

목차

1. BP_ChannelMsg 처리
2. 위젯 블루프린트 TreasureUI를 생성한다.
3. 위젯 블루프린트 PartyWidget을 생성한다.
4. 위젯 블루프린트 PartyWidget_slot을 생성한다.
5. TreasureUI 처리

목차

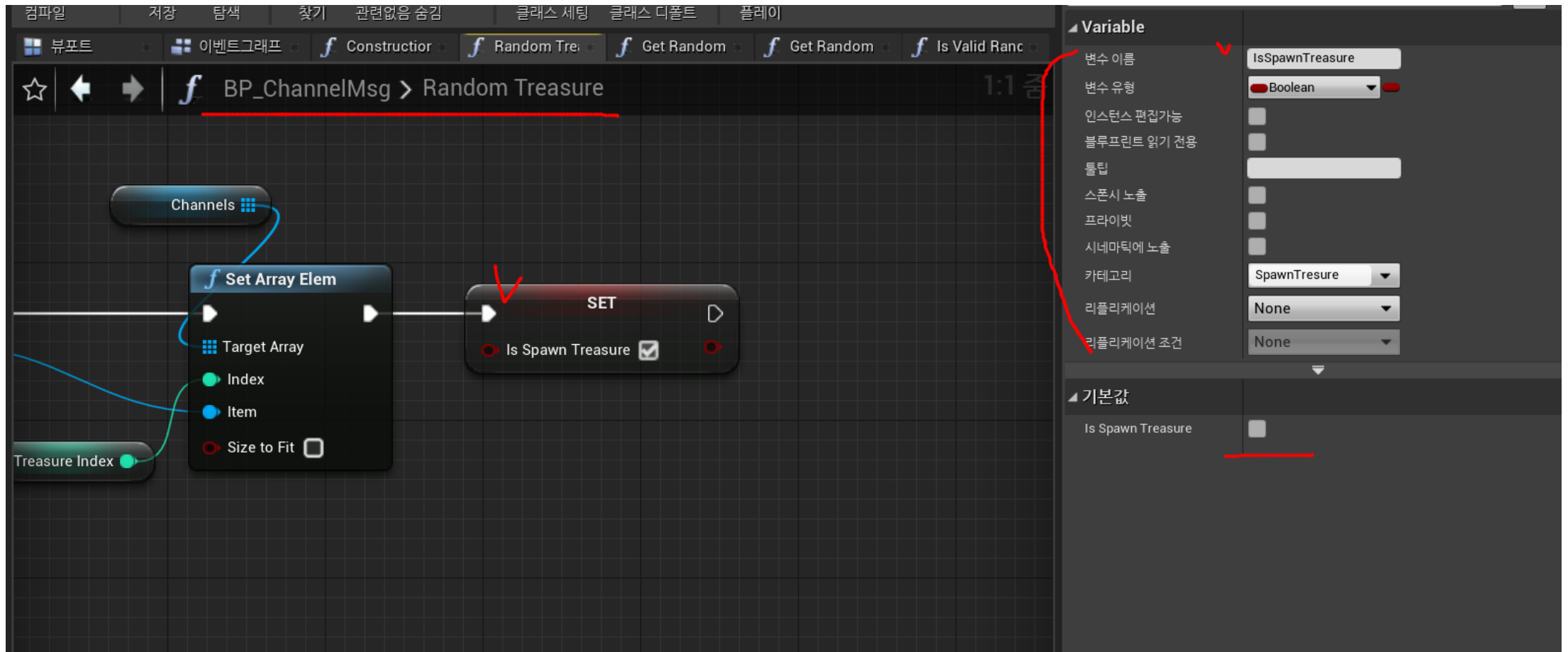
6. BP_Treasure 처리

7. BP_Channel 처리

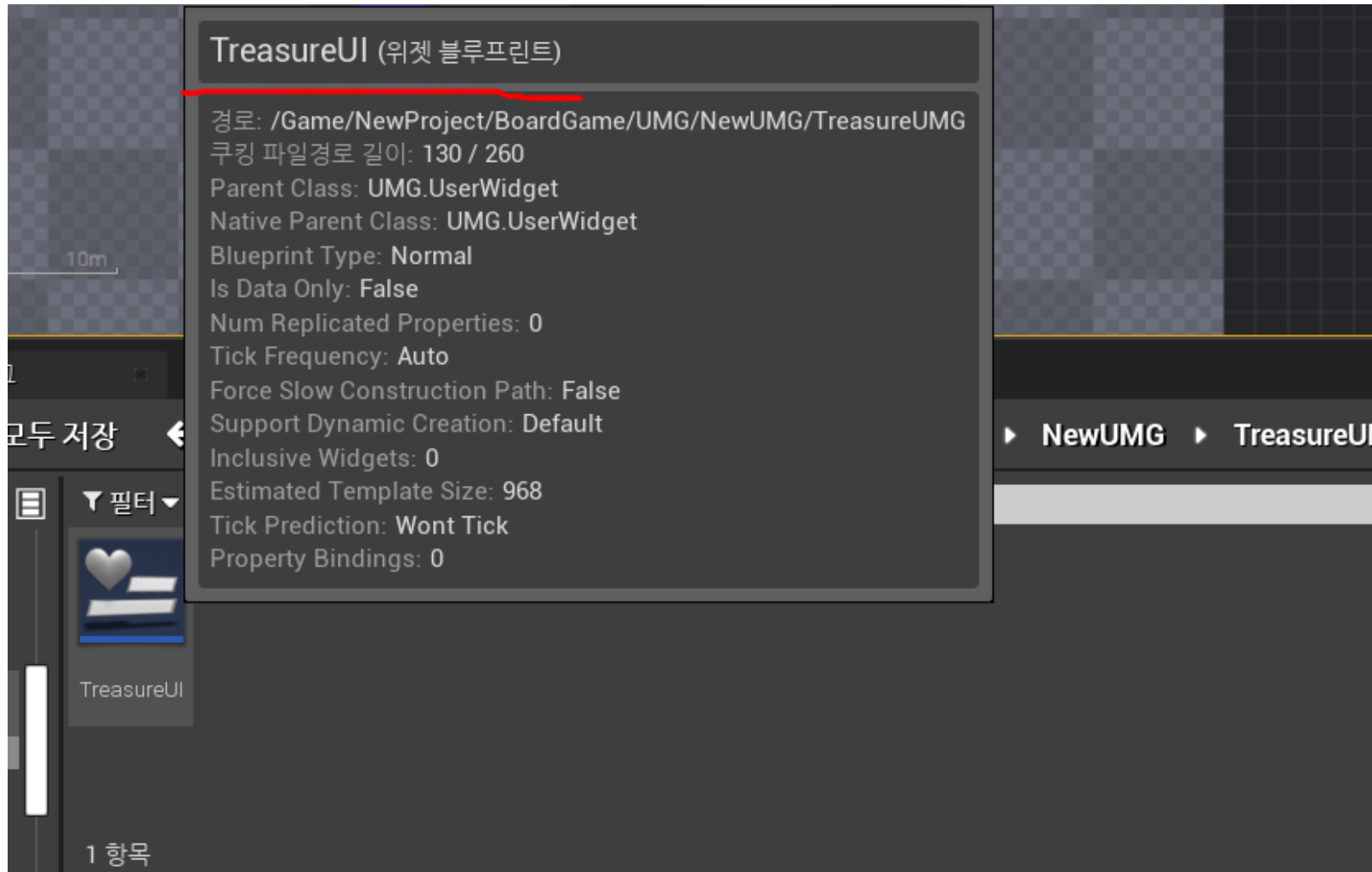
8. BP_ChannelMsg 처리2

9. BP_Treasure 처리2

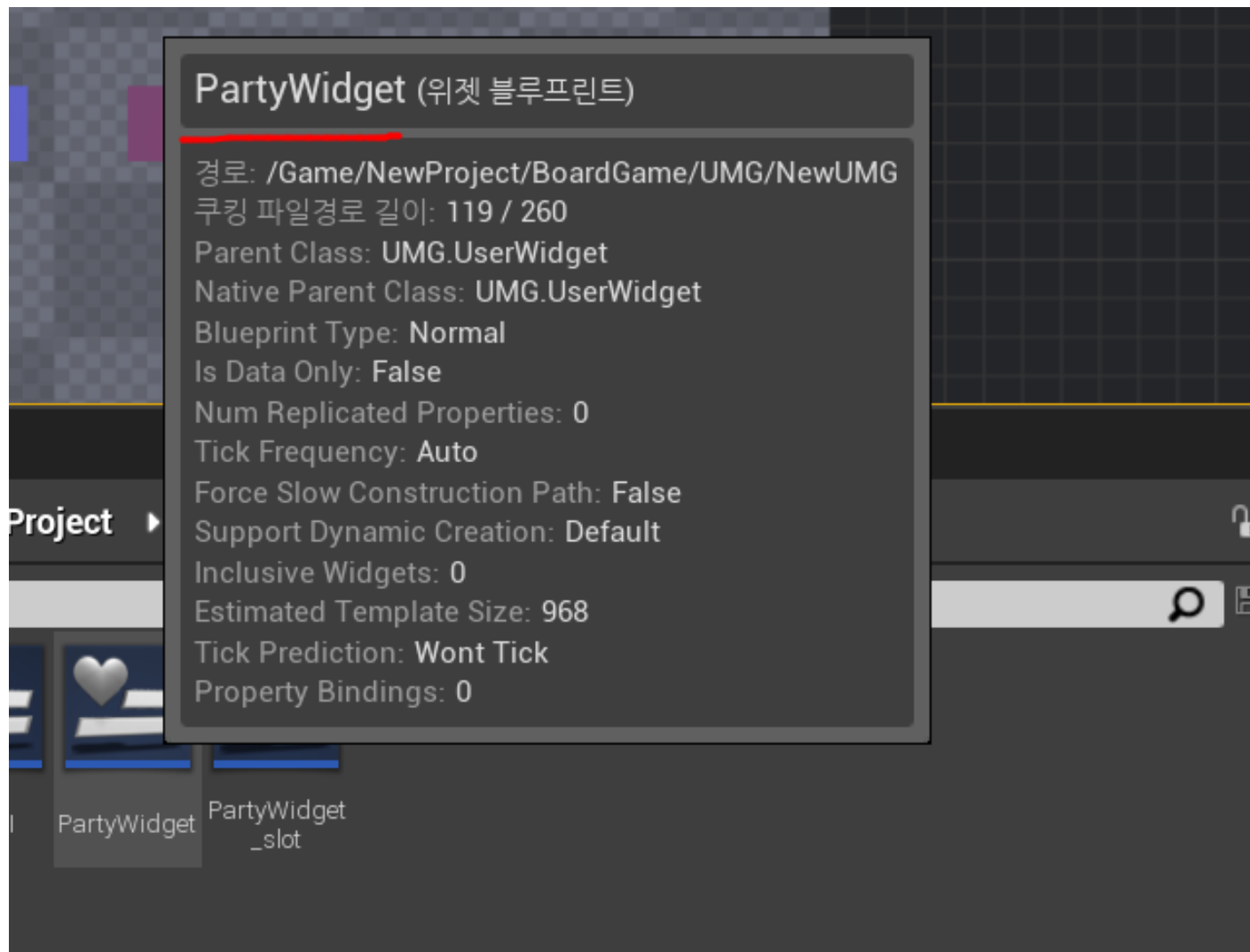
10. PartyWidget_Slot 처리



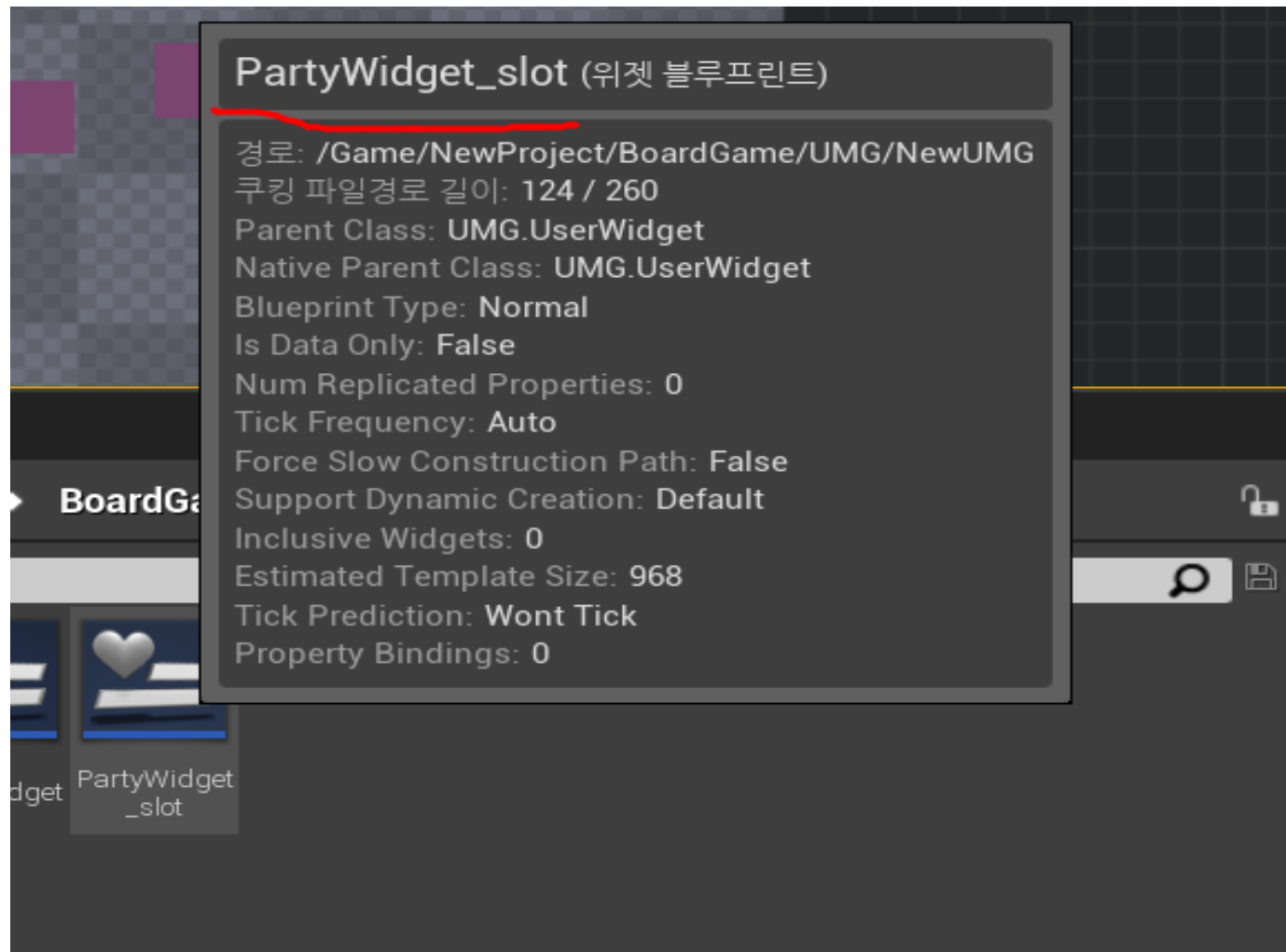
1. BP_ChannelMsg의 RandomTreasure 함수에 들어가서 Bool 형 IsSpawnTreasure 변수를 선언하고, 보물의 Spawn이 끝나는 저점에 IsSpawnTreasure를 True로 SET한다.



2. 위젯 블루프린트 TreasureUI를 생성한다.



3. 위젯 블루프린트 PartyWidget을 생성한다.



4. 위젯 블루프린트 PartyWidget_slot을 생성한다.

보물상자



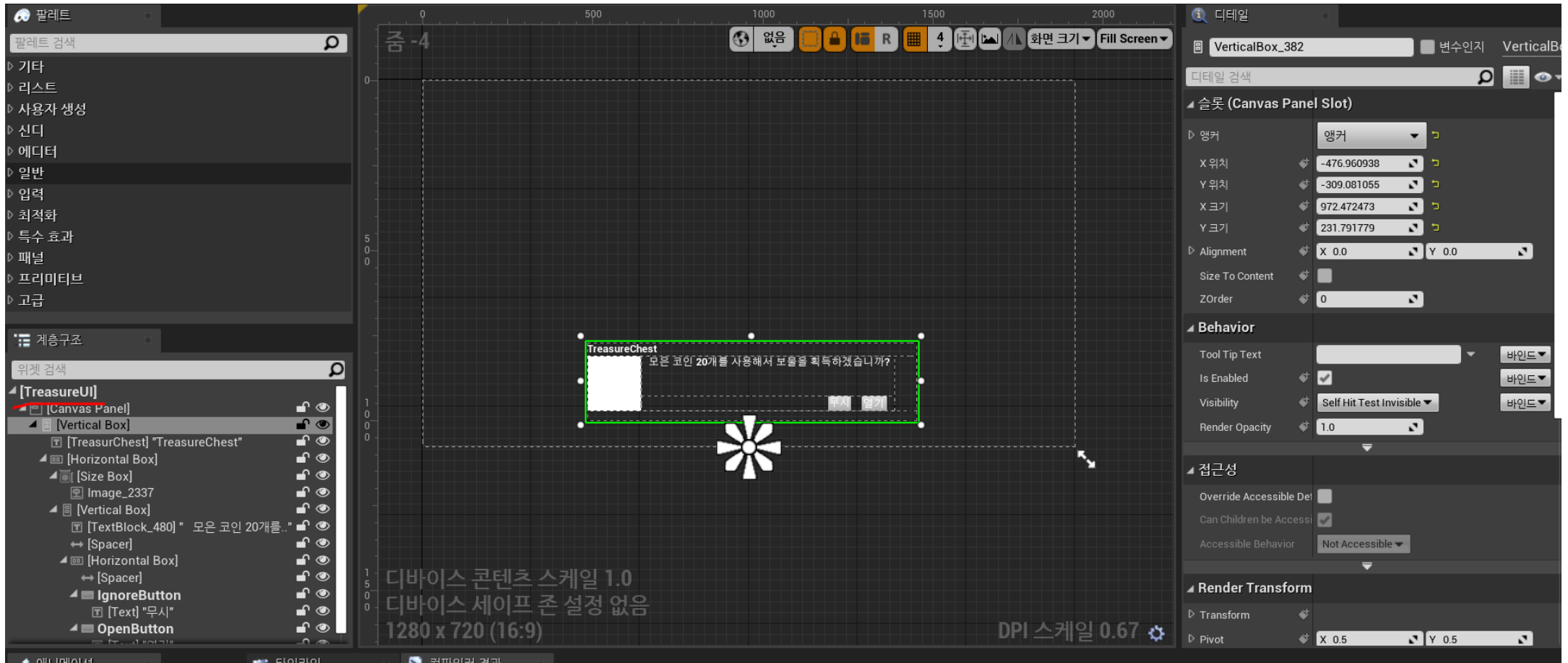
보물상자가 밝게 빛납니다. 모은 열쇠 40개를 사용해 안에 무엇이 있는지 보세요.

무시

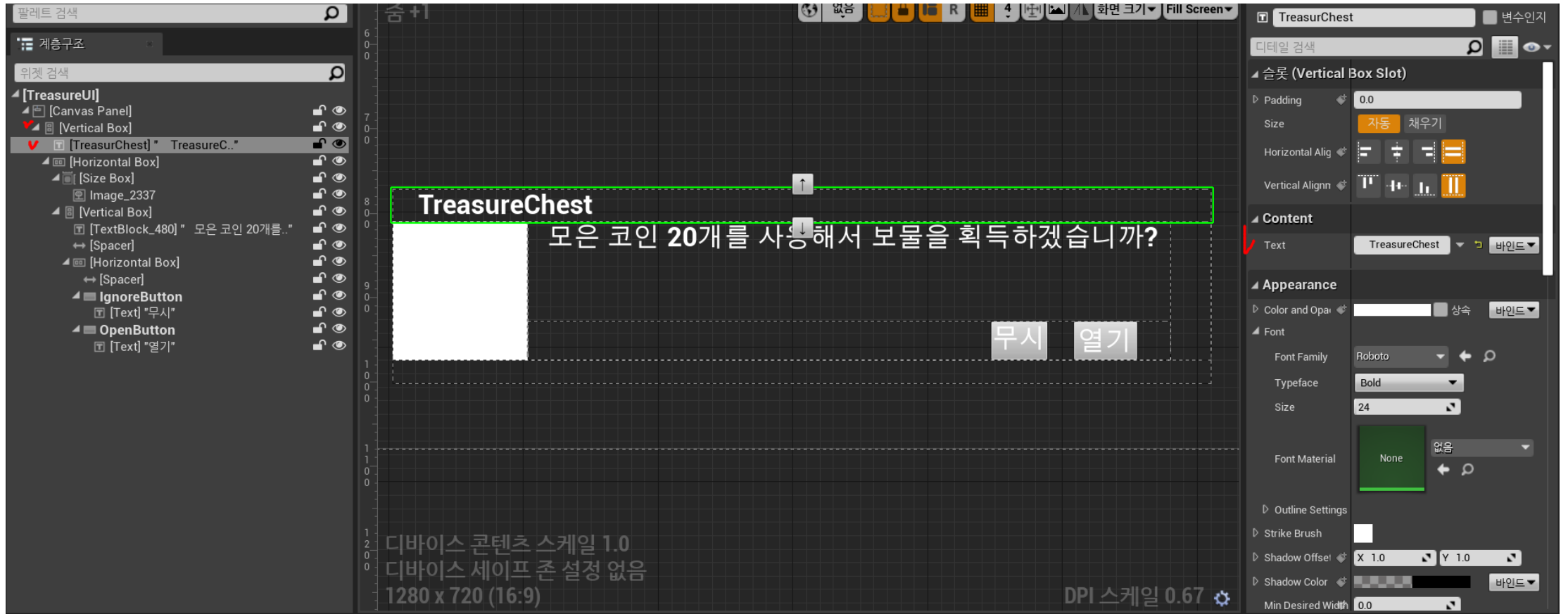
열기



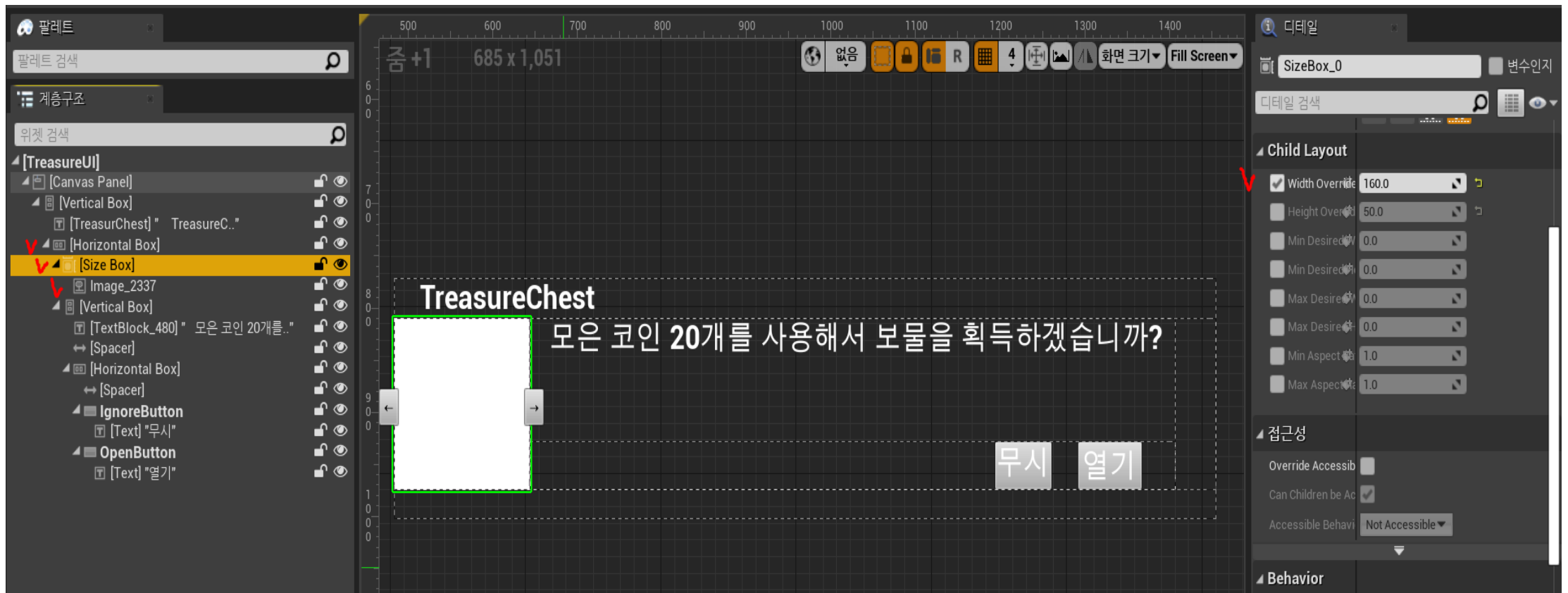
5. TreasureUI 구상(품멜파티 참고)



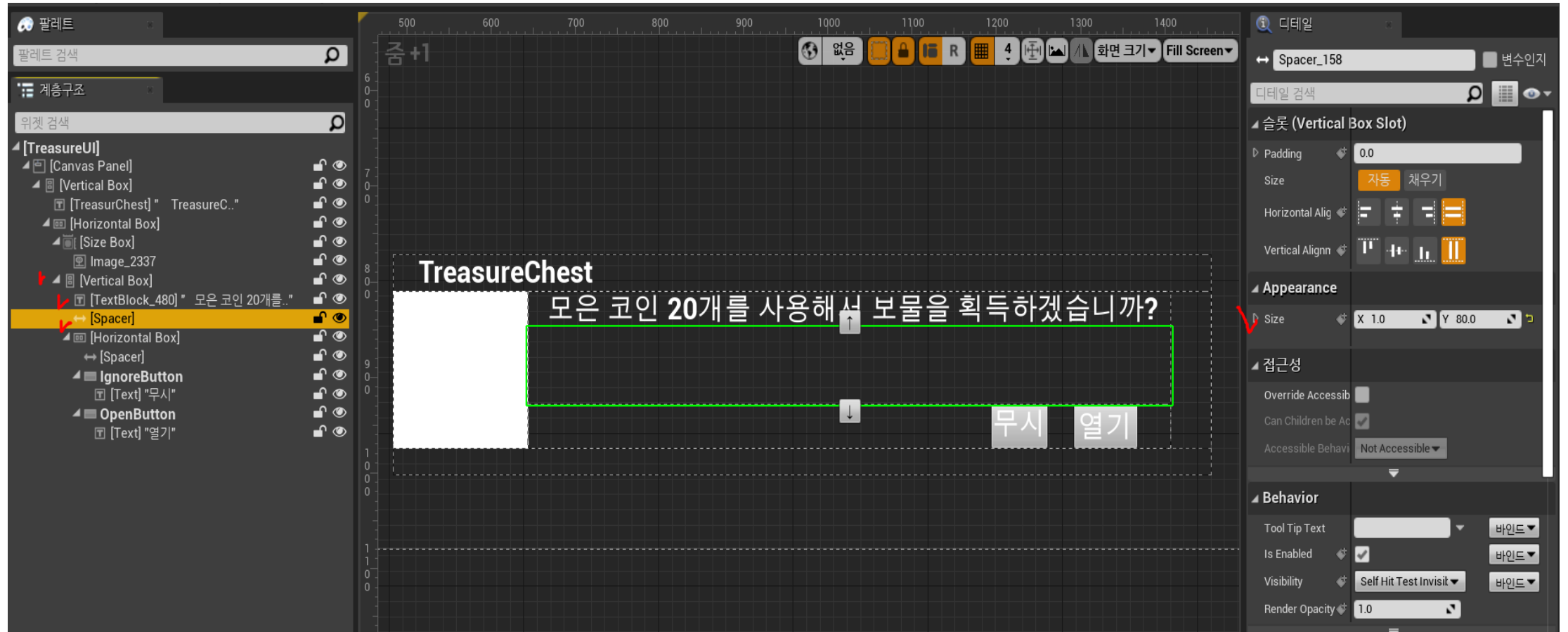
5.1 TreasureUI에 들어가서 위젯을 배치한다.



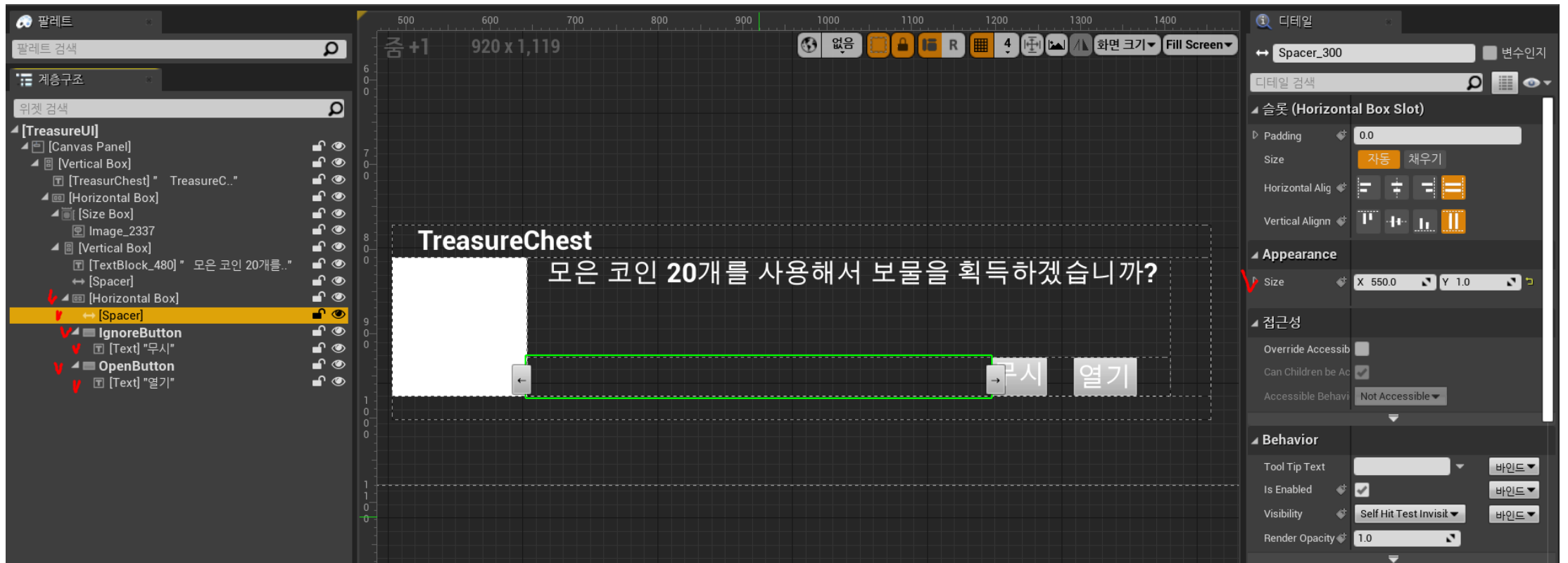
5.2 VerticalBox를 넣고, Text TreasureChest를 추가한다.



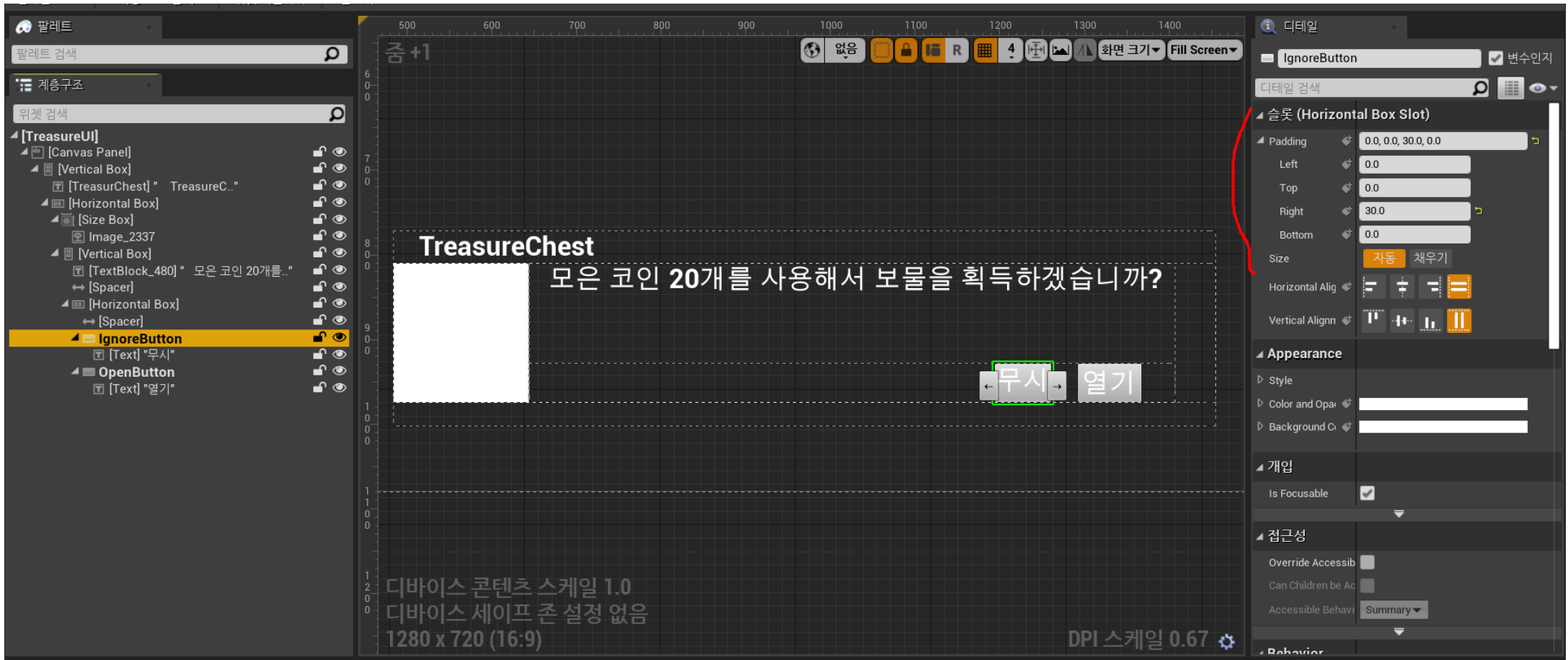
5.3 HorizontalBox를 넣고, Image를 놓고, SizeBox를 넣는다. SizeBox는 Width를 160으로 한다.



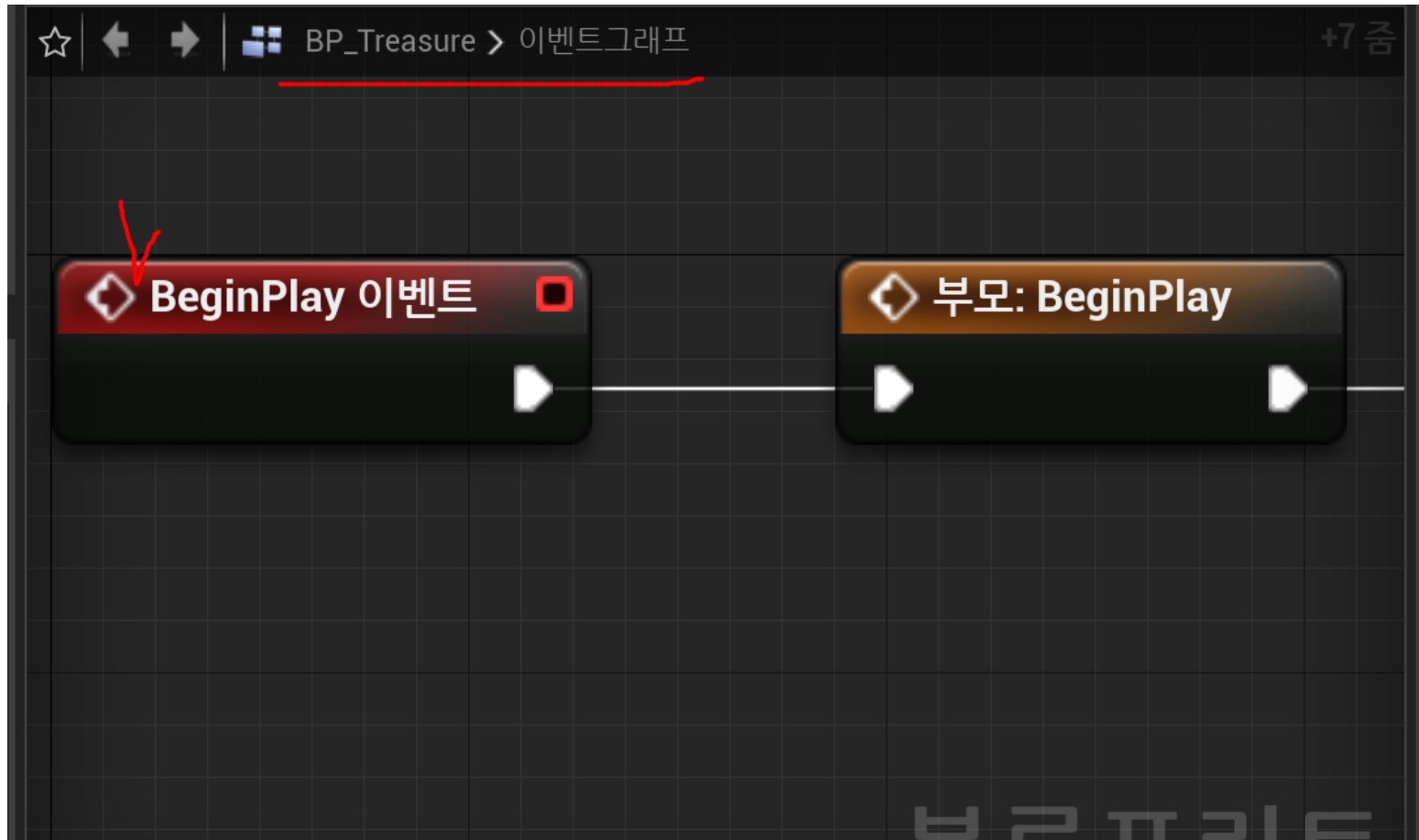
5.4 VerticalBox를 넣고, 설명하는 Text를 넣고, 공간의 확보를 위해서 Space를 넣는다.



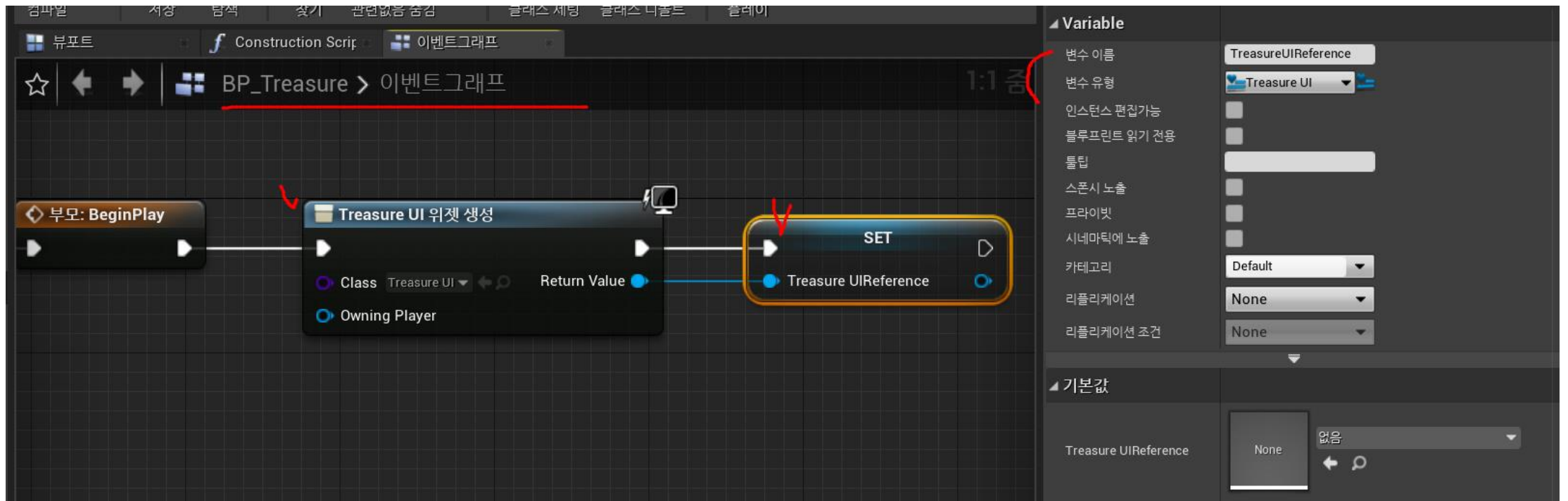
5.5 HorizontalBox를 넣고, 공간확보를 위한 Space를 넣고, 무시버튼, 오픈버튼을 추가한다.



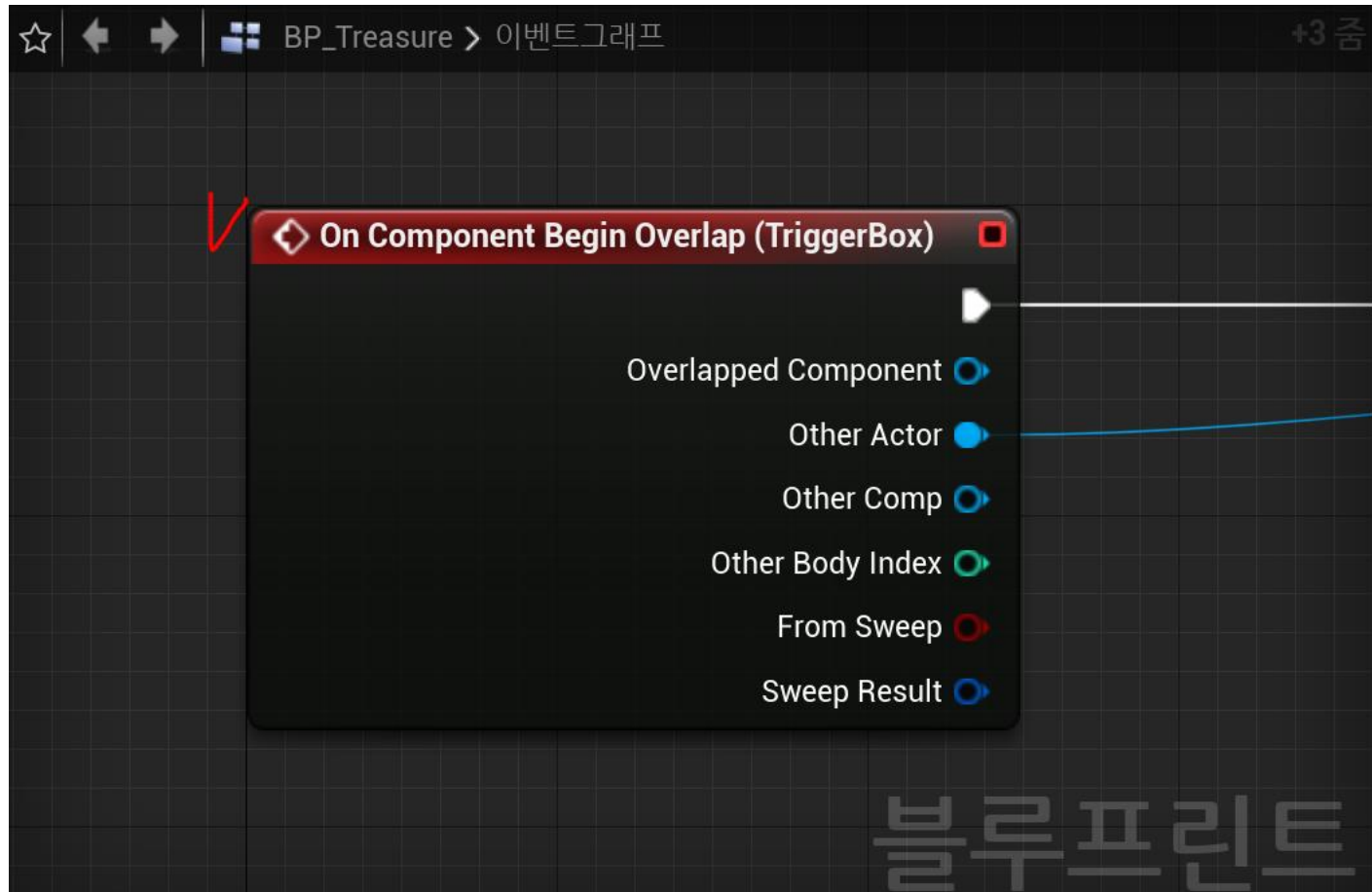
5.5.1 무시버튼의 Padding을 수정한다.



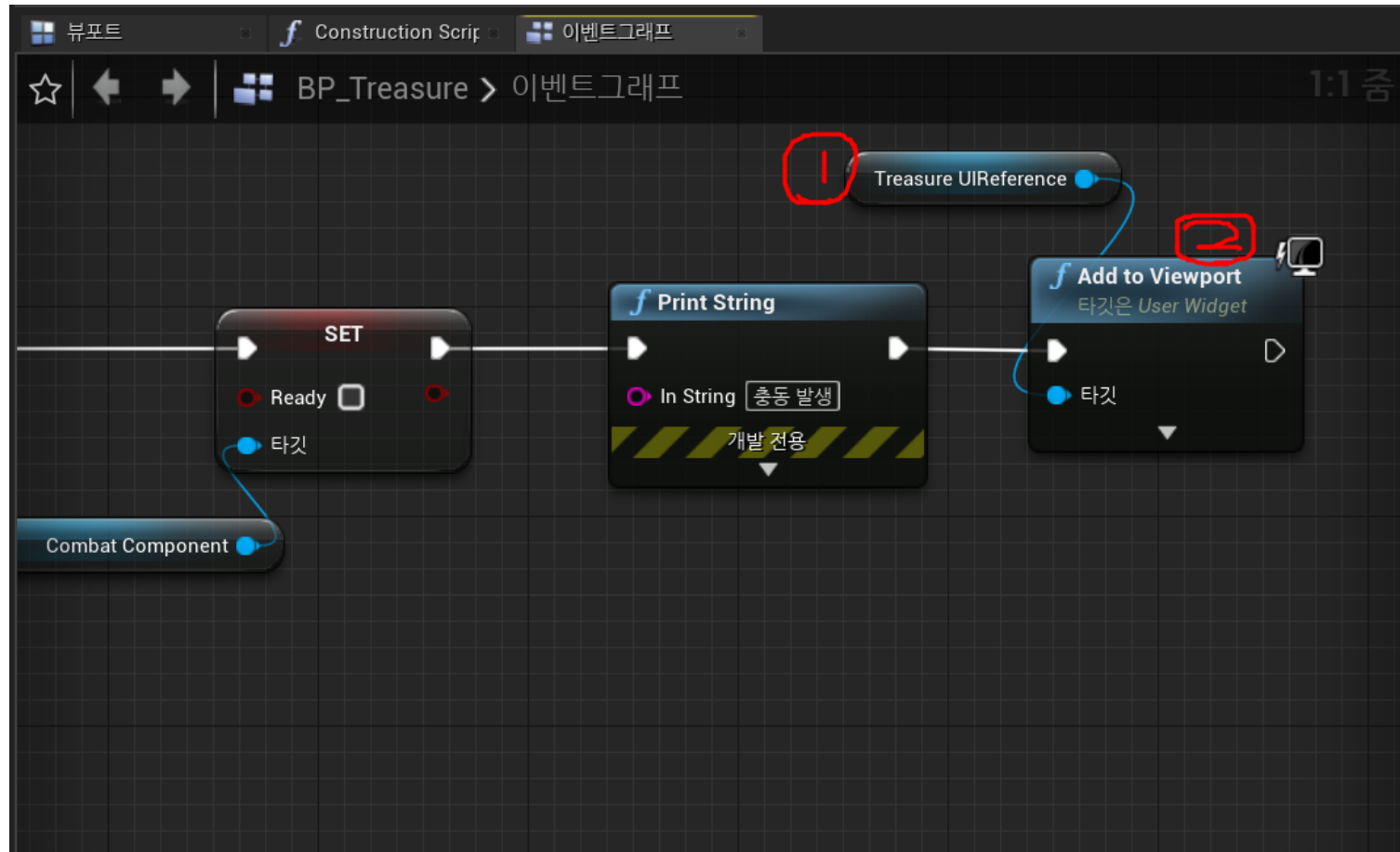
6. BP_Treasure의 BeginPlay 이벤트에 들어간다.



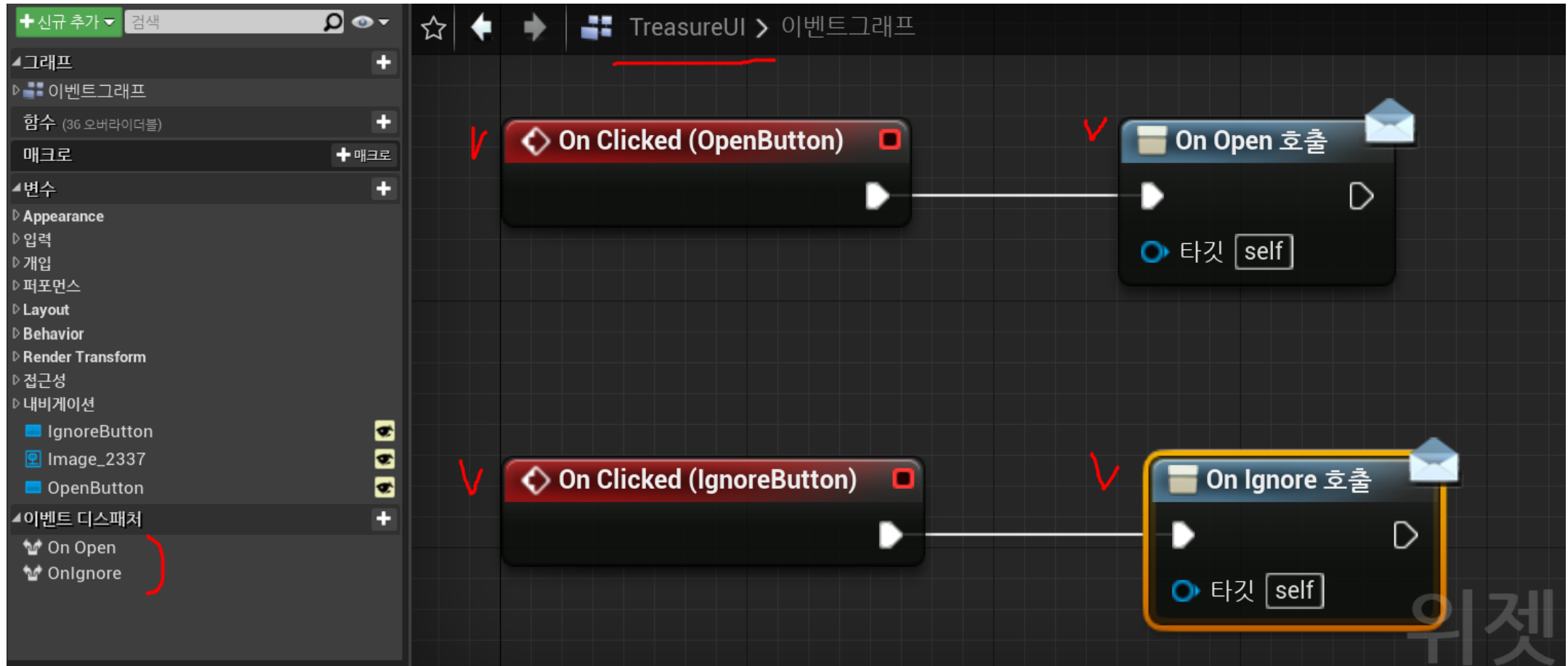
6.1 TreasureUI 위젯을 생성하고, 변수로 승격해서 TreasureUIReference를 생성한다.



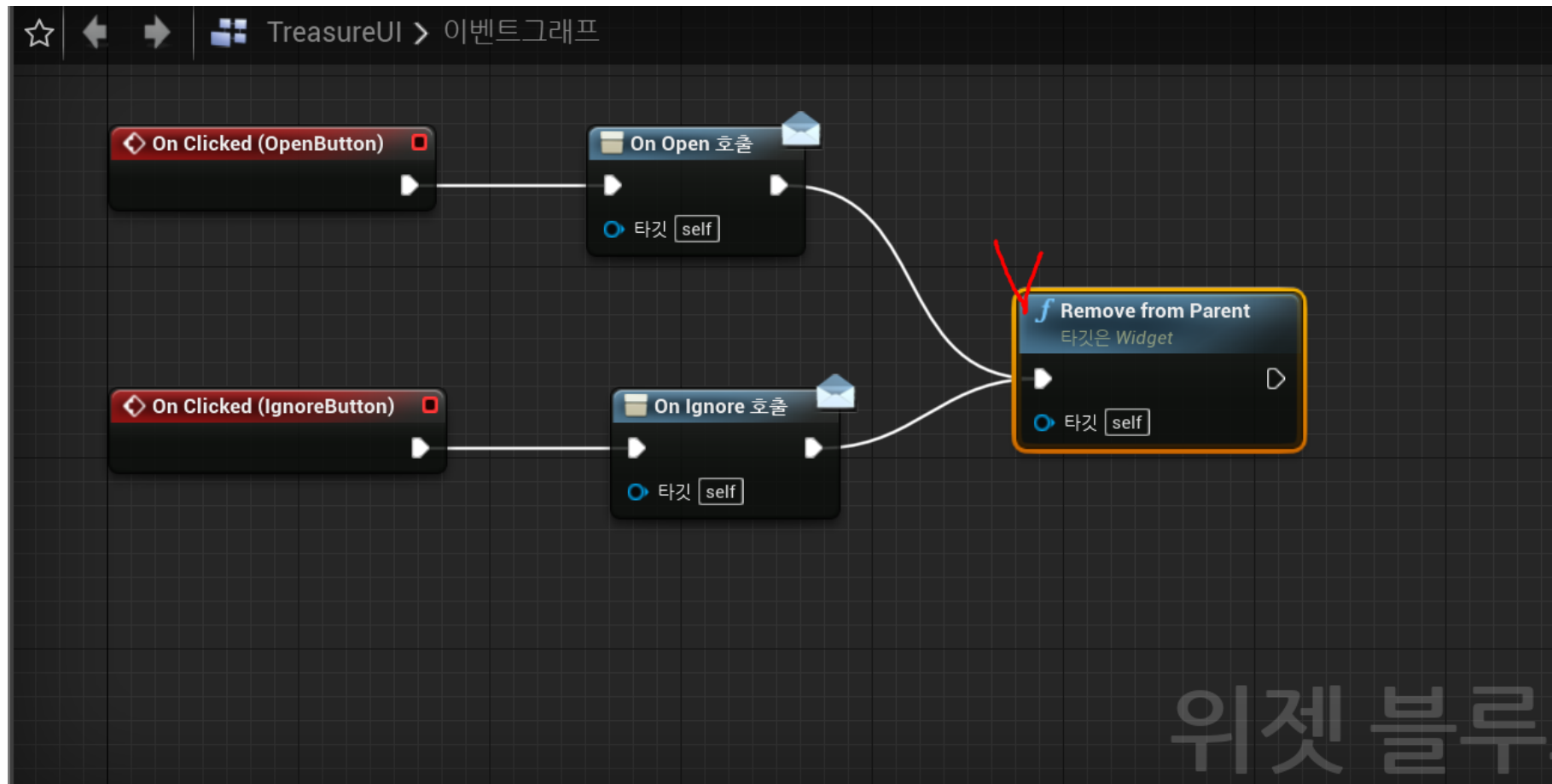
6.2 TrrigerBox의 OnComponentBeginOverlap 이벤트에 들어간다.



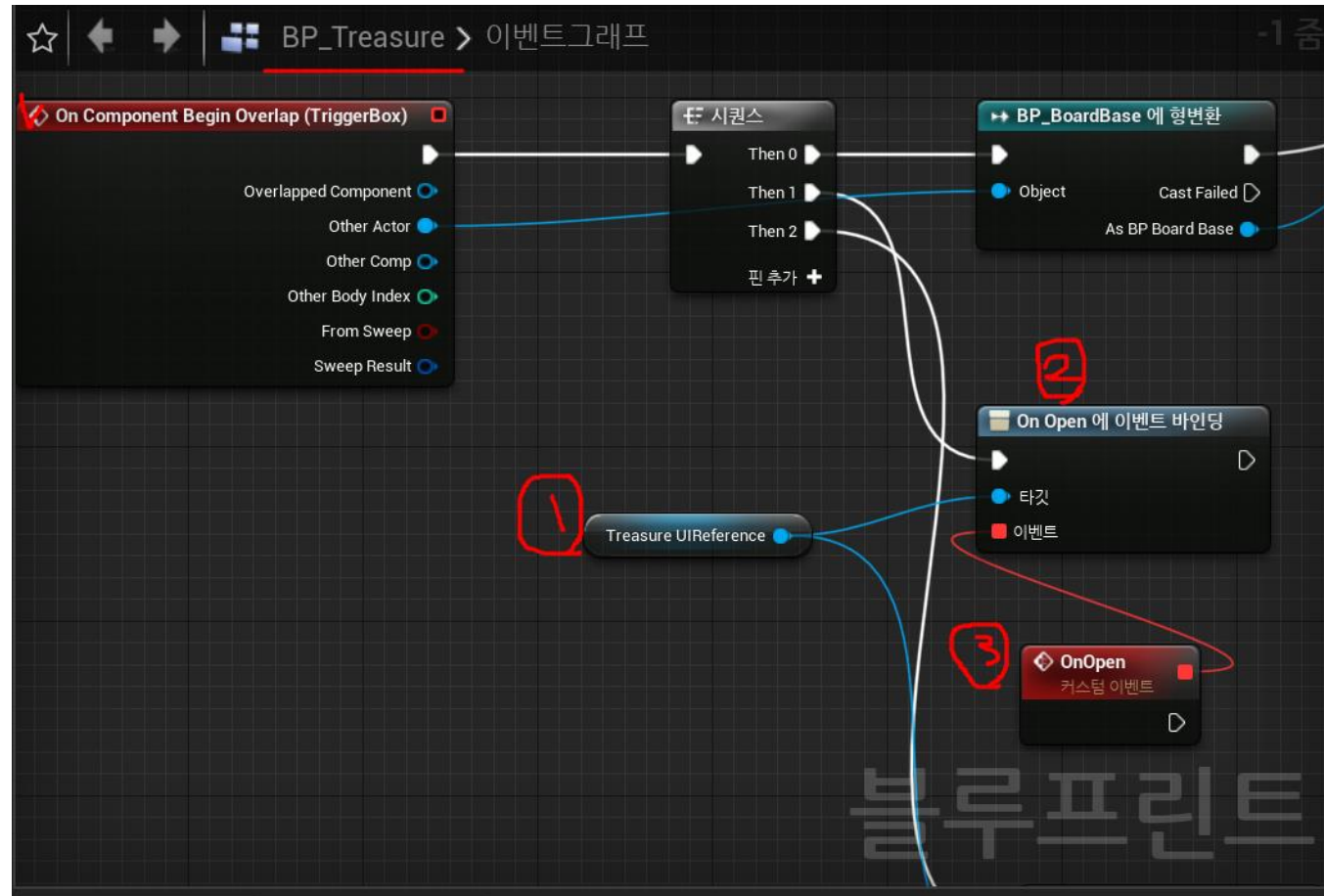
6.2.1 충돌발생이 발생하면 TreasureUI를 add to Viewpor t한다.



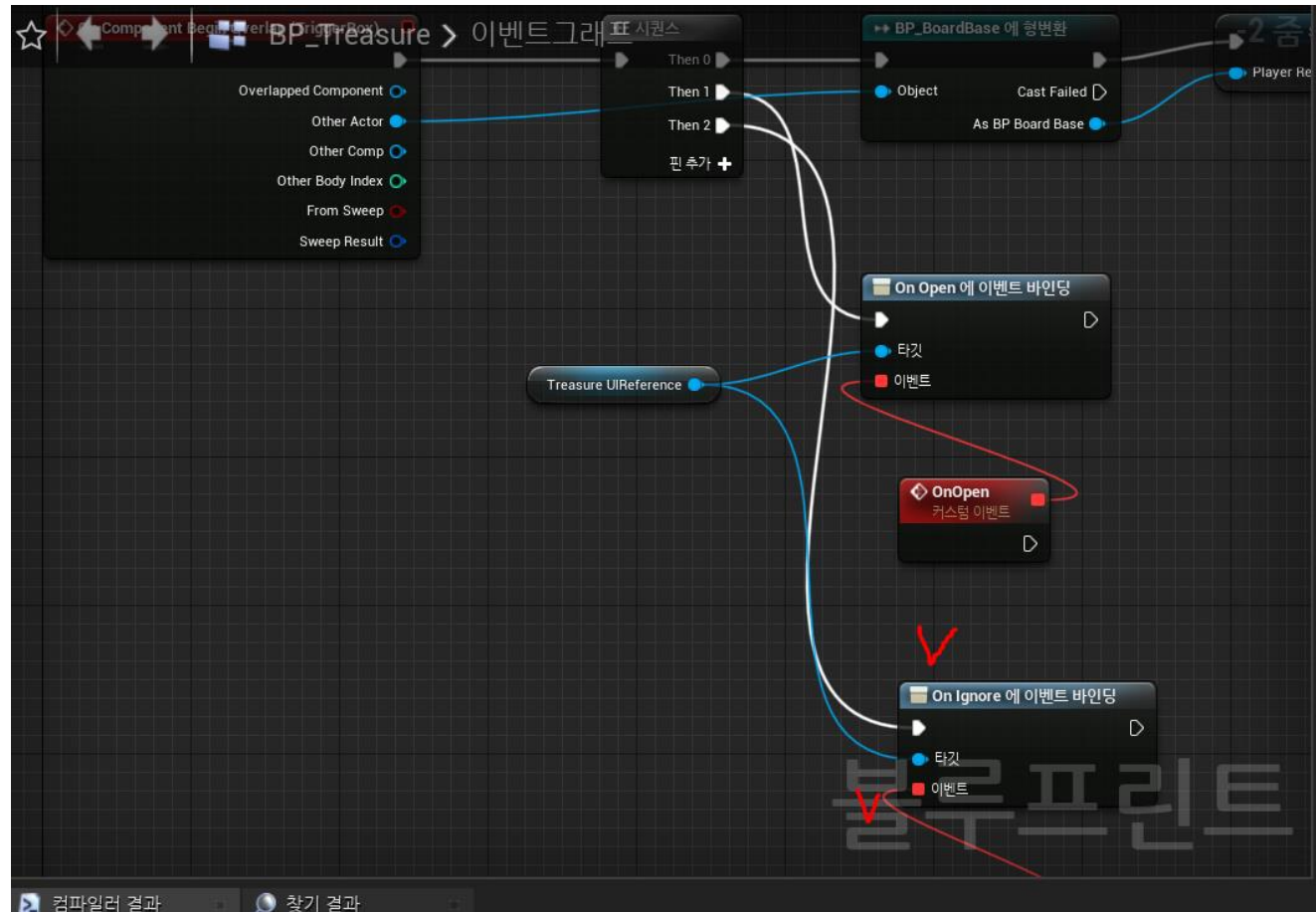
6.3 TreasureUI에 들어가서 이벤트 디스패처 OnOpen, OnIgnore을 추가하고, OpenButton, IgnoreButton을 클릭하면 각 각 호출하게 한다.



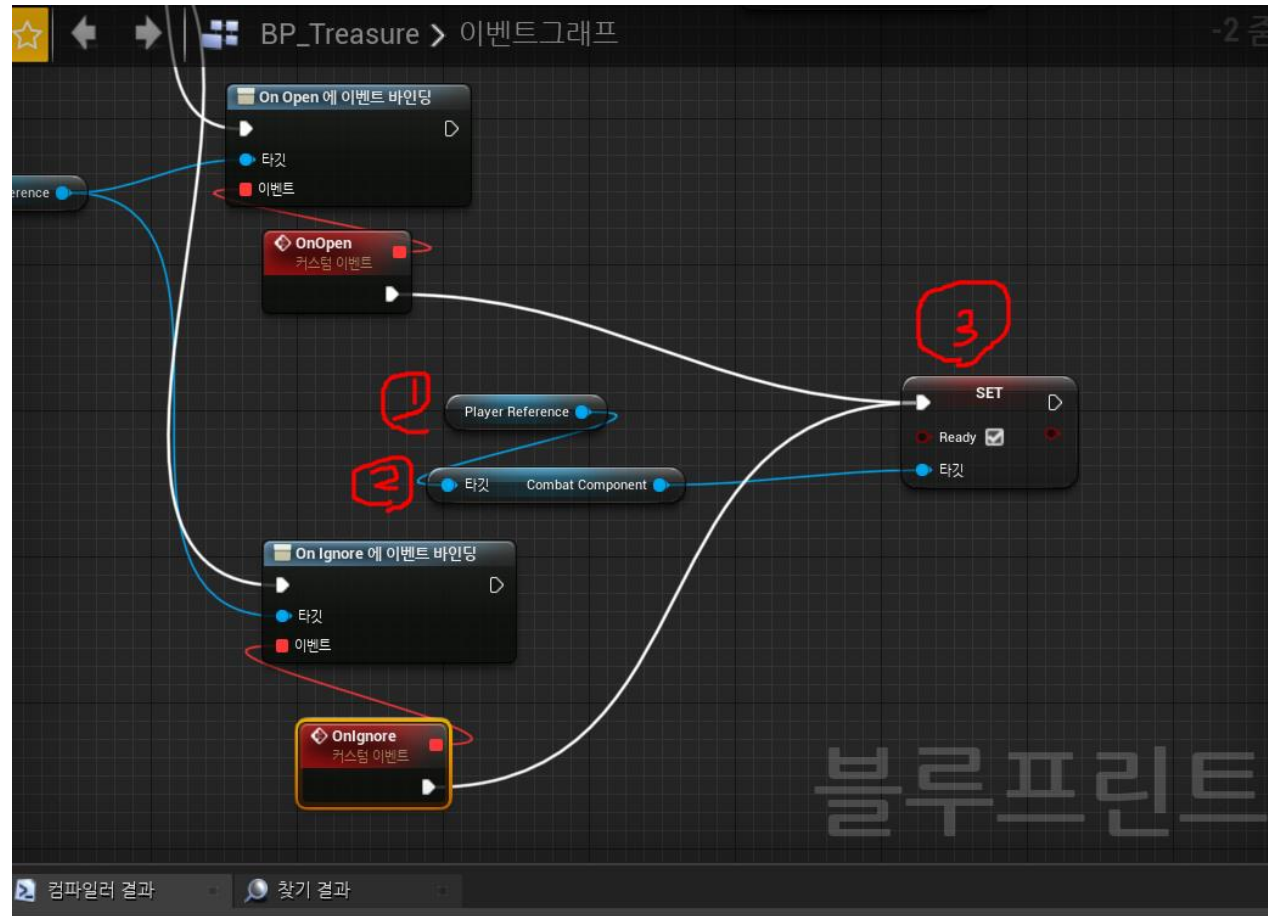
6.3.1 OnOpen, OnIgnore 디스패처를 호출하면, Remove from Parent 함수를 호출해서 보물 UI를 제거한다



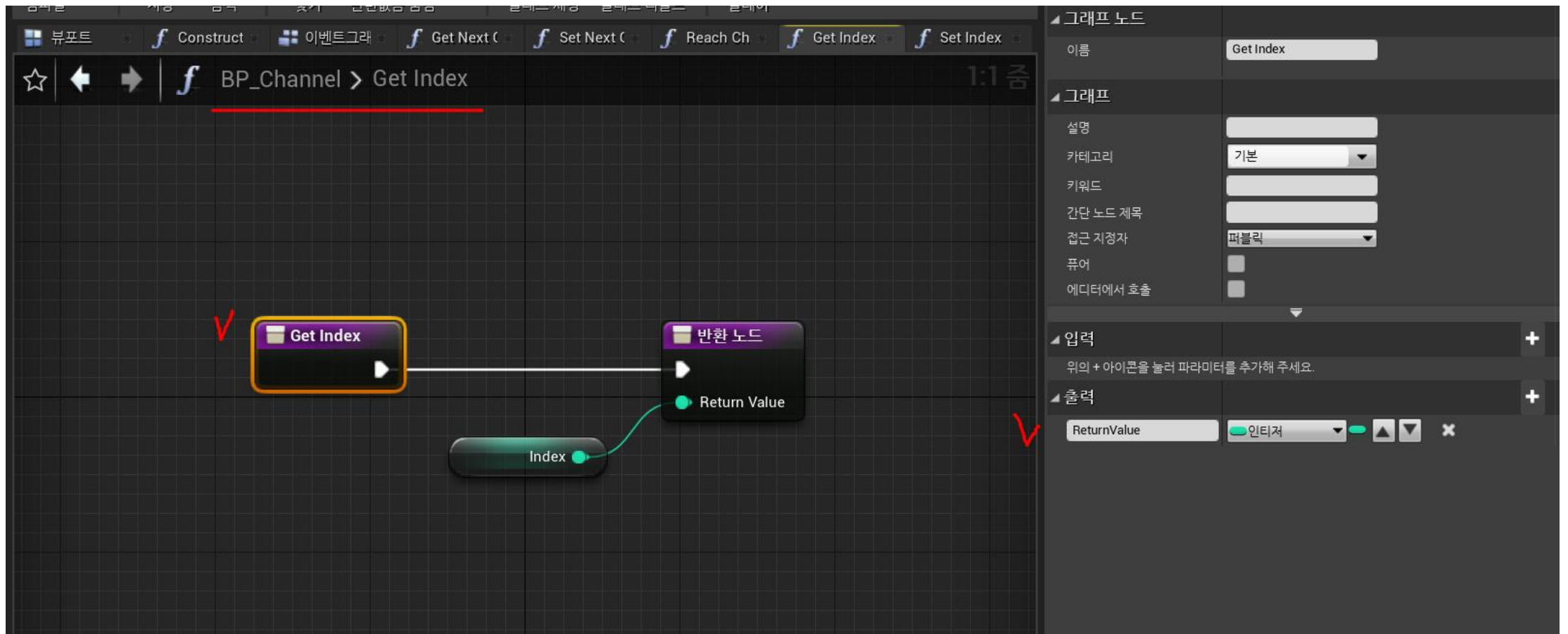
6.4 BP_Tresure의 OnComponentBeginOverlap 이벤트에 들어가서 TreasureUI의 OnOpen을 이벤트 바인딩하고, 이벤트를 생성한다.



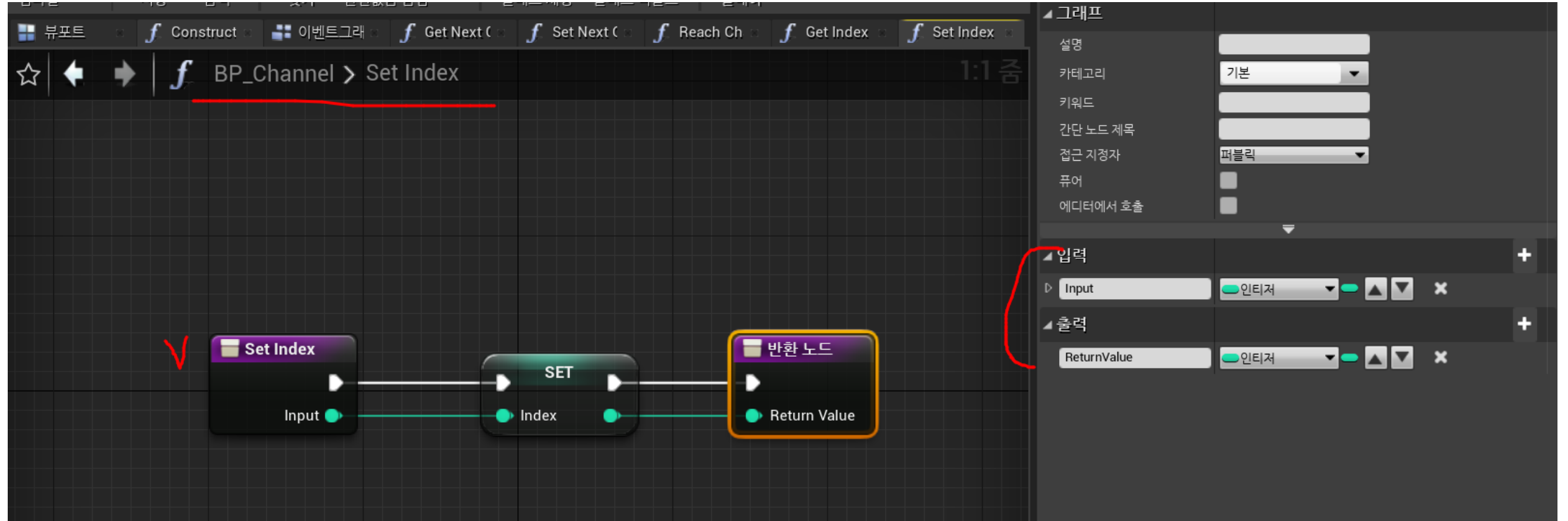
6.4.1 TreasureUI의 OnIgnore을 이벤트 바인딩하고, 이벤트를 생성한다.



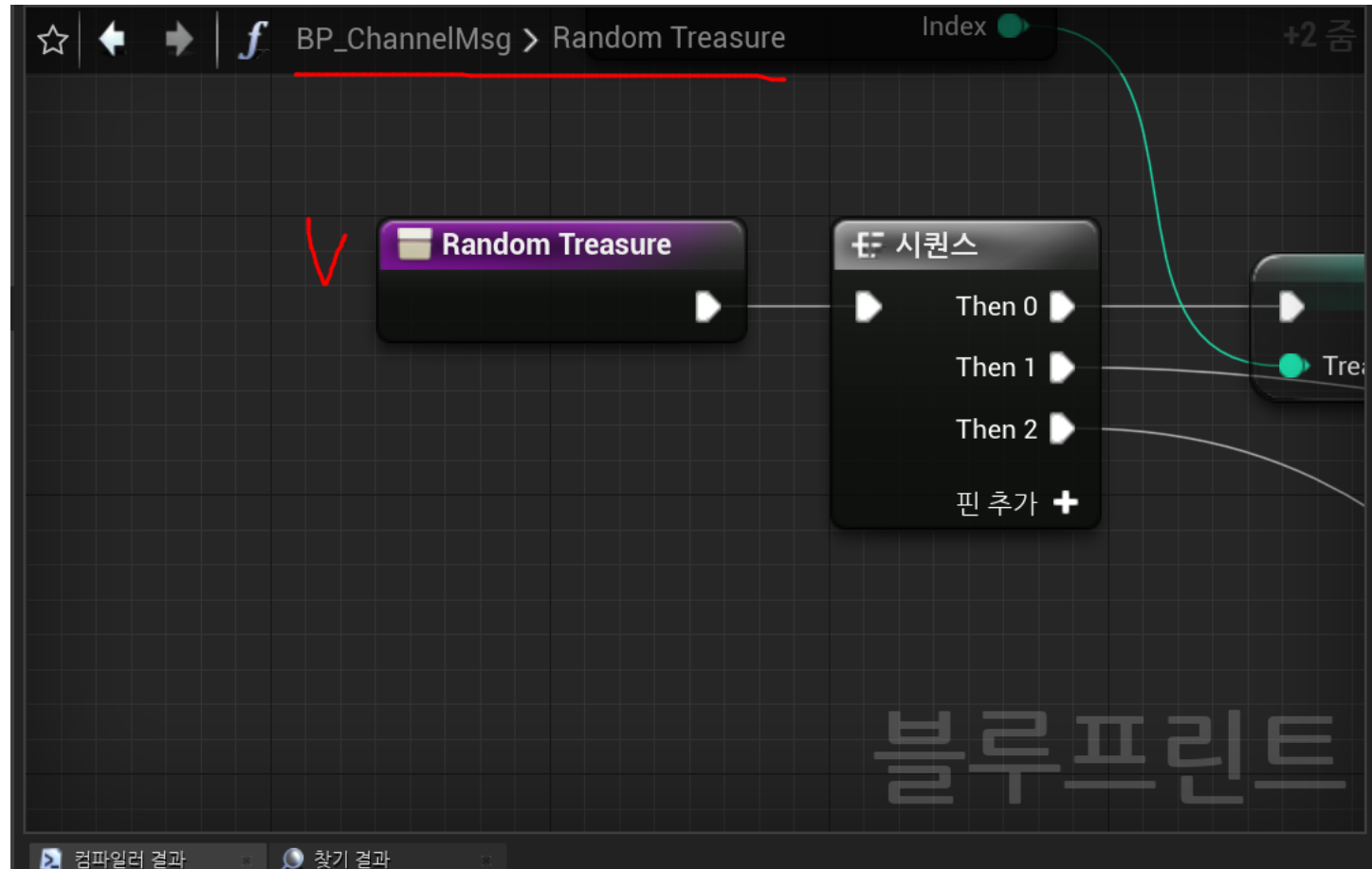
6.4.2 OnOpen, OnIgnore 이벤트가 발생하면 CombatComponent의 Ready를 True로 SET한다.



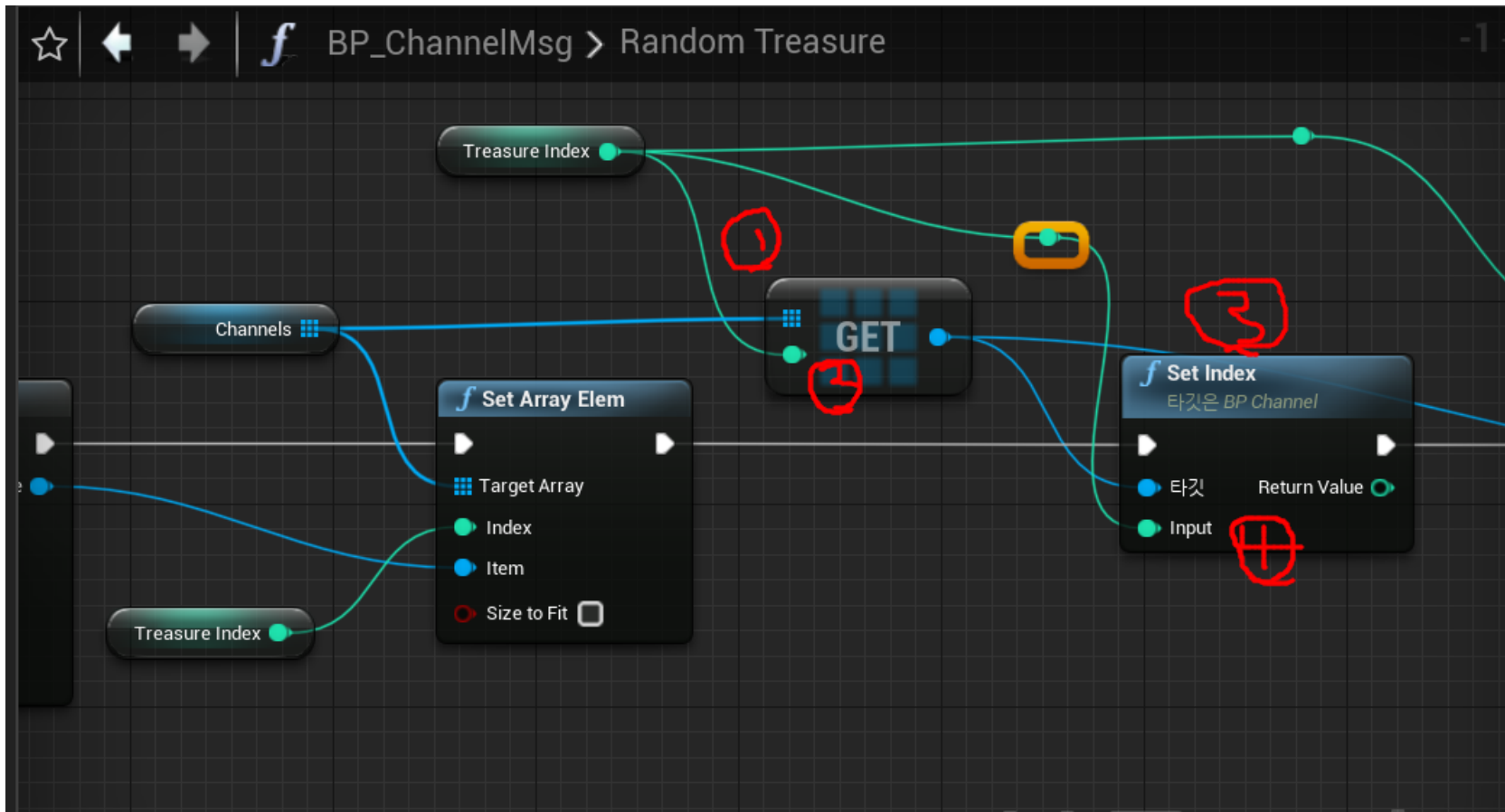
7. BP_Channel에 들어가서 GetIndex 함수를 생성한다.



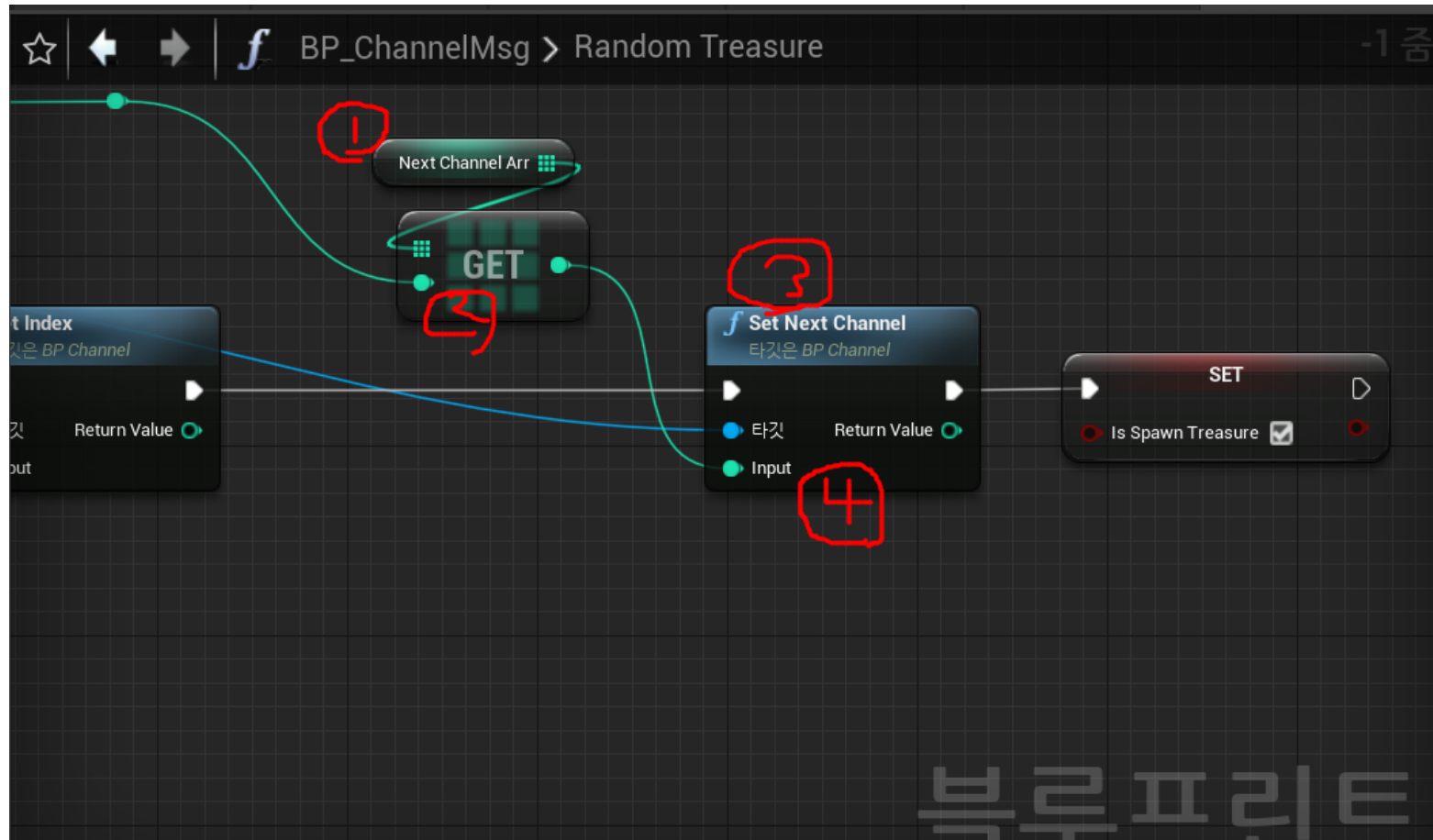
7.1 SetIndex 함수를 생성한다.



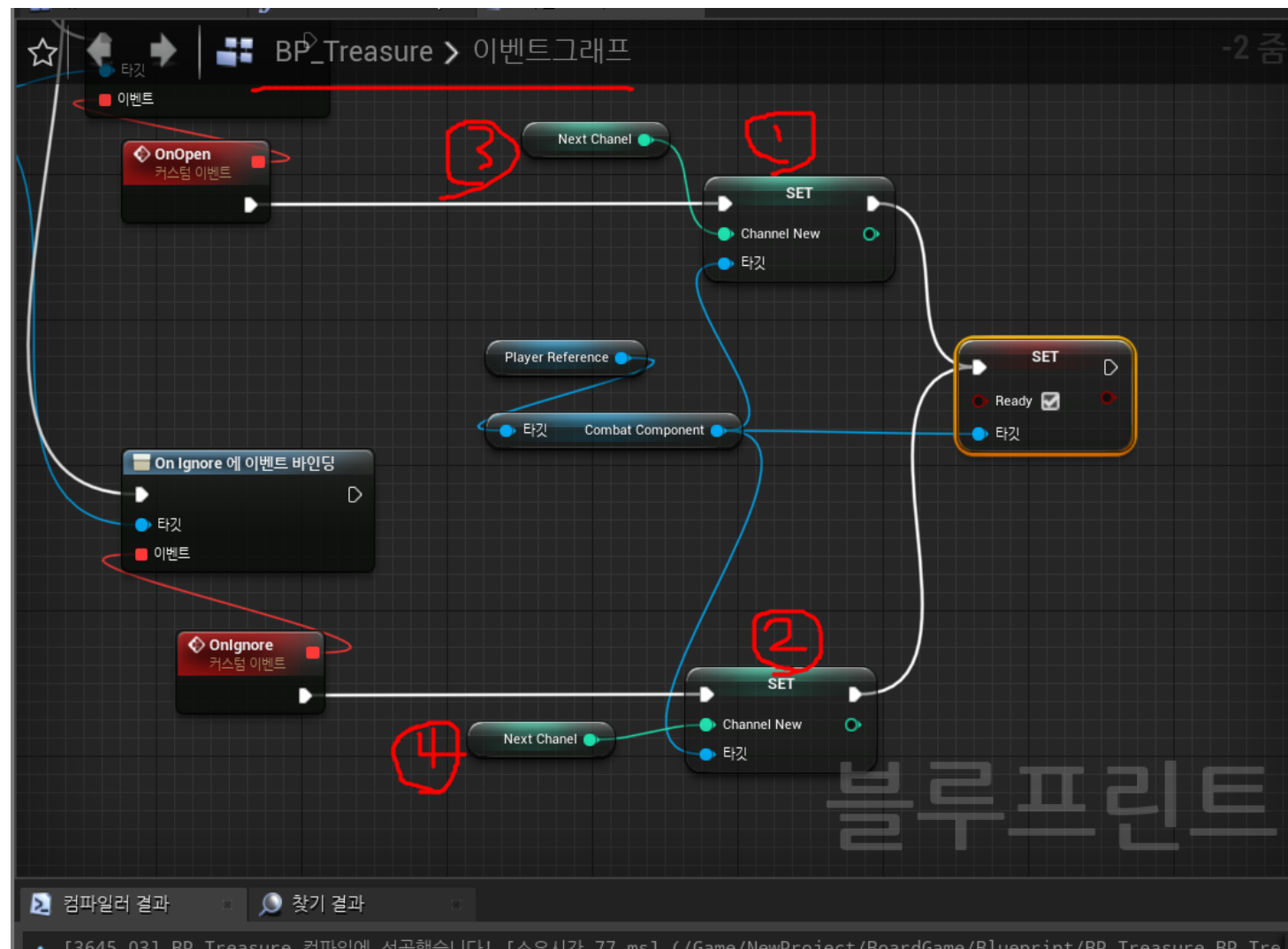
8. BP_ChannelMsg의 RandomTresure 함수에 들어간다.



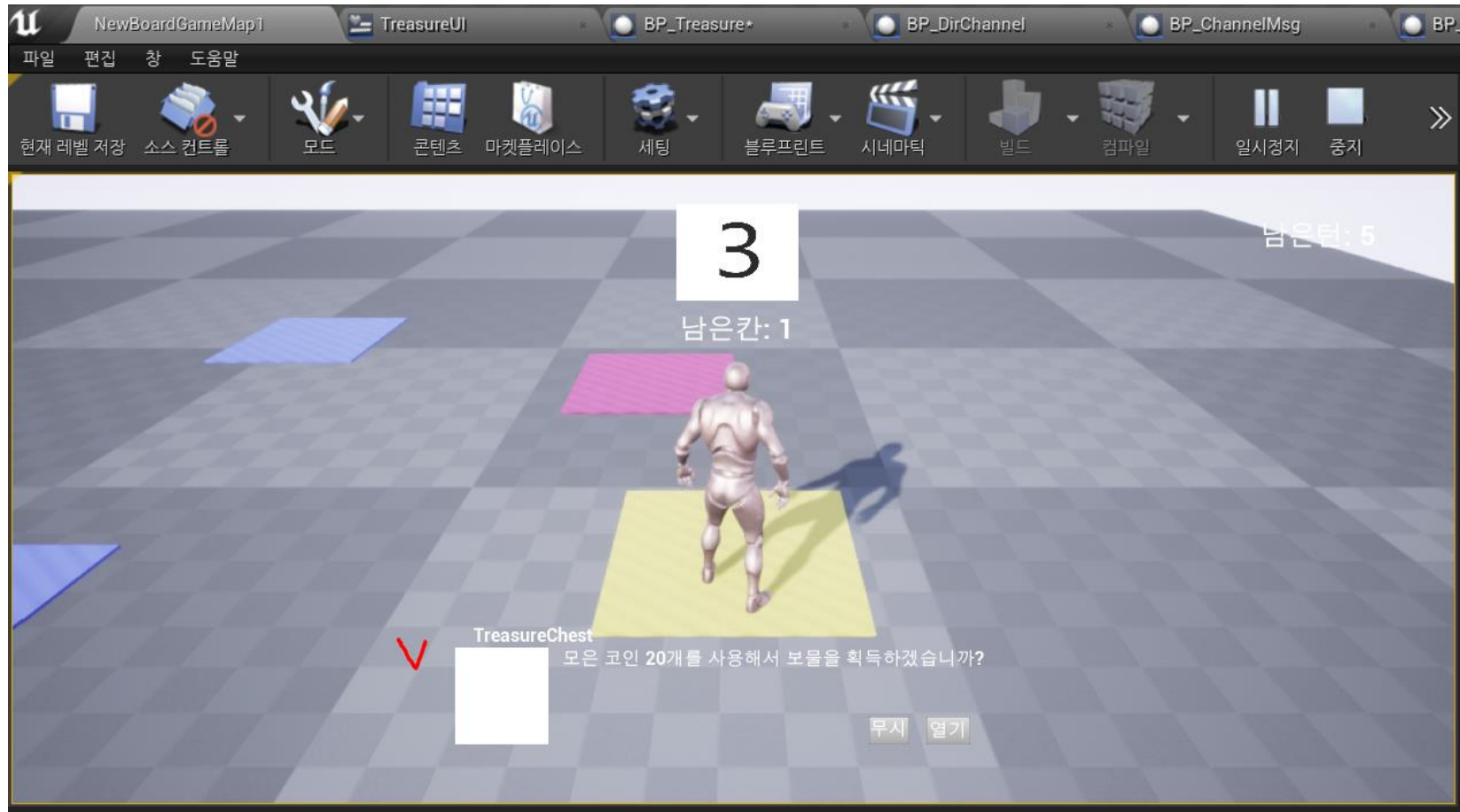
8.1 Treasure를 Channel에 넣으면 그 채널에 Index를 SET한다.



8.2 NextChannel을 SET한다.



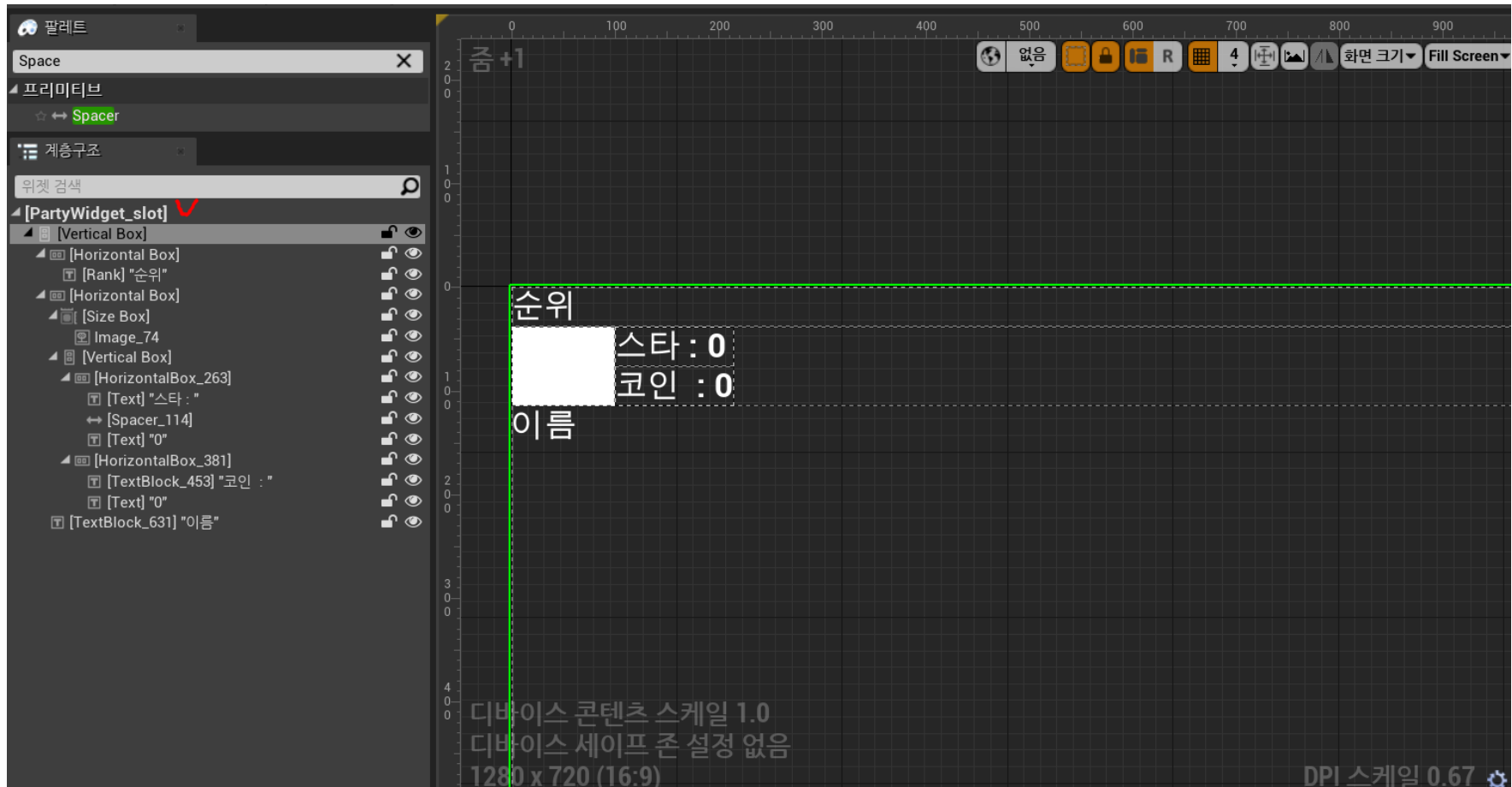
9. BP_Treasure에 OnOpen, OnIgnore 이벤트에 들어가서 Combacomponent의 Channel_New를 NextChannel로 SET한다.



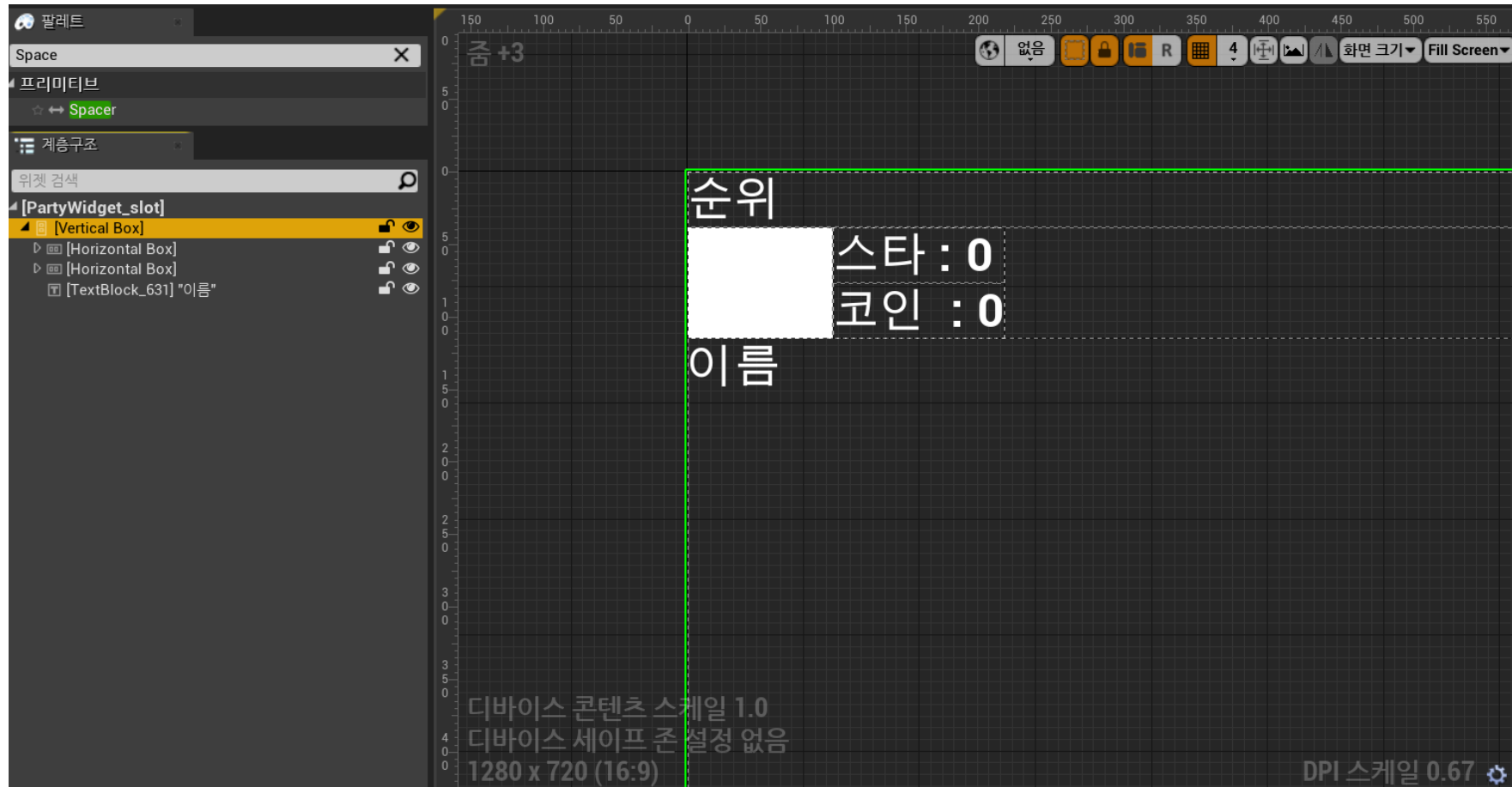
9.1 실행화면



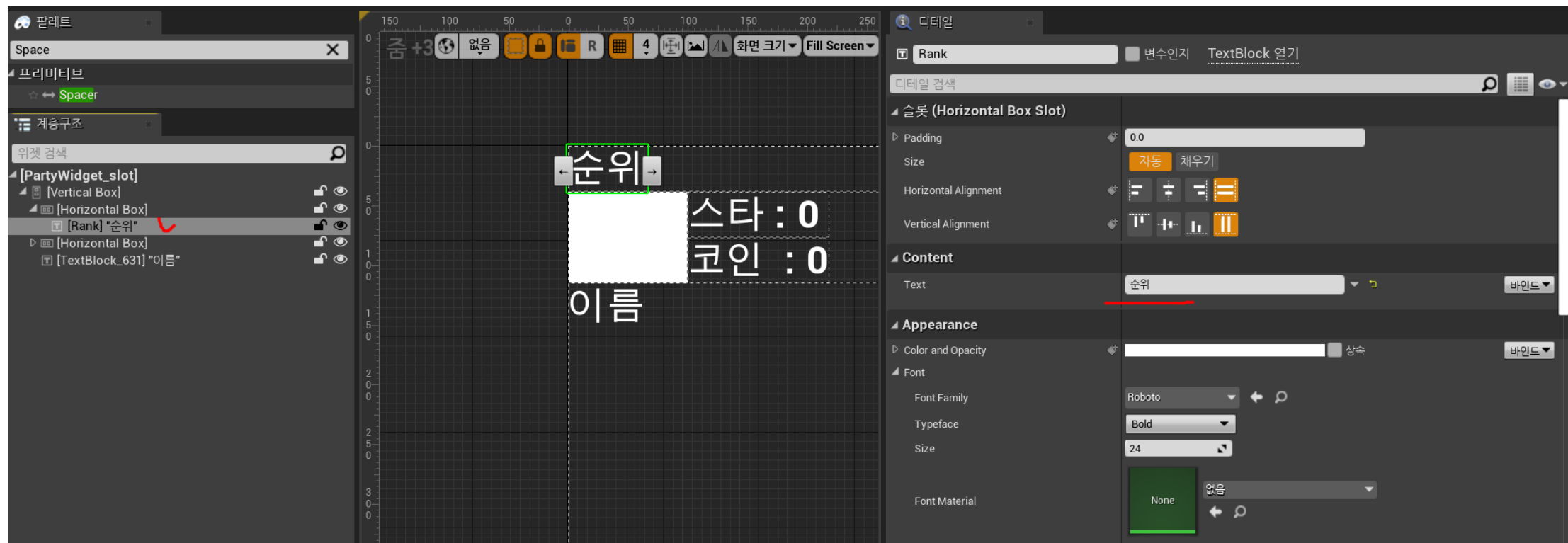
10. PartyWidget_Slot 구상(마리오 파티 참조)



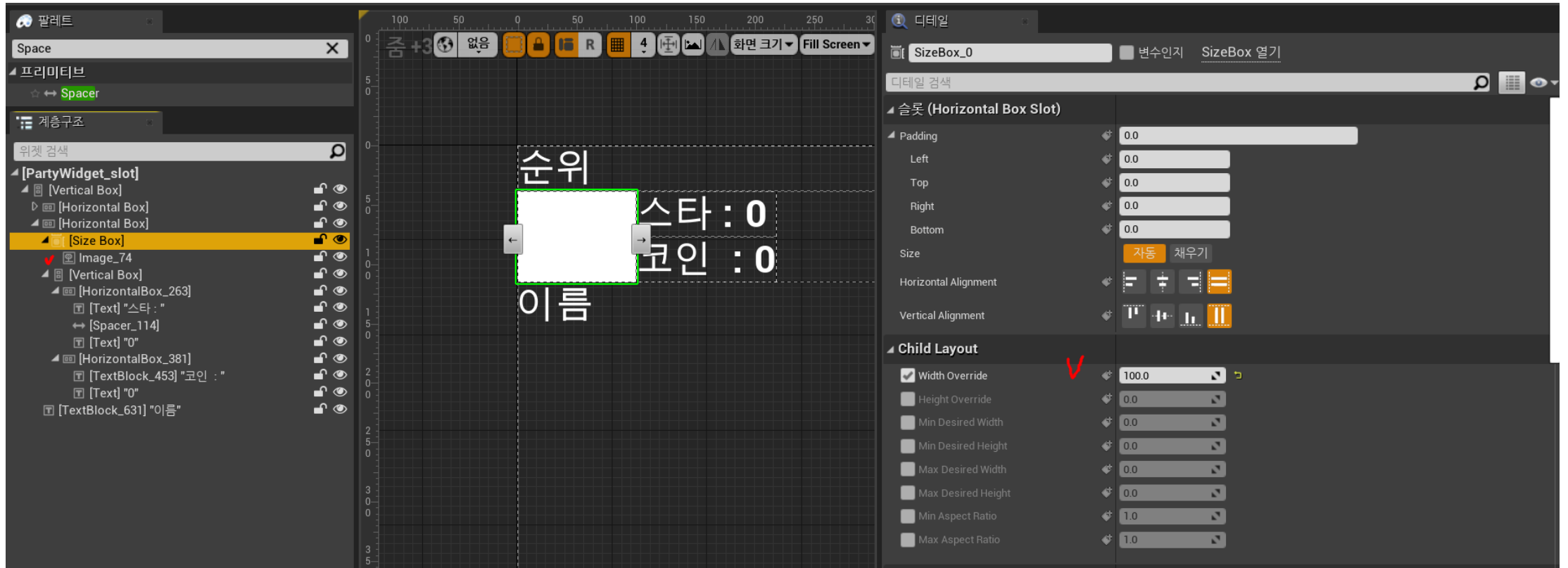
10.1 PartyWidget_Slot에 들어가서 위젯을 배치한다.



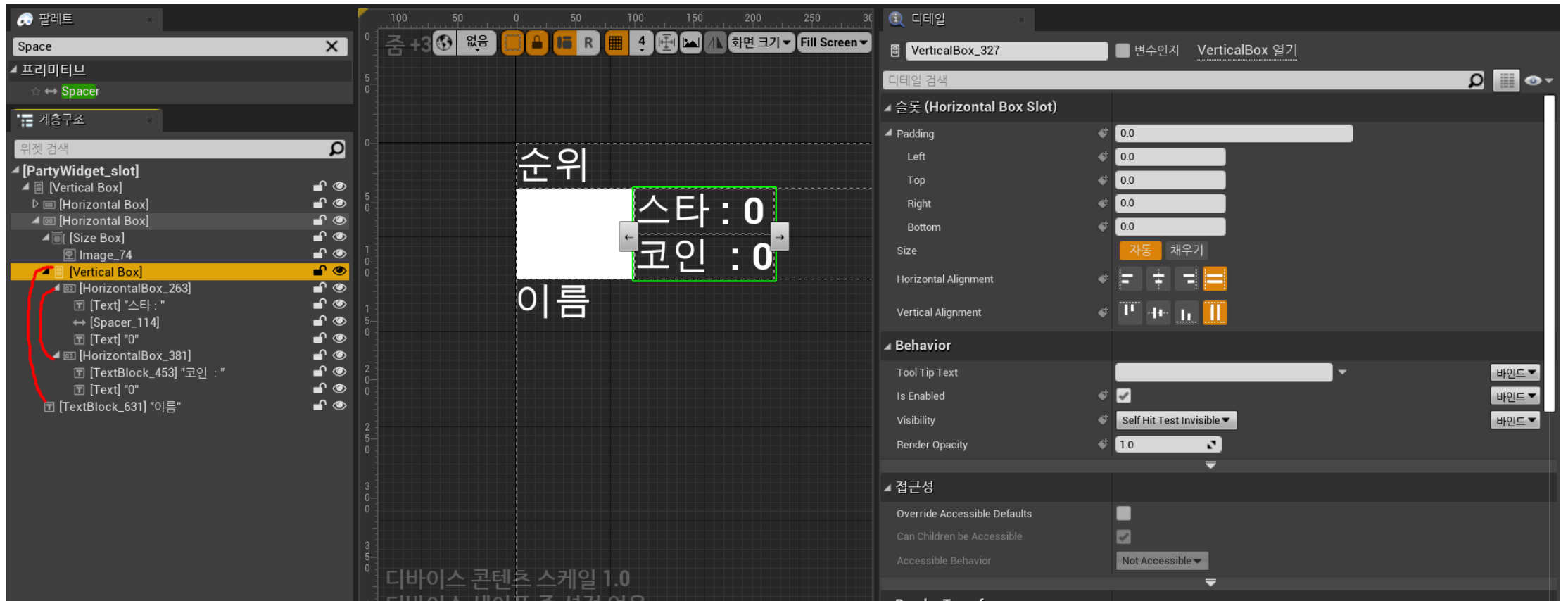
10.1.1 VerticalBox를 추가하고 자식으로 HorizontalBox, HorizontalBox, TextBlock을 추가한다.



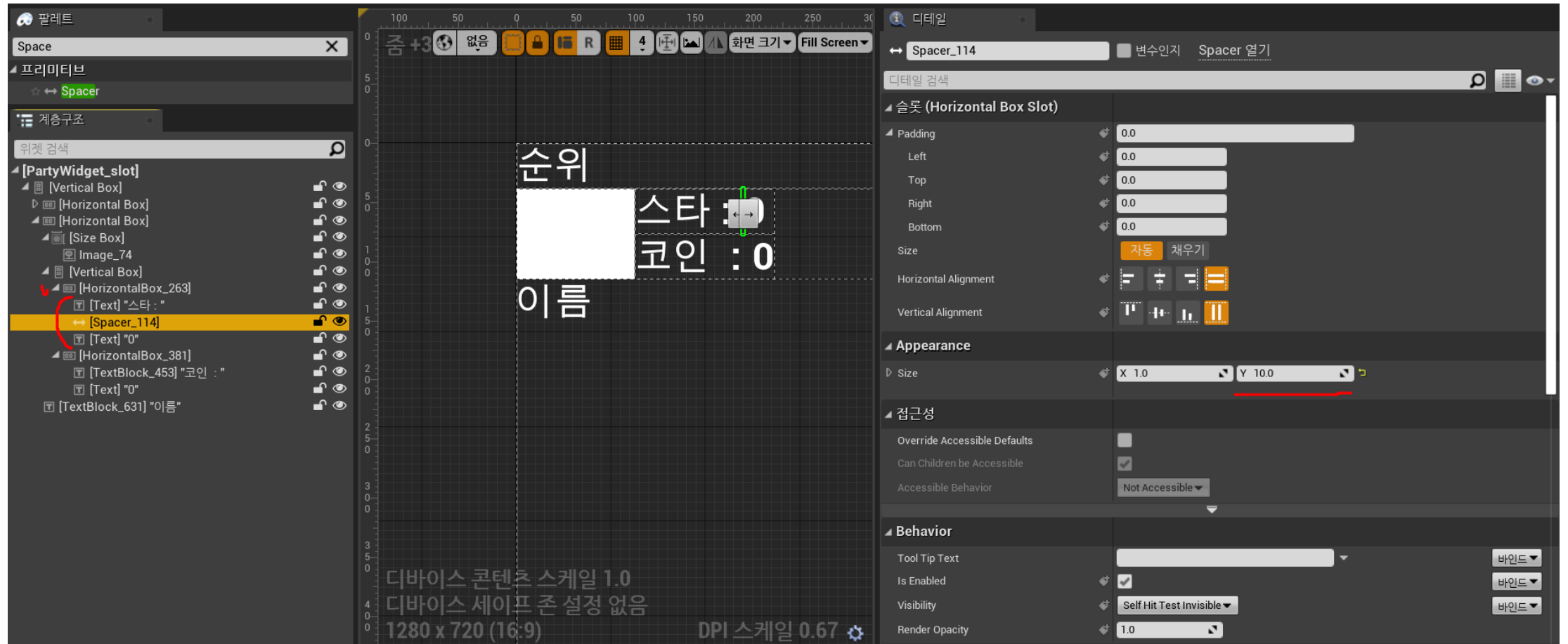
10.2 첫번째 HorizontalBox에 TextBlock을 추가하고, 순위라고 적는다.



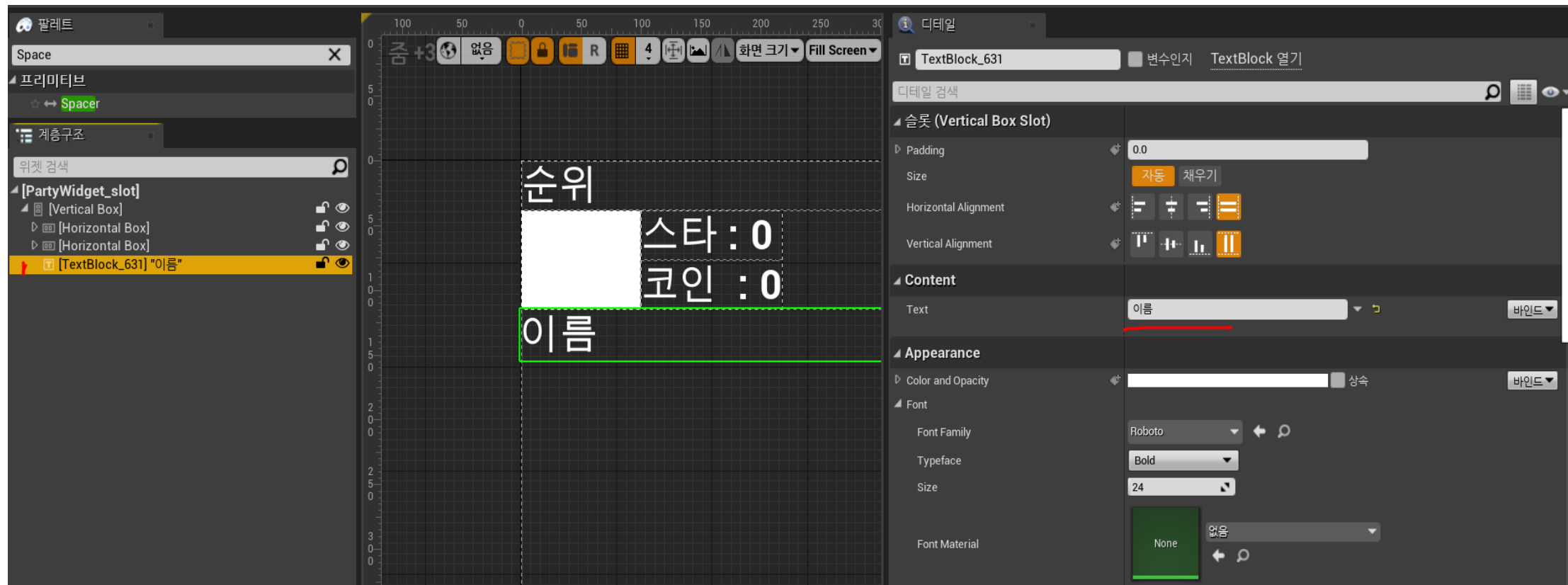
10.3 두번째 HorizontalBox에 SizeBox를 추가하고, 이미지를 추가한다.



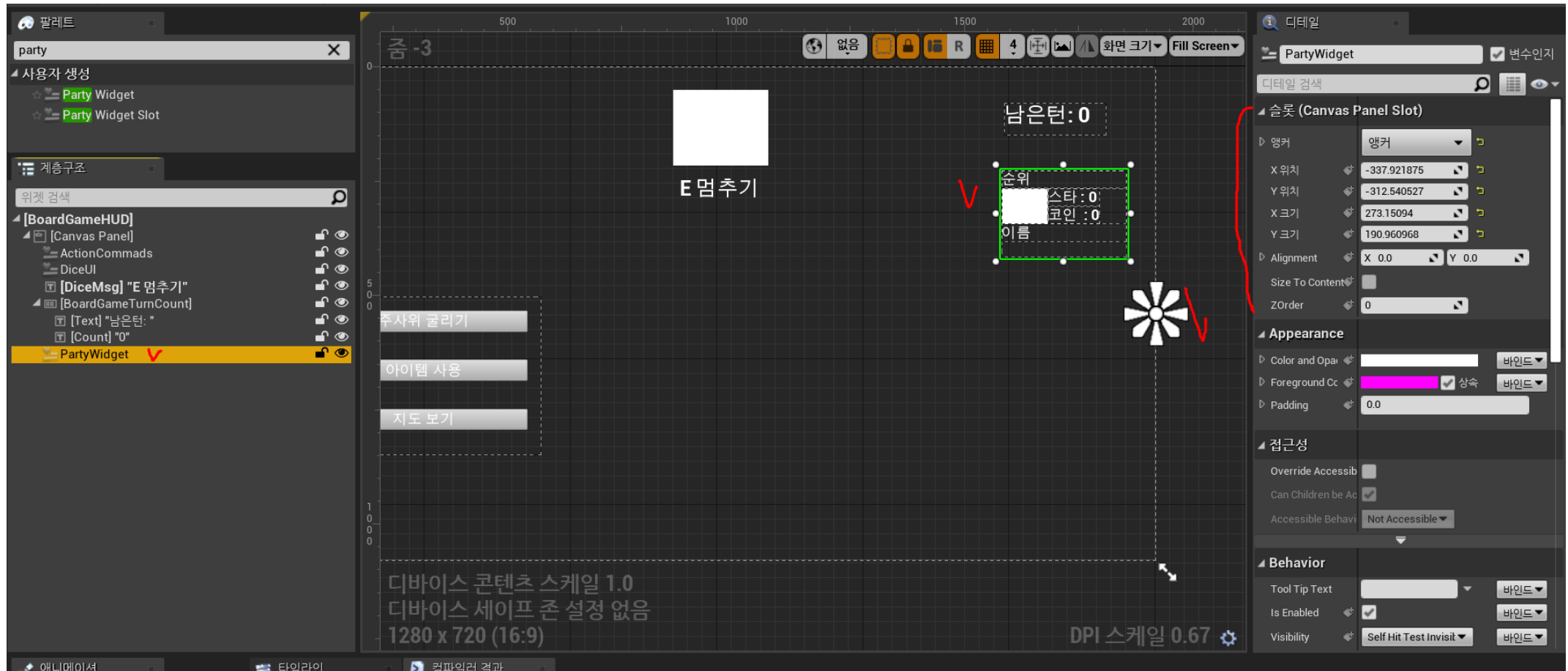
10.4 VertexBox를 추가하고, 스타와 코인의 갯수를 표기한다.



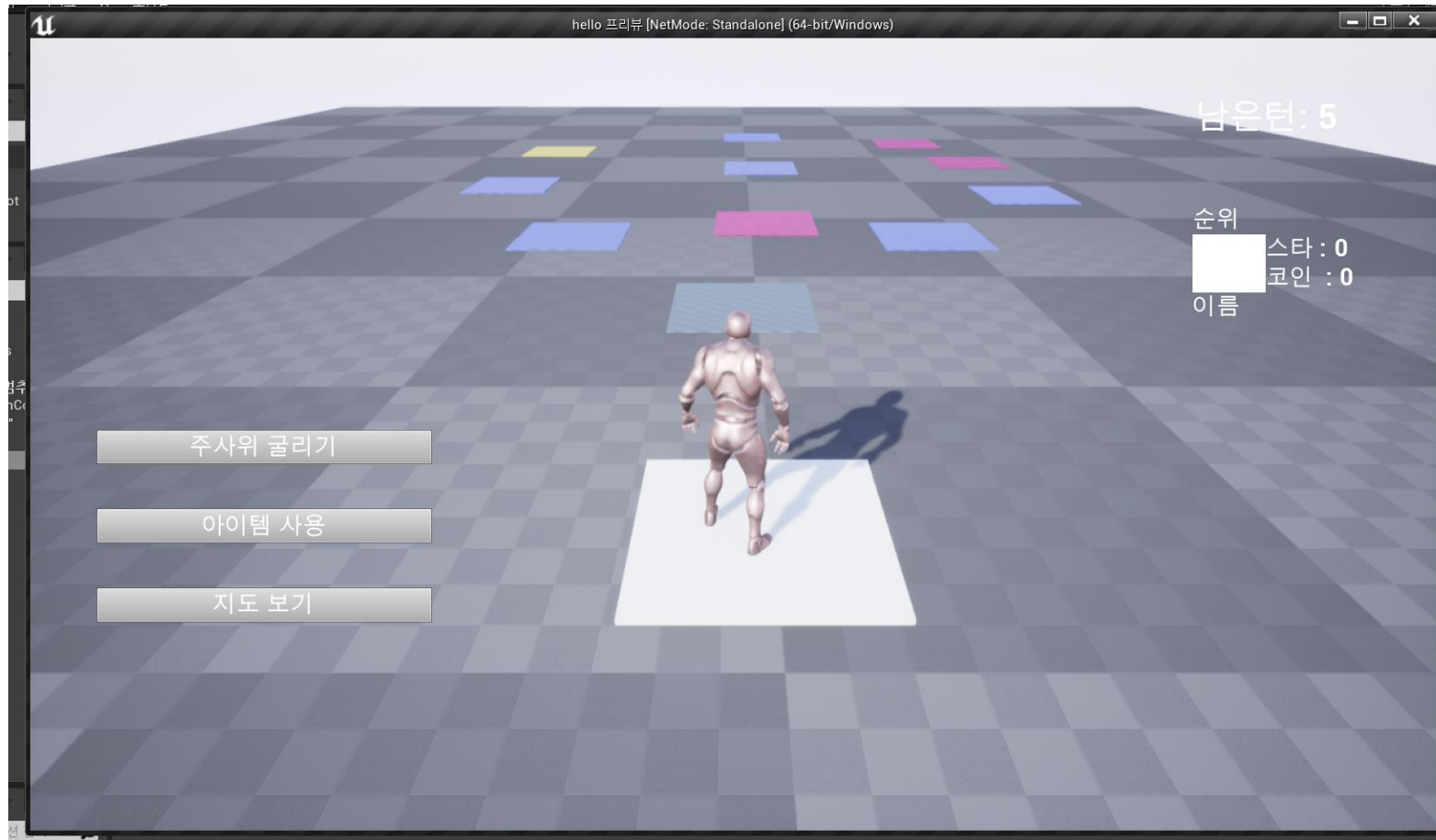
10.4.1 스타를 표시하는 HorizontalBox에 공간 확보를 위해서 Space를 추가한다.



10.5 TextBlock에 이름이라고 적는다.



10.7 PartyWidget을 BoardGameHUD에 추가한다.



10.8 실행화면