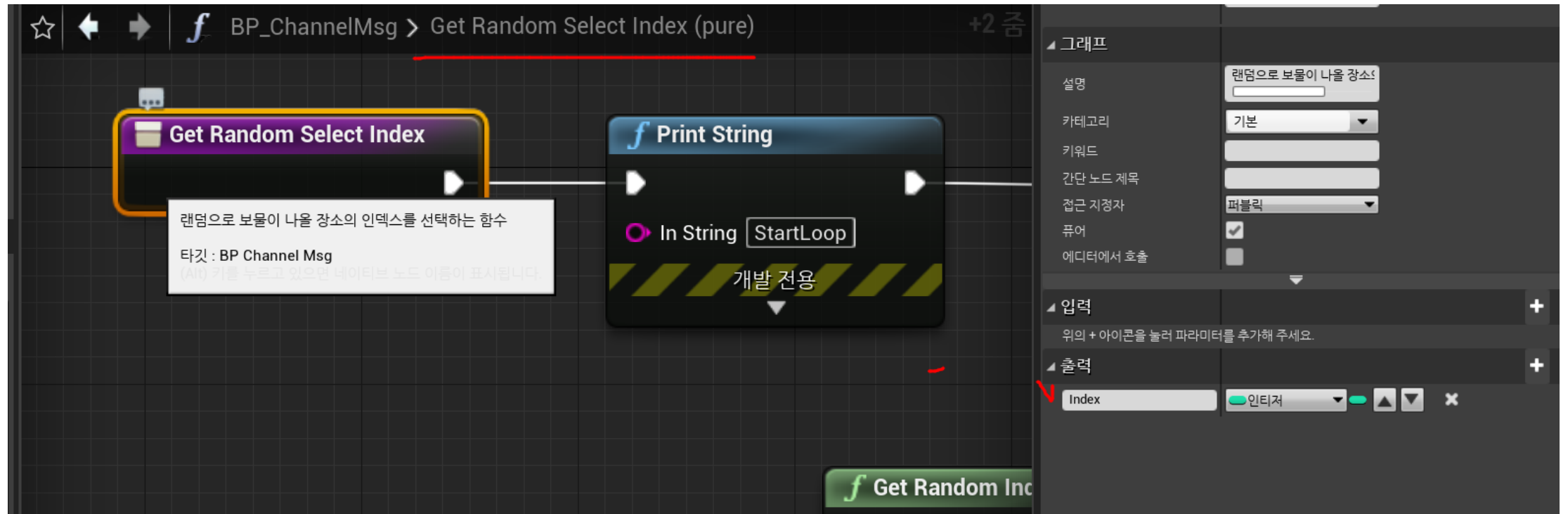
9.3 랜덤으로 Channels의 Index를 생성하고 반환하는 GetRandomIndex함수를 생성한다.



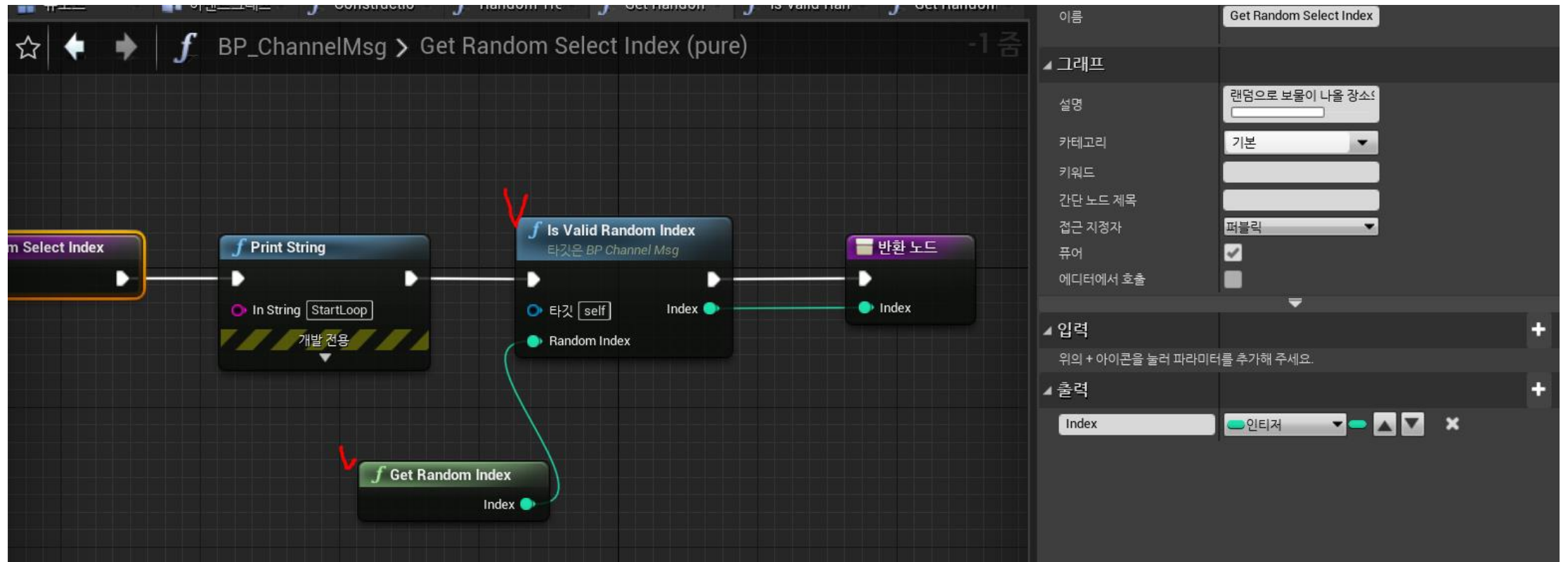
9.4 랜덤으로 생성된 인덱스가 유효한지 검사하는 함수 IsValidRandomIndex를 생성한다.



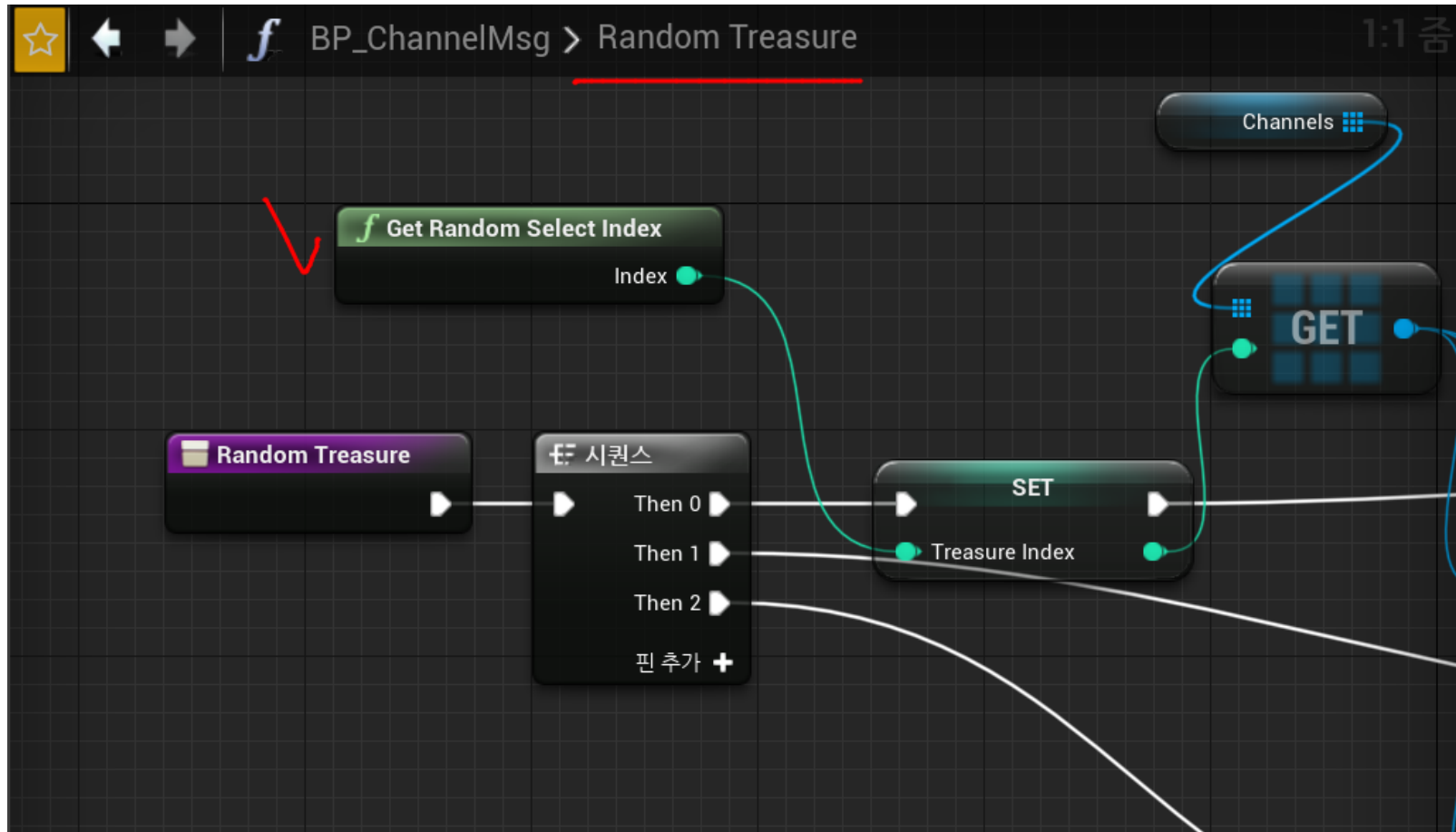
9.4.2 RandomIndex가 유효하지 않으면 다시 isValidRandomIndex를 호출하고, 유효하면 RandomIndex를 반환한다.



9.5 랜덤으로 보물이 나올 장소의 인덱스를 선택하는 함수 GetRandomSelectIndex 함수를 생성한다.



9.5.1 IsValidRandomIndex와 GetRandomindex 함수를 호출하고 반환한다.



9.6 RandomTreasure 함수에 들어가서 GetRandomSelectIndex 함수를 호출한다.



9.6.1 실행결과