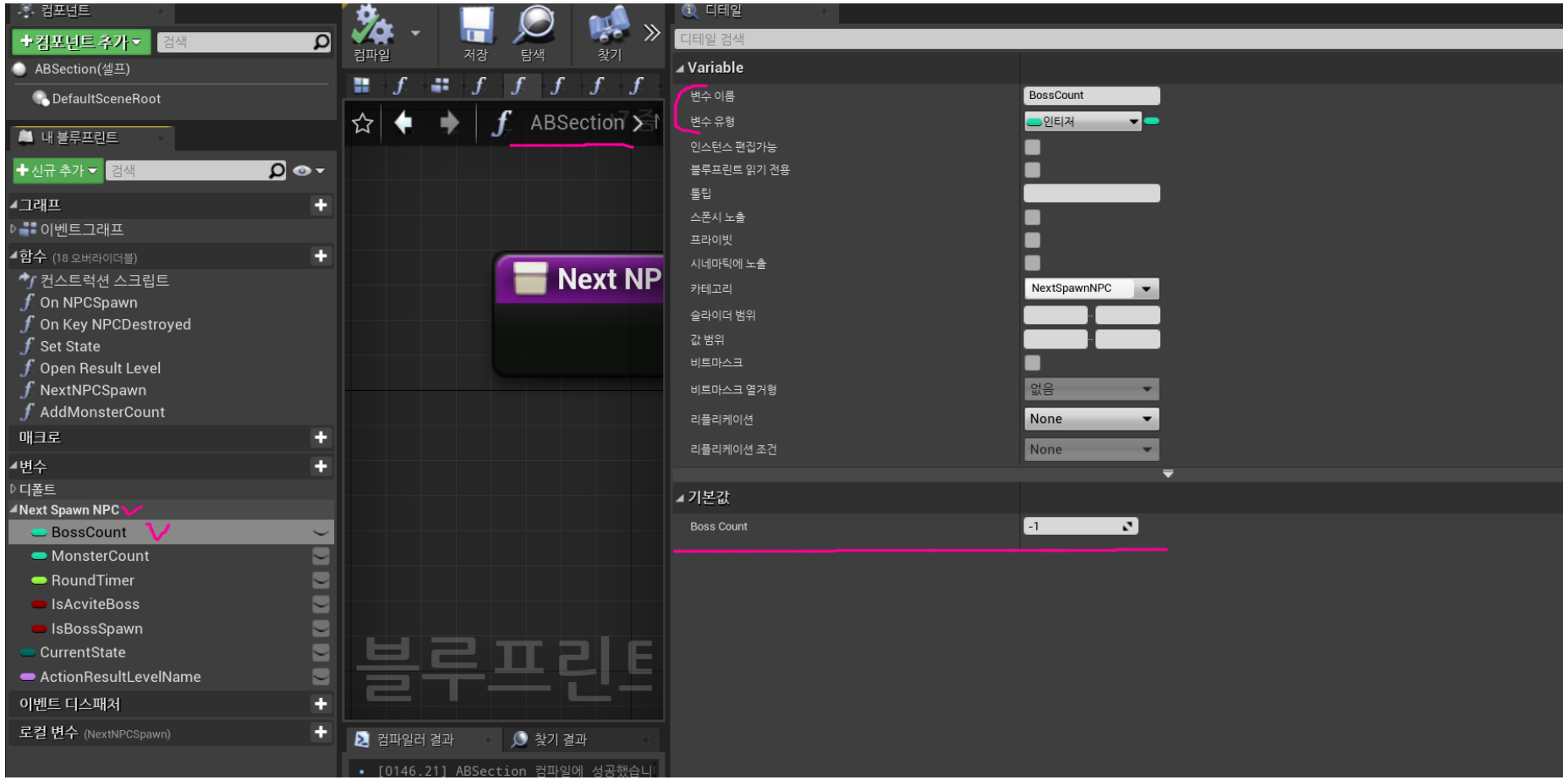
목차

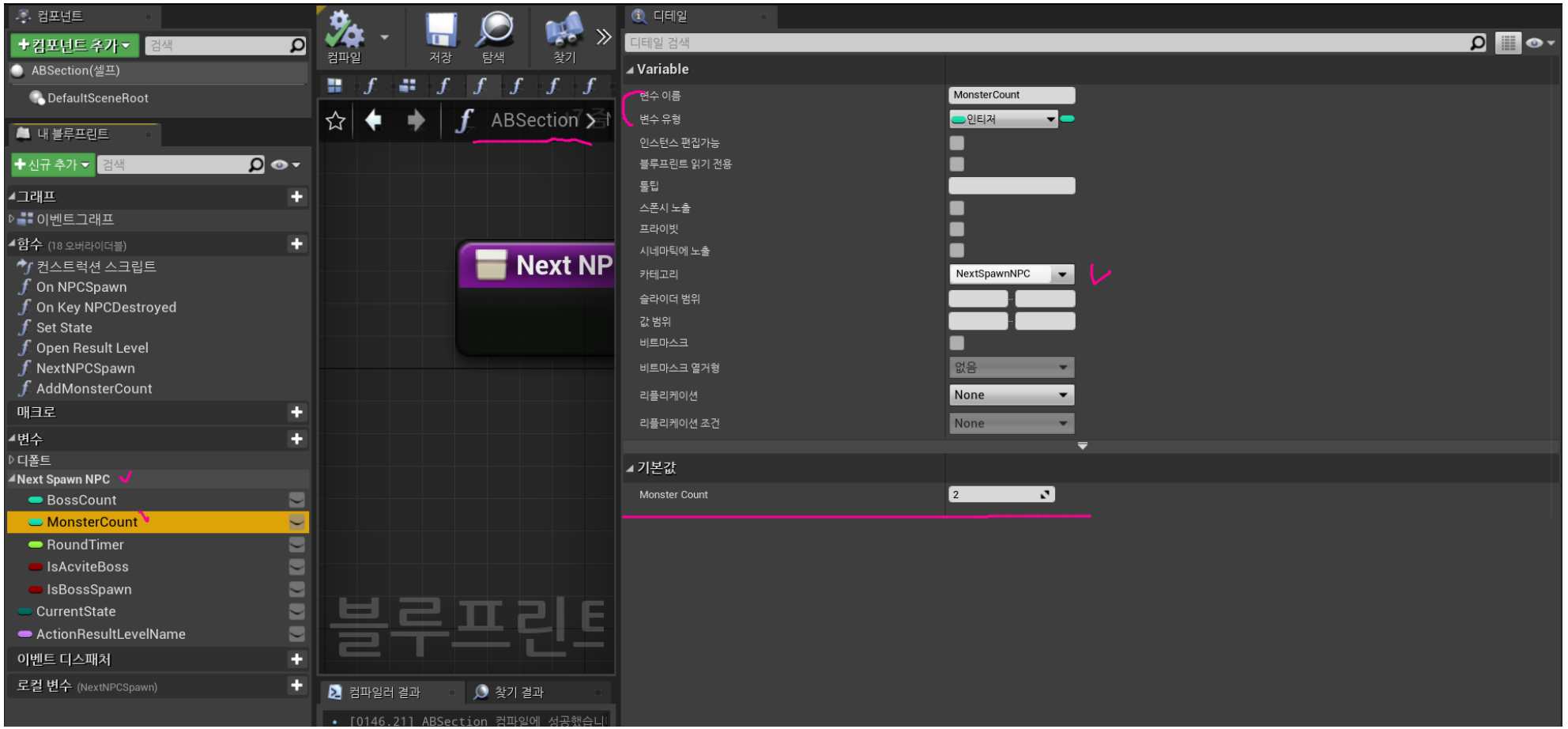
1. ABSection 처리 1
2. UI_HUD 처리 2
3. enemyCharacter2를 상속받은 TestBoss, TestAnother를 생성한다.
4. ABSection 처리 2
5. UI_HUD 처리 2

목차

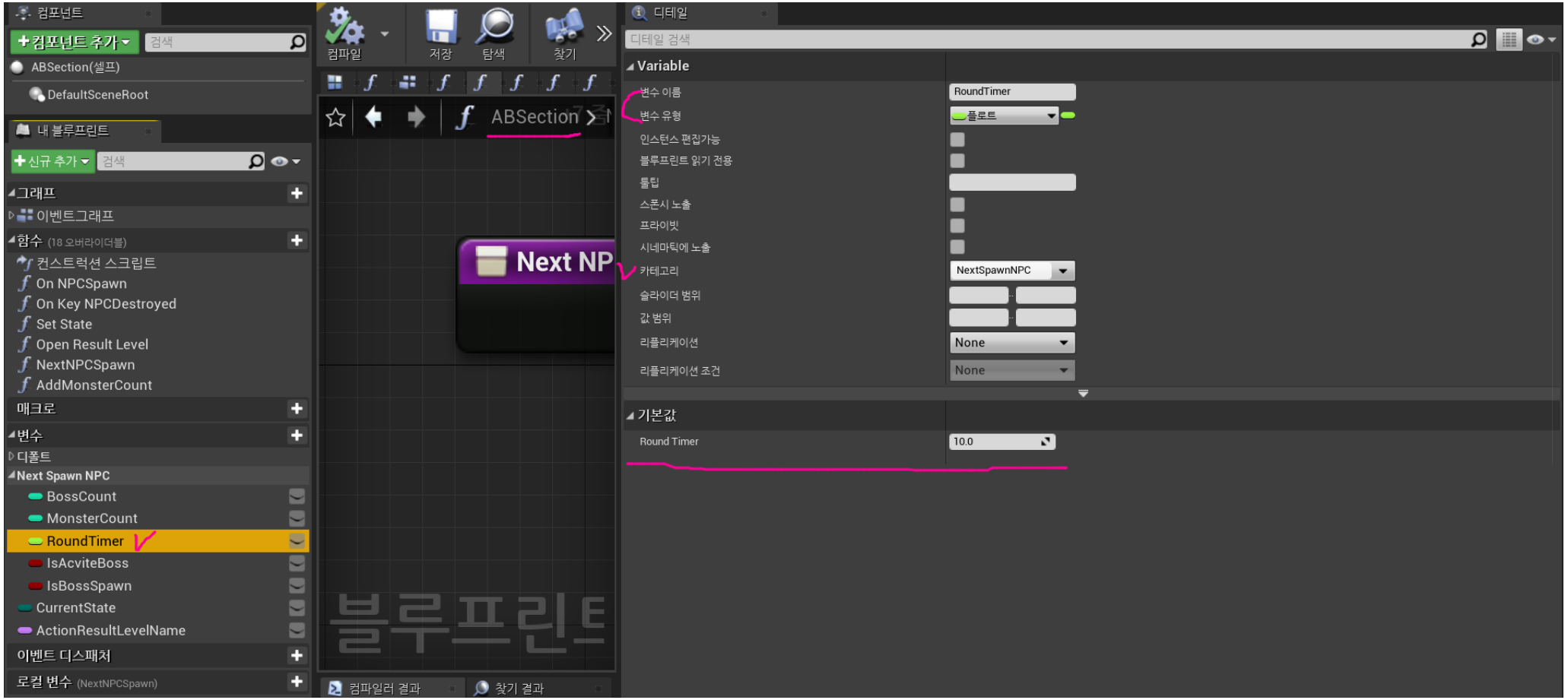
6. TestBoss 처리



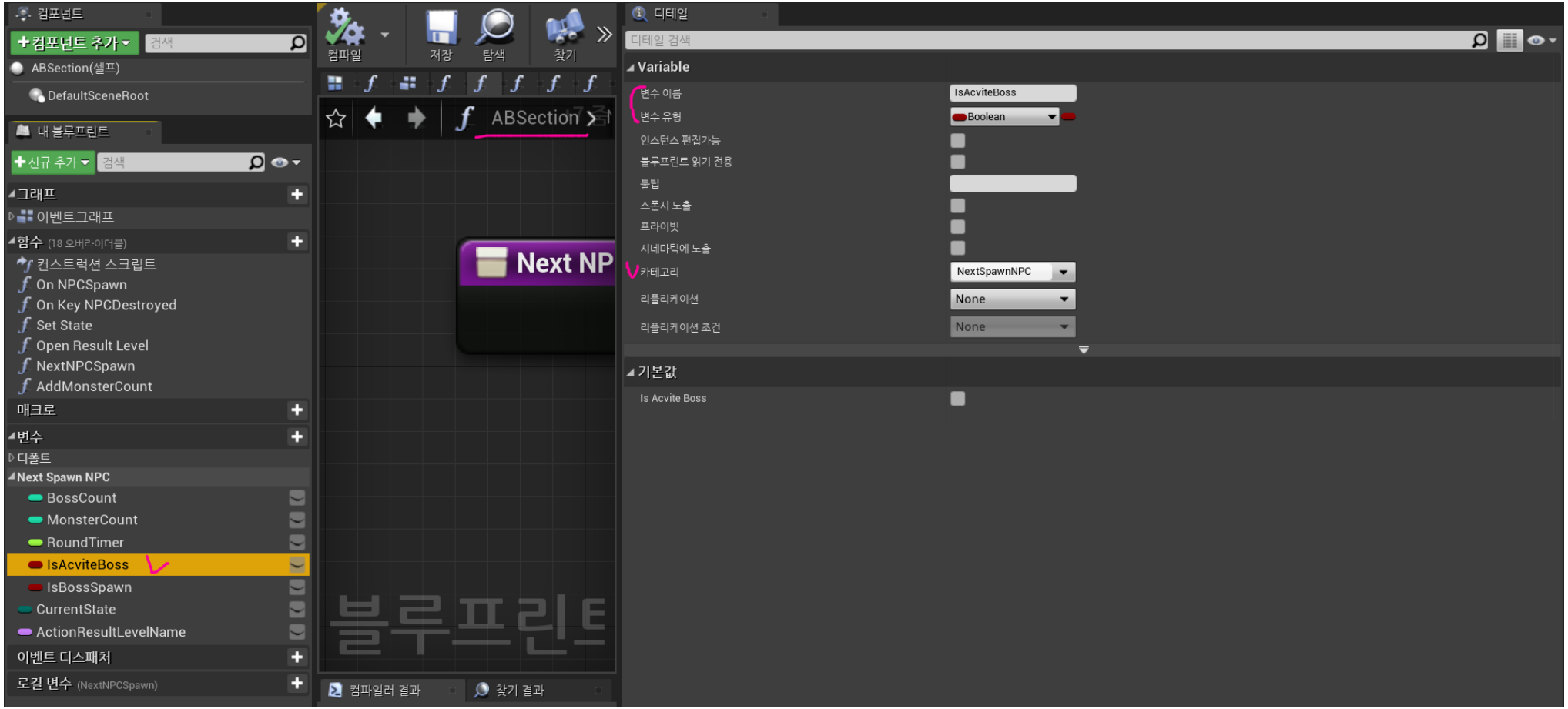
1. ABSection에 들어가서 Integer 형 변수 BossCount를 선언하고, 디폴트 값은 -1로 한다.



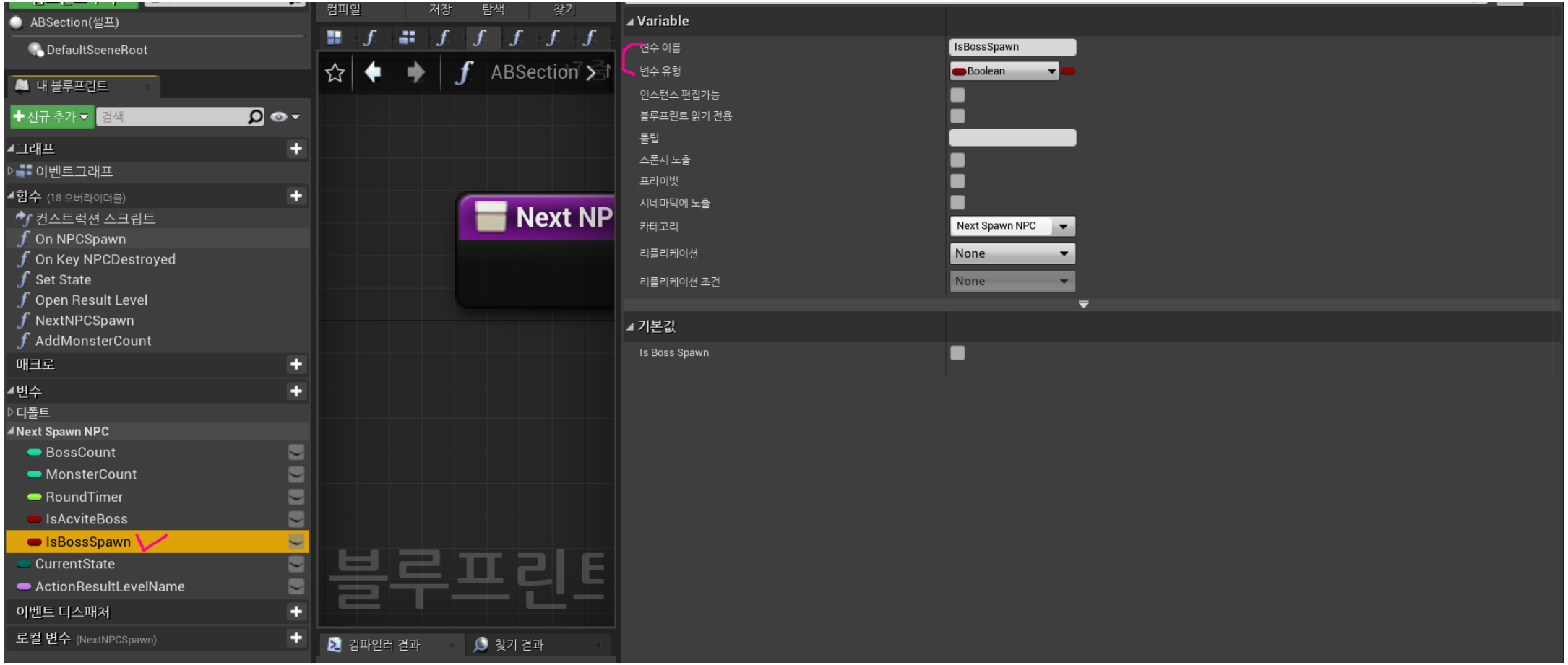
1.1 Integer 형 변수 MonsterCount를 선언한다. 그리고 디폴트 값을 2로 한다.



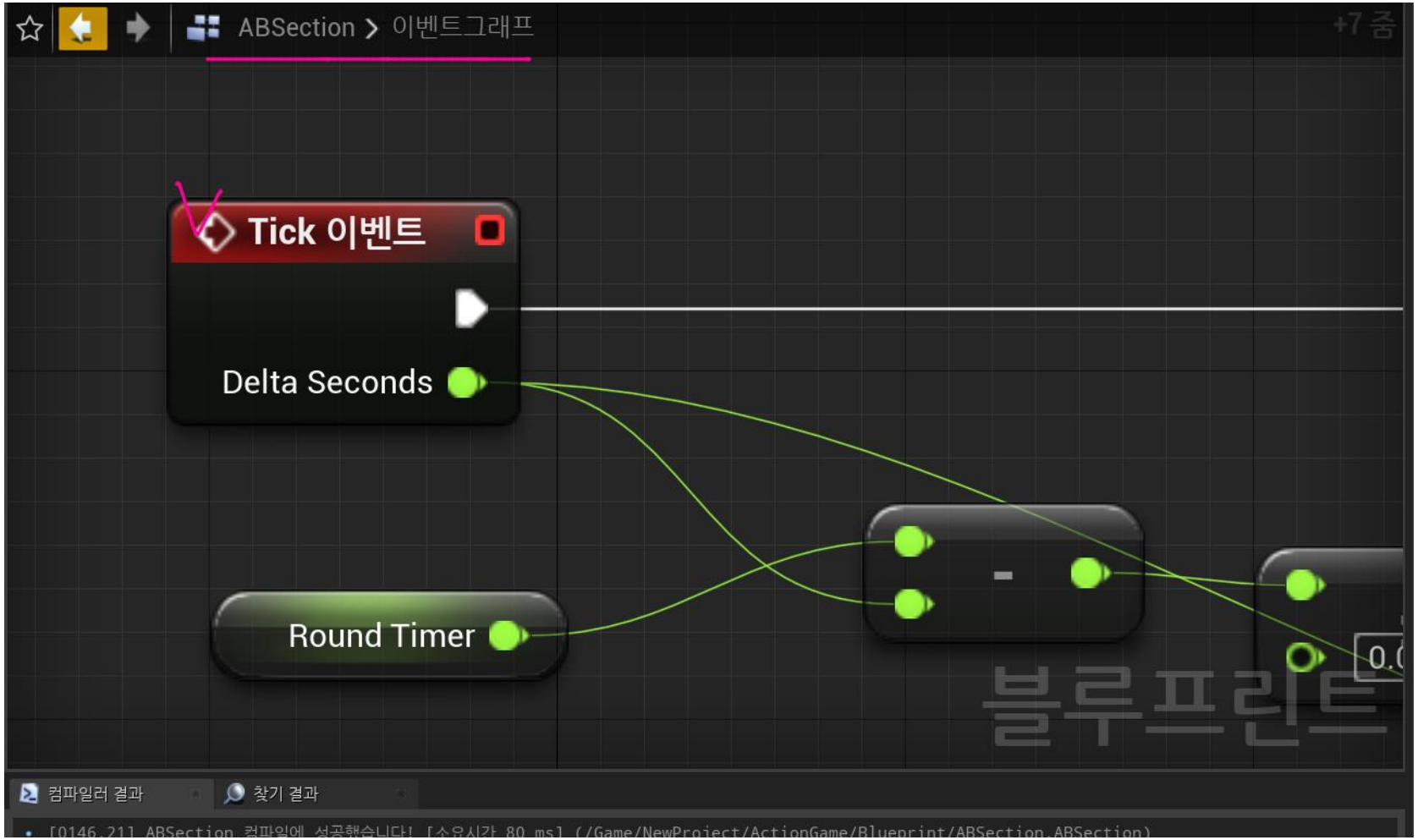
1.1.1 Float 형 변수 RoundTimer를 선언하고, 디폴트 값을 10.0으로 한다.



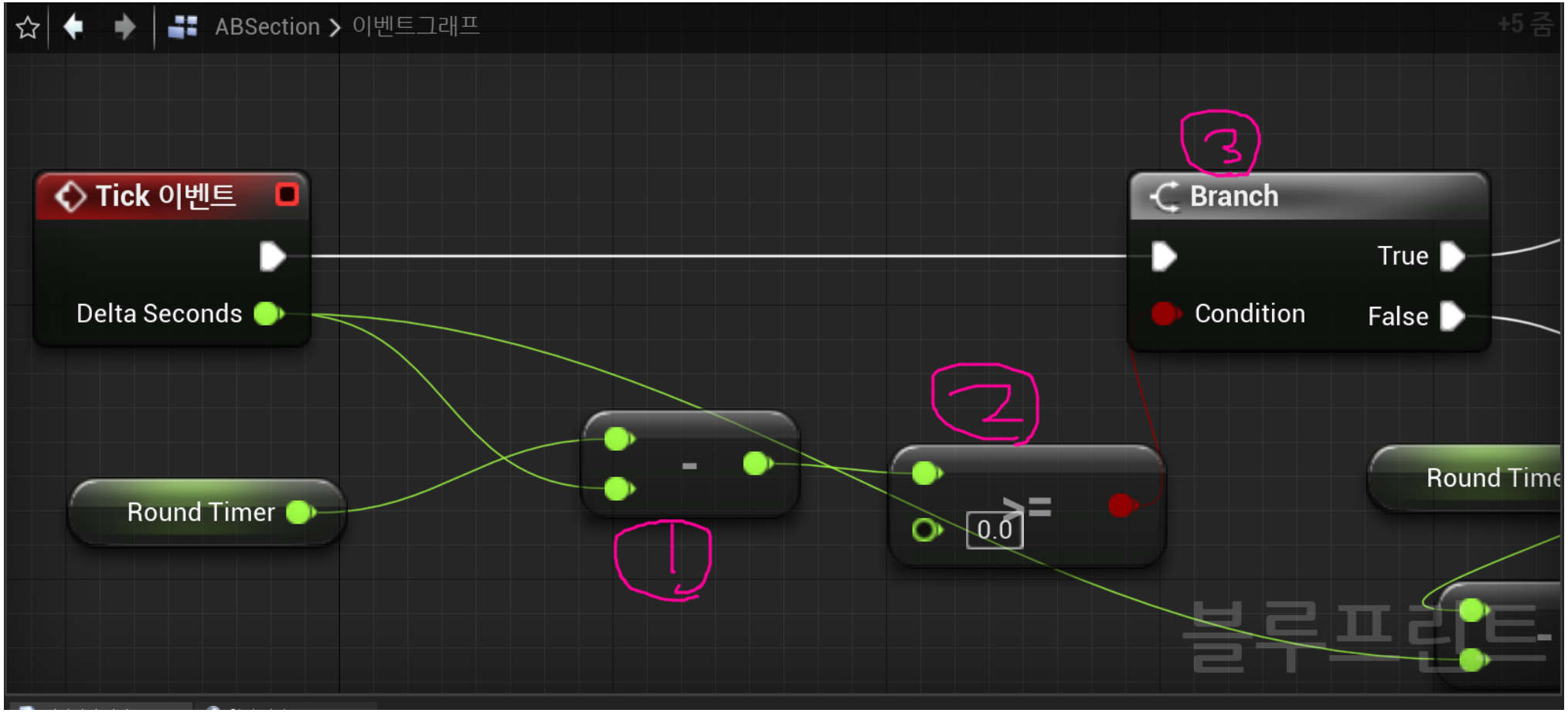
1.1.2 Boolean 형 변수 IsActiveBoss를 선언한다.



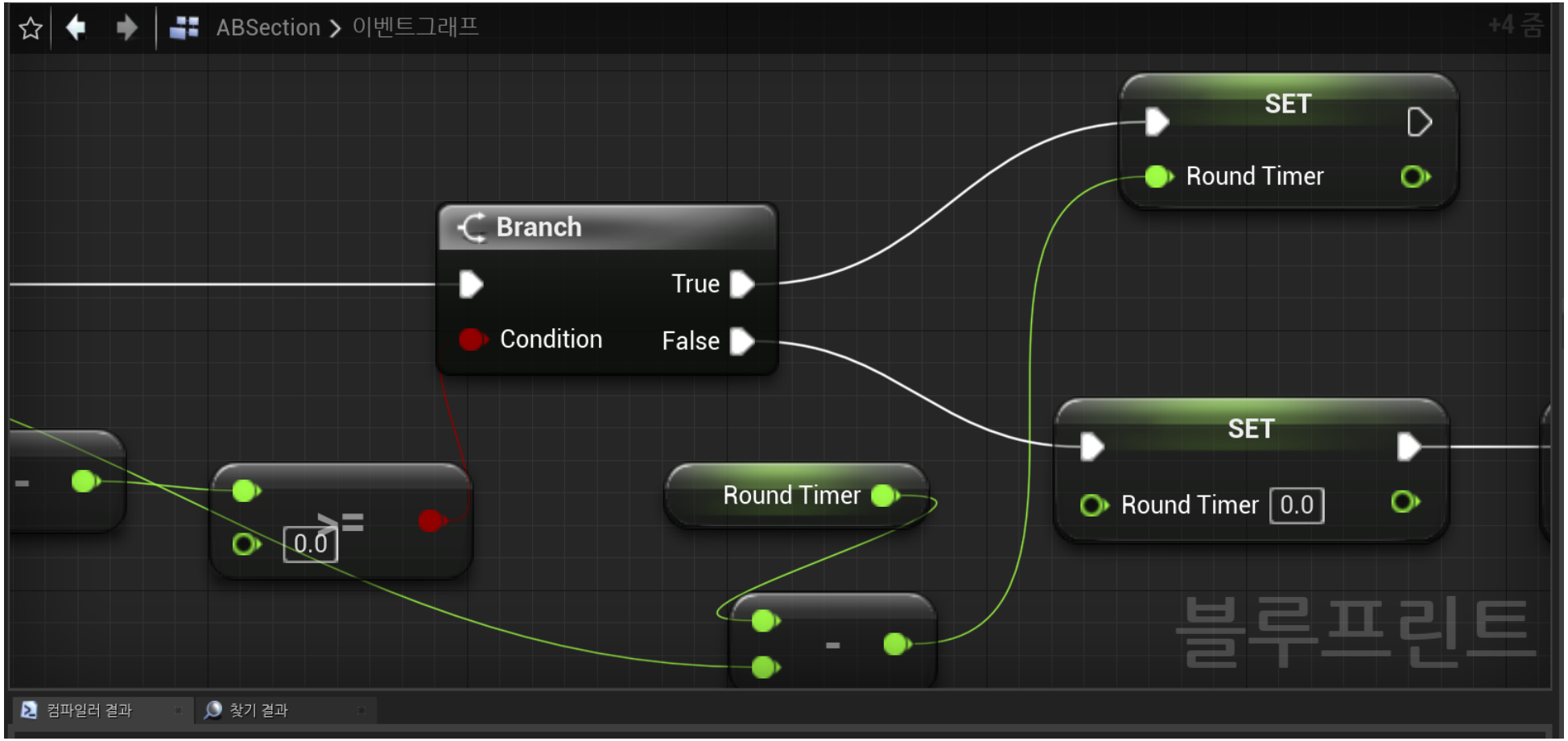
1.1.3 Boolean 형 변수 IsBossSpawn을 선언한다.



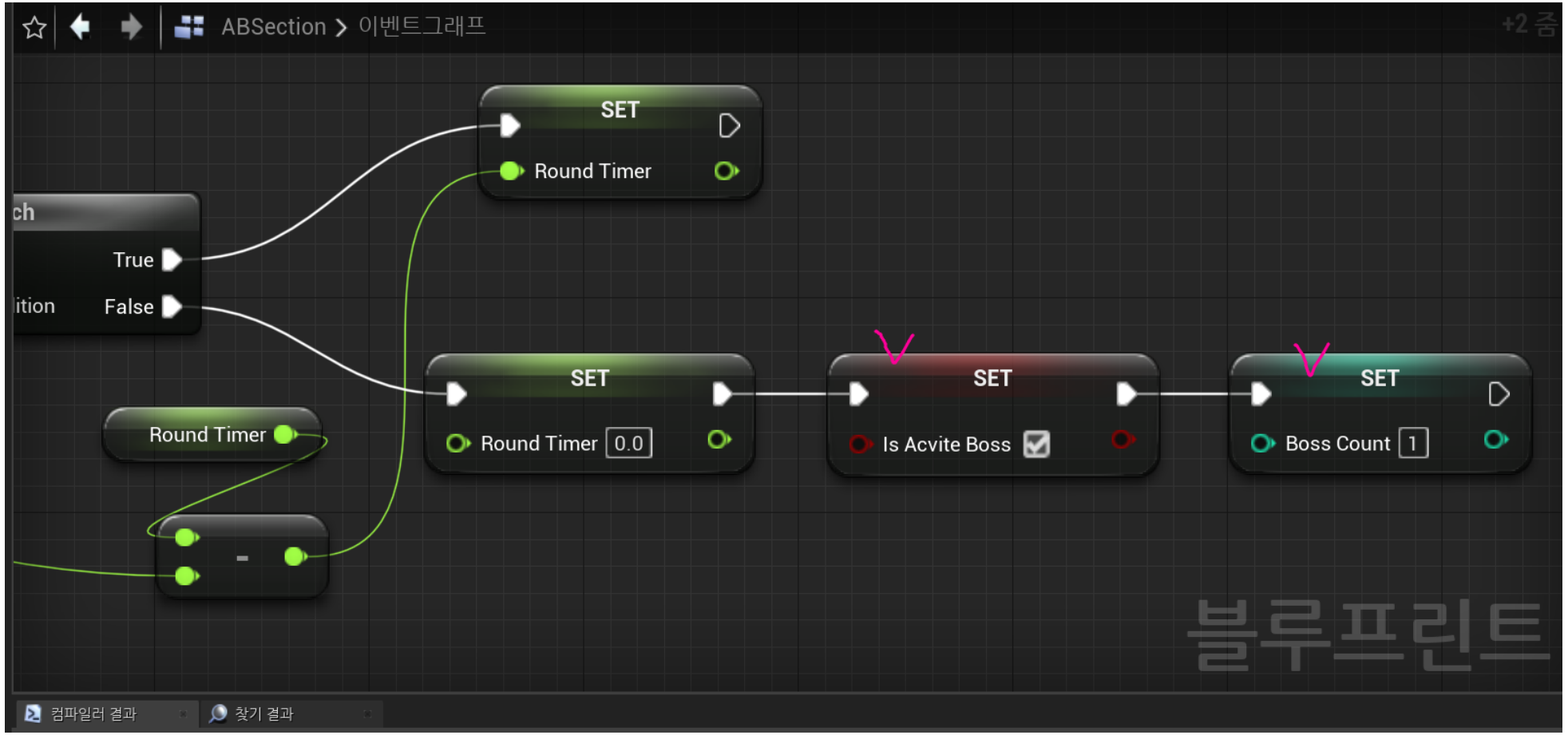
1.2 Tick 이벤트에 들어간다.



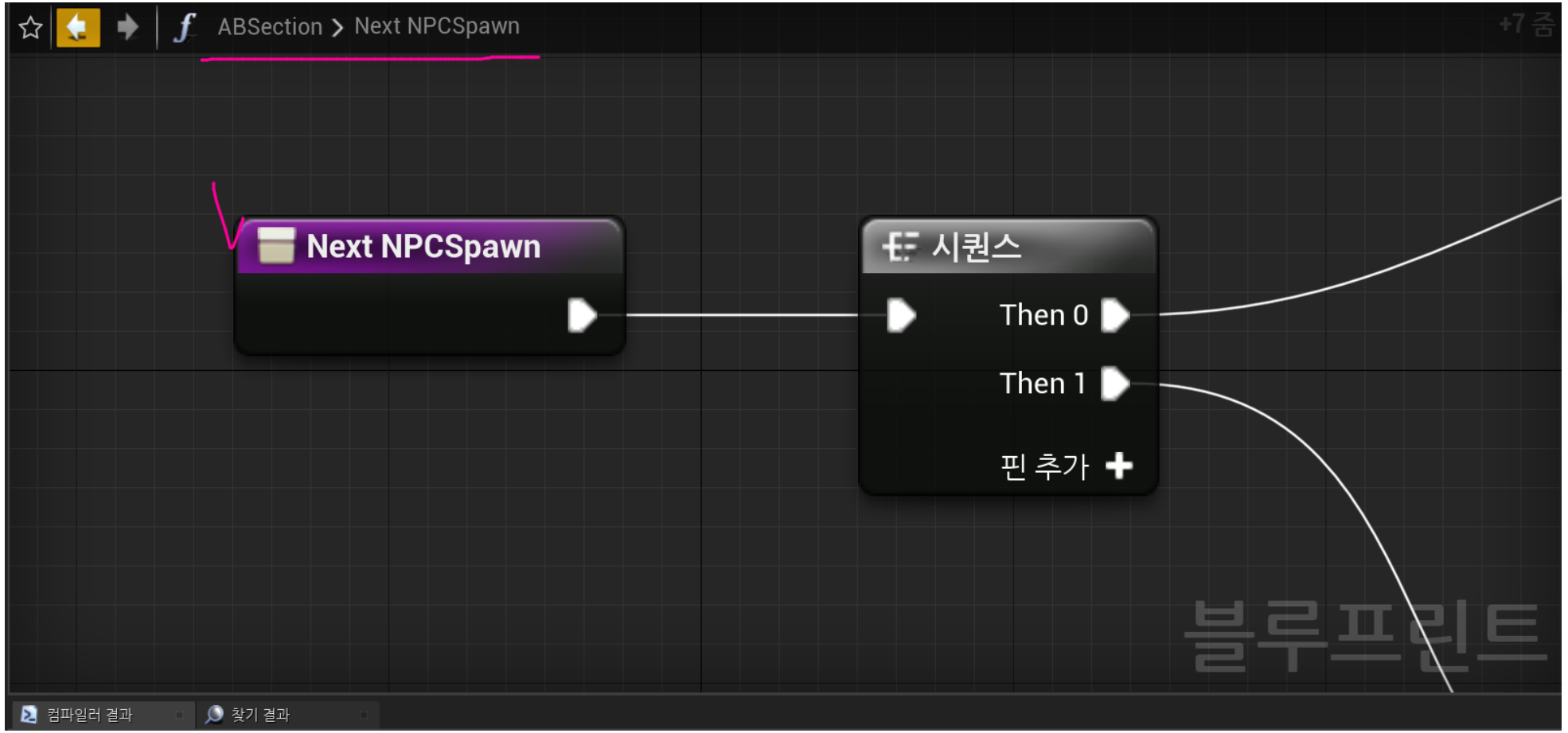
1.2.1 RoundTimer-DeltaSeconds의 값이 0.0보다 크거나 같은 지 판단한다.



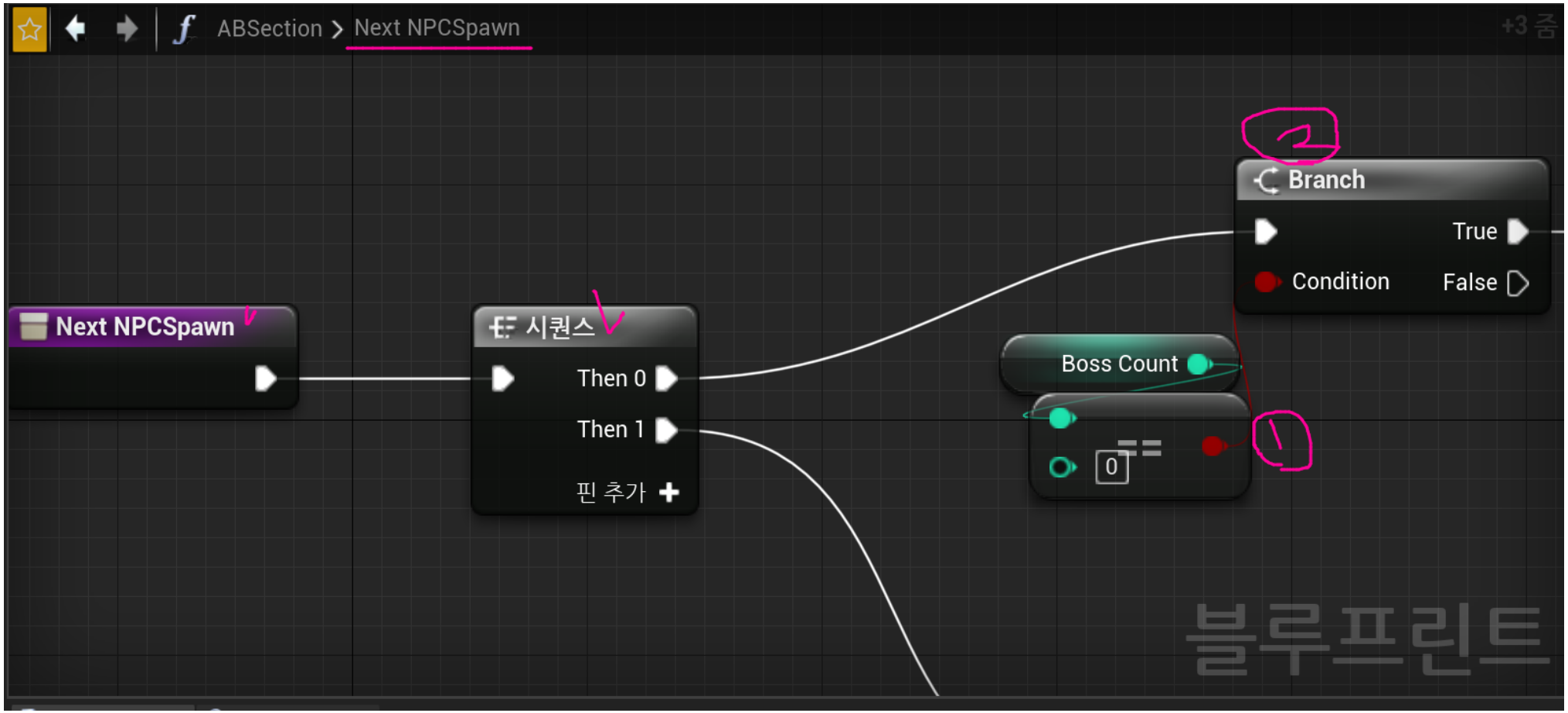
1.2.2 0.0보다 크거나 같으면 RoundTimer 값에 RoundTimer- DeltaSeconds의 값을 SET하고, 0.0 보다 작으면 RoundTimer 값에 0.0으로 SET한다.



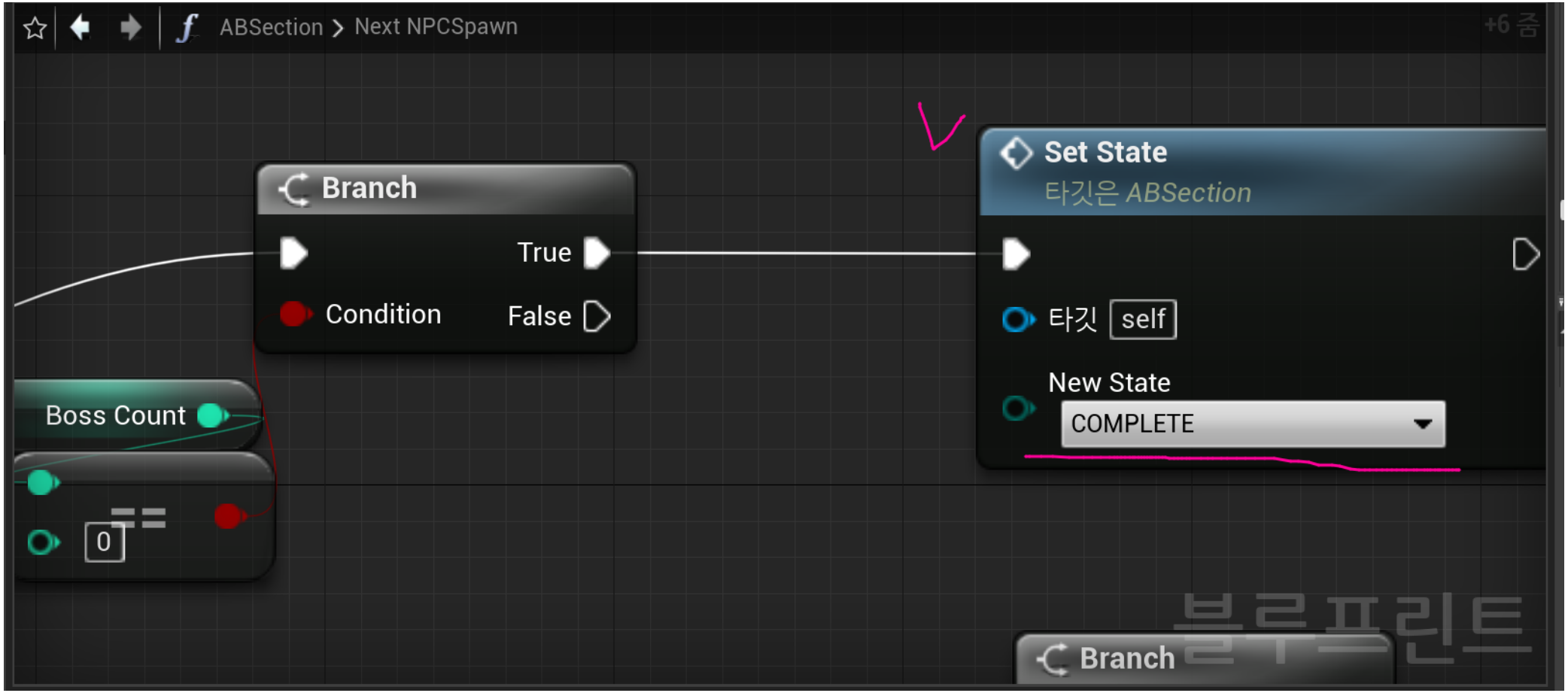
1.2.3 RoundTimer가 0.0보다 작으면 IsActiveBoss를 True로, BossCount를 1로 SET한다.



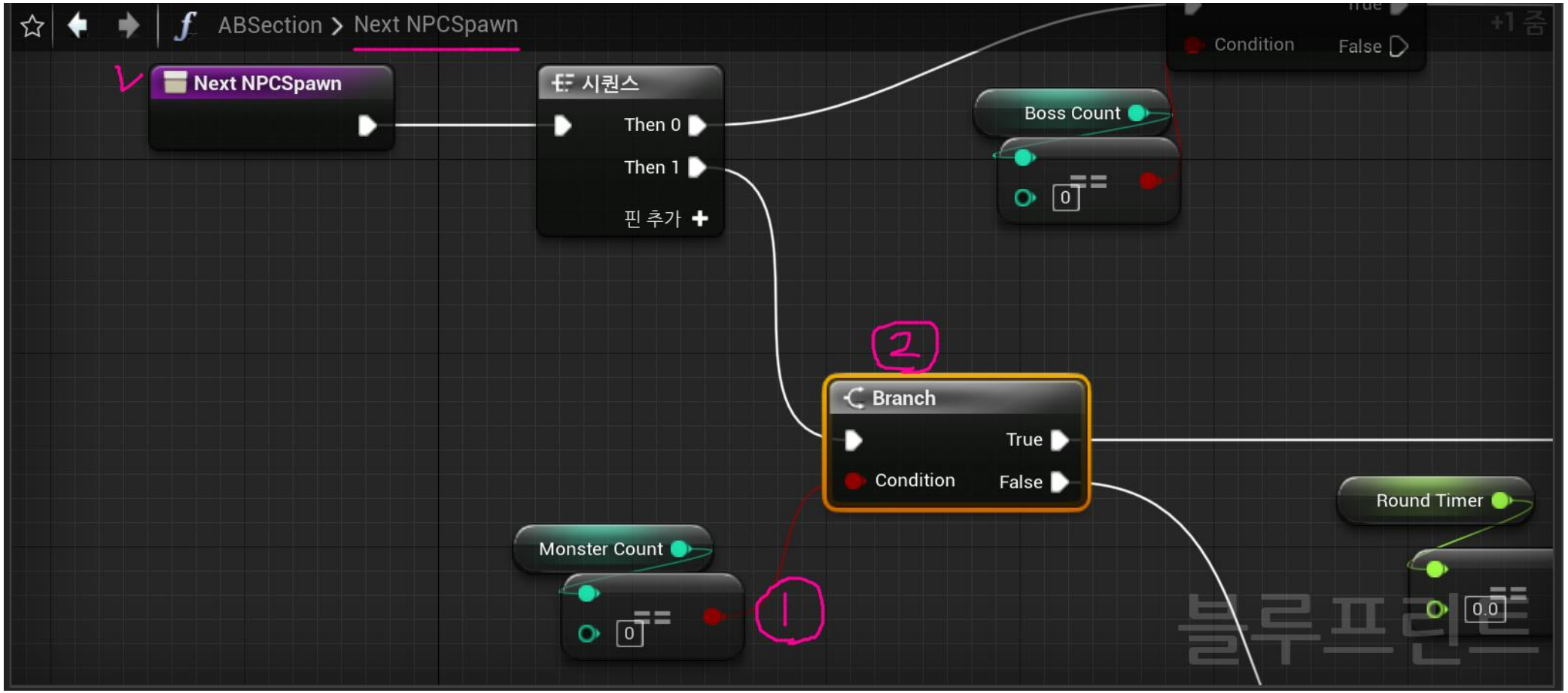
1.3 NextNPCSpawn 함수를 생성한다.



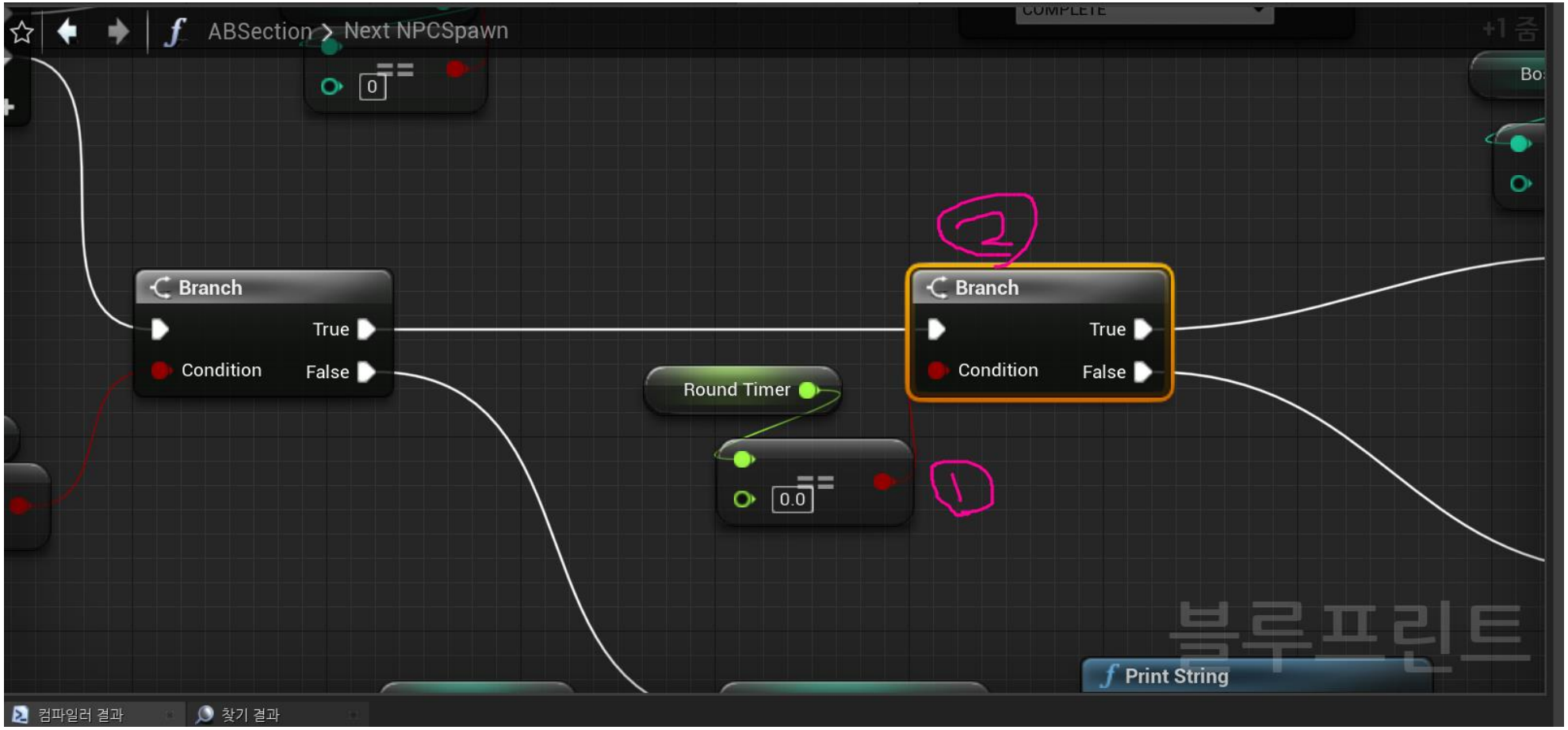
1.3.1 줄을 바꾸기 위해서 시퀀스 노드를 사용하고, BossCount가 0과 같은 지 판단한다.



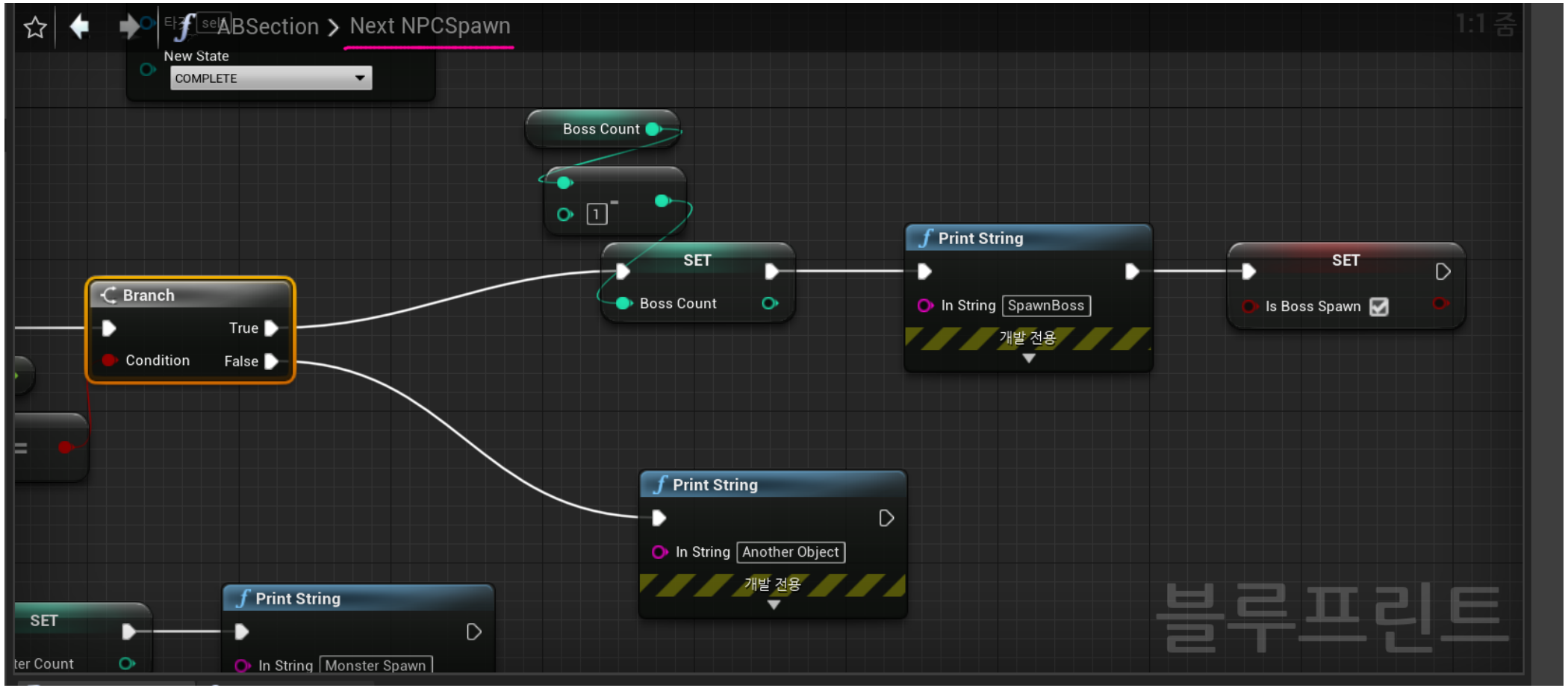
1.3.2 BossCount가 0과 같으면 SetState 함수를 COMPLETE로 호출한다.



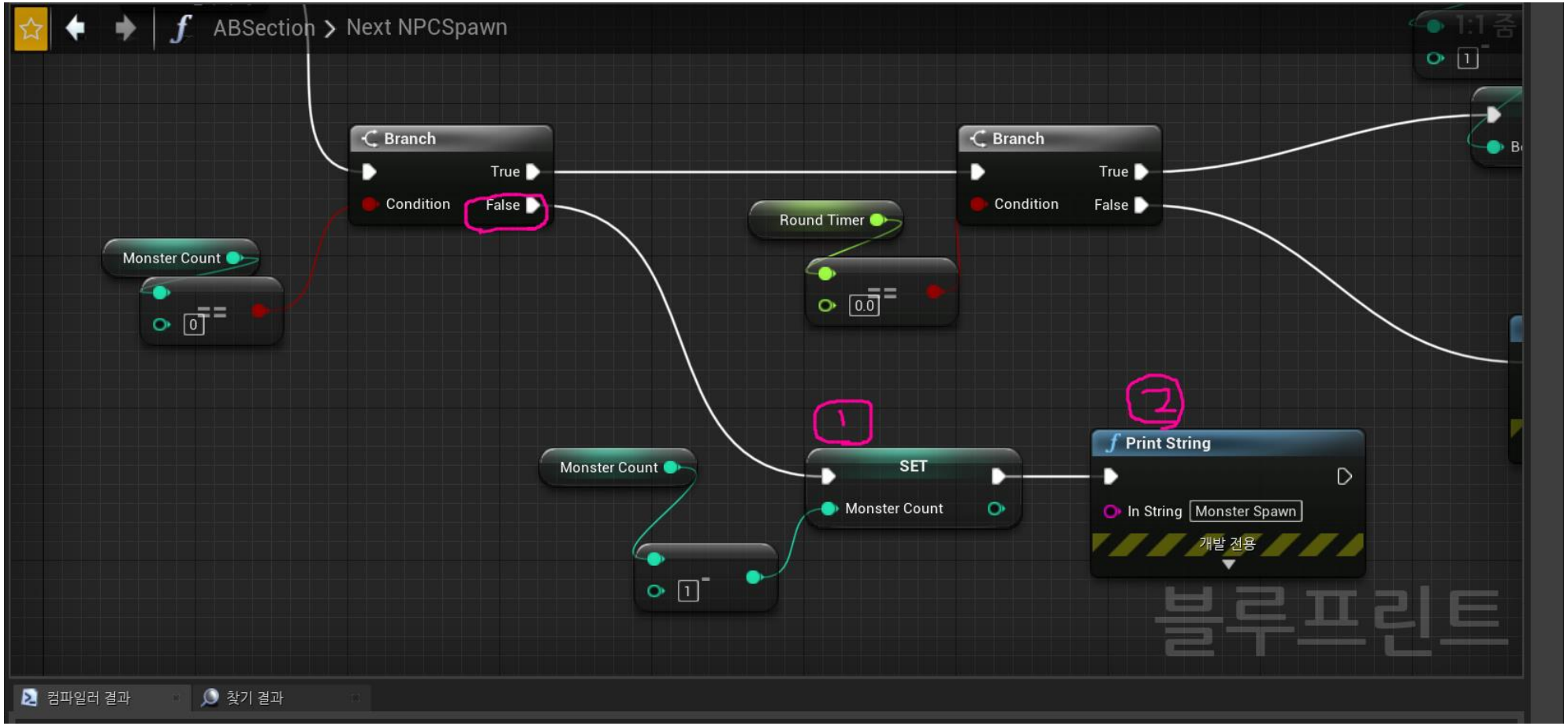
1.3.3 MonsterCount가 0과 같은지 판단한다.



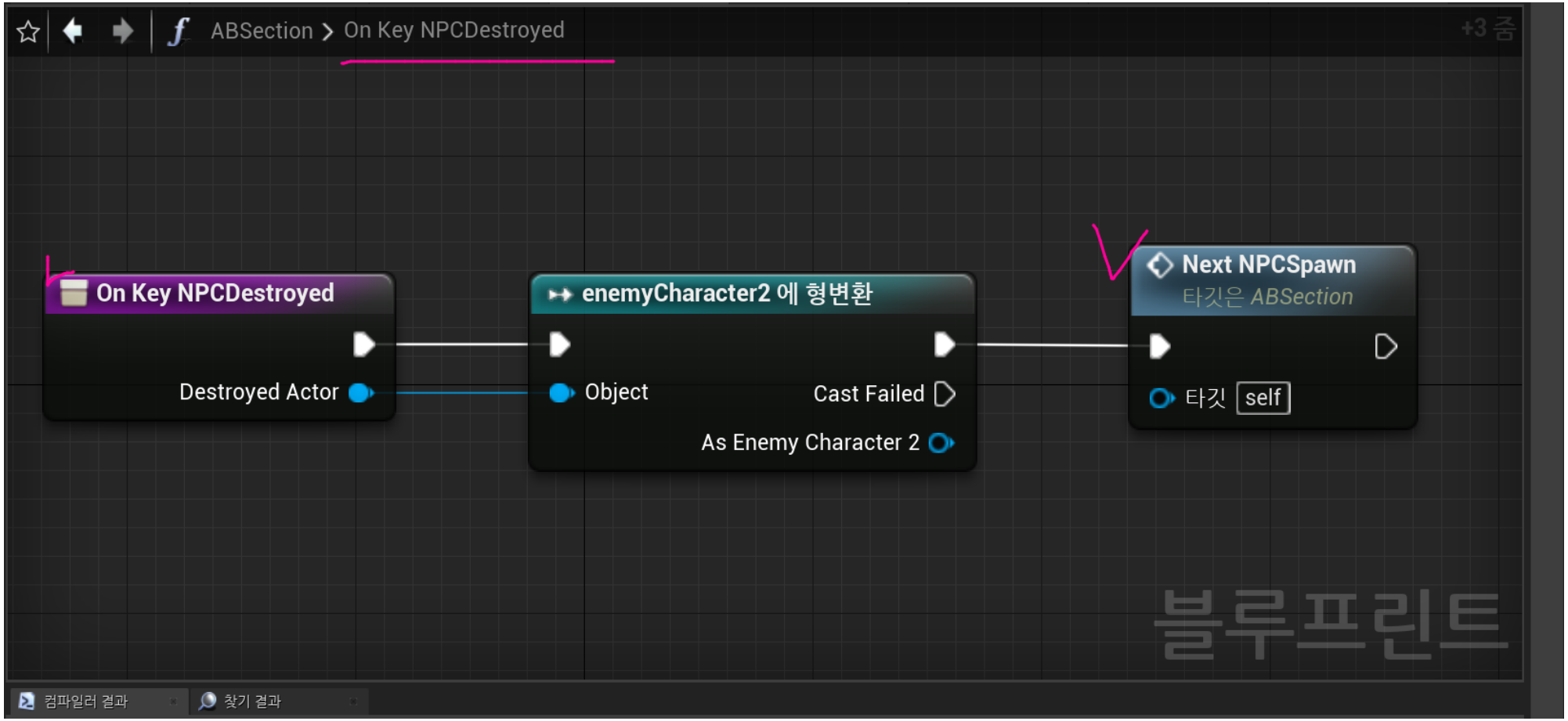
1.3.4 MonsterCount가 0과 같으면 RoundTimer가 0.0과 같은지 판단한다.



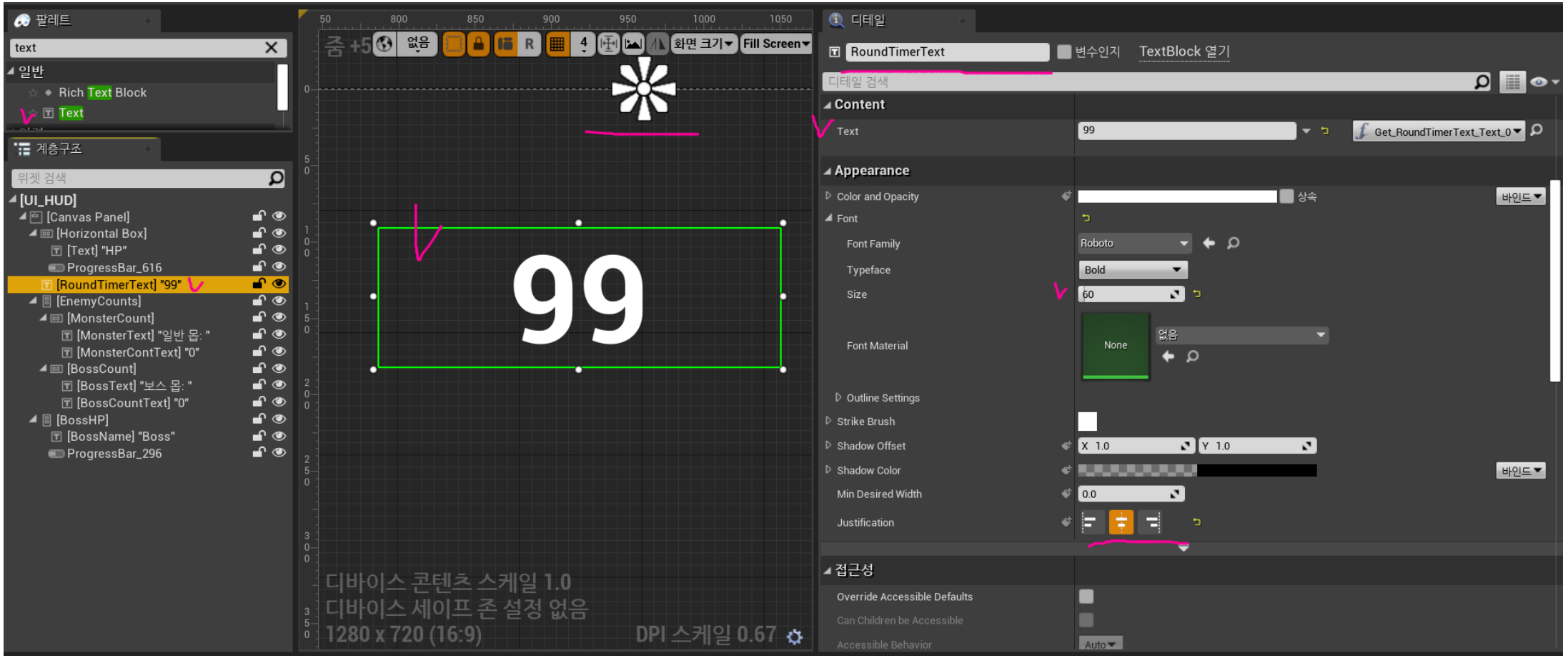
1.3.4.1 RoundTimer가 0.0과 같으면 BossCount를 1감소 시키고, Boss를 Spawn하고, IsBossSpawn을 True로 SET한다. 그리고 0.0이 아니라면 AnotherObject를 호출한다.



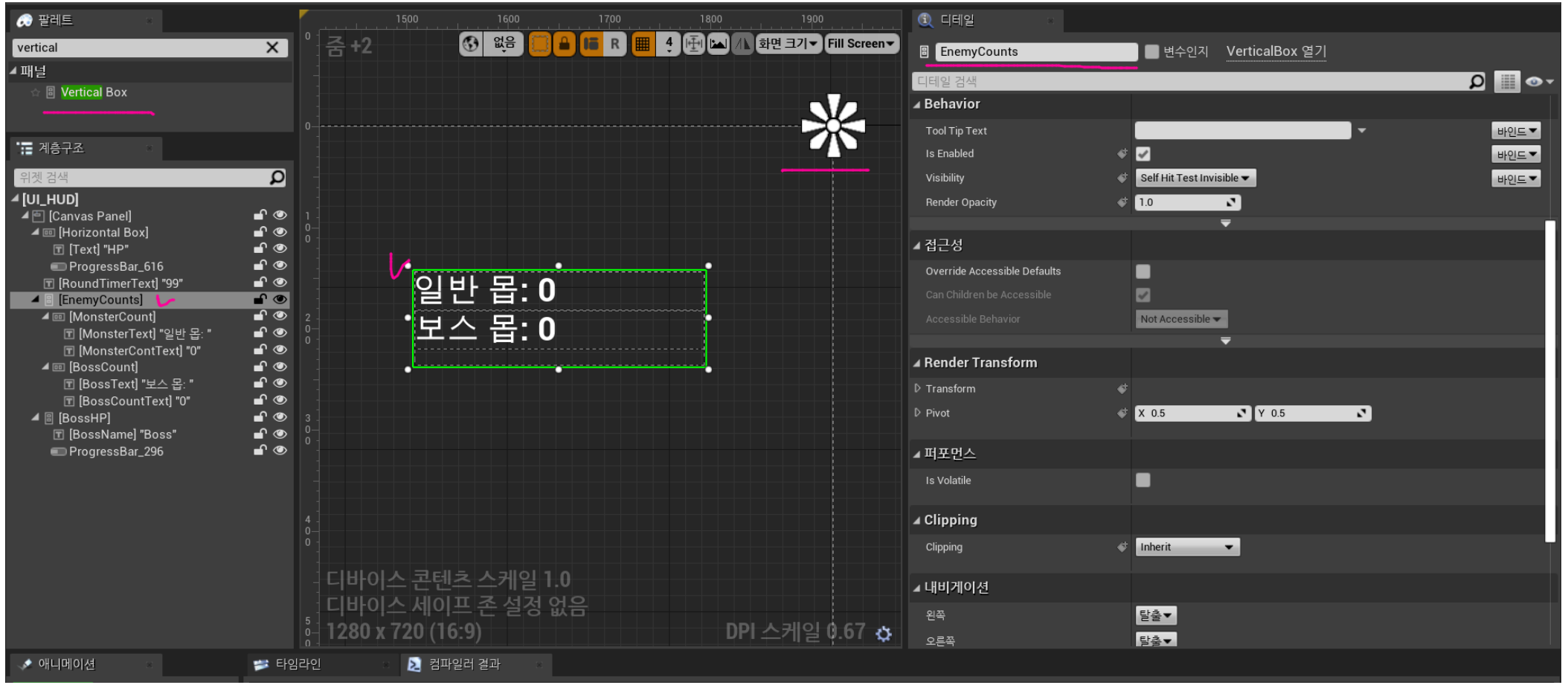
1.3.5 MonsterCount가 0과 같지 않으면 MonsterCount를 1감소하고, Monster를 Spawn한다.



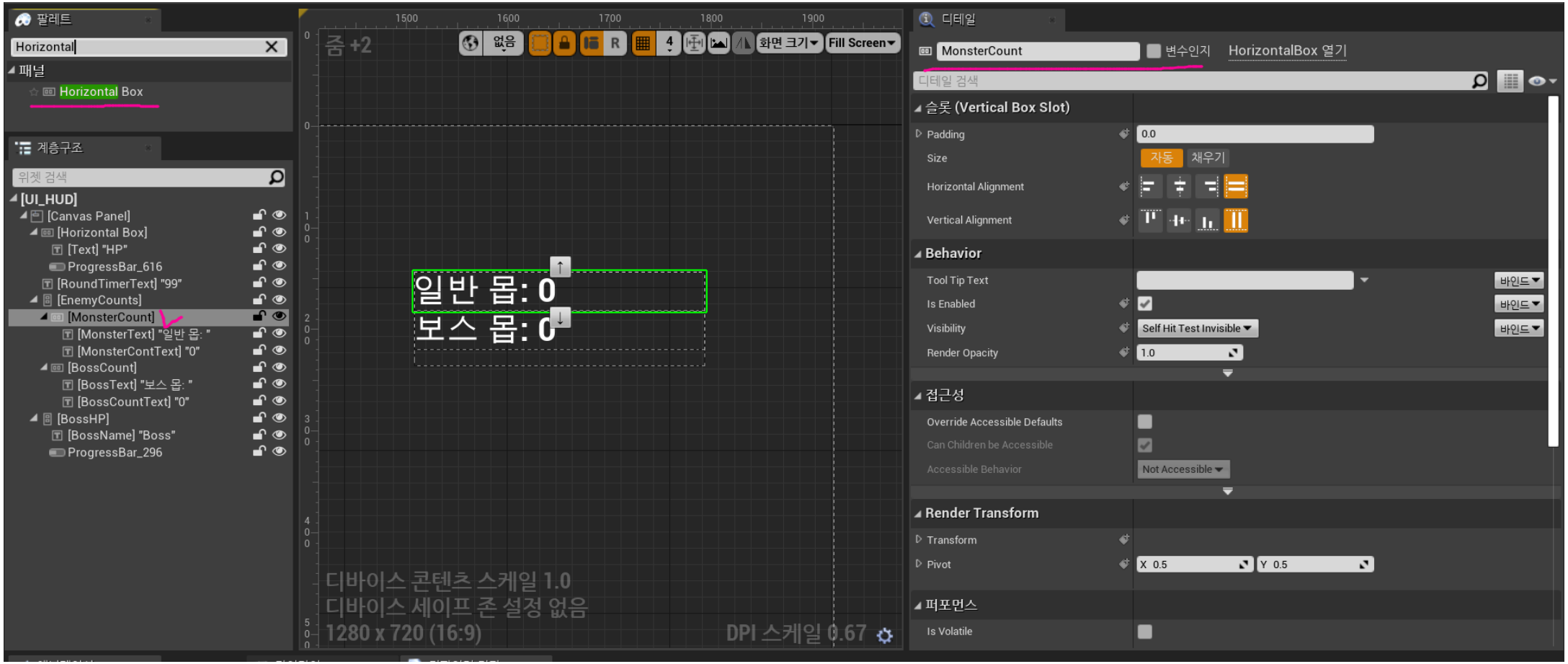
1.3.6 OnKeyNPCDestroyed에 들어가서 NextNPCSpawn 함수를 호출한다.



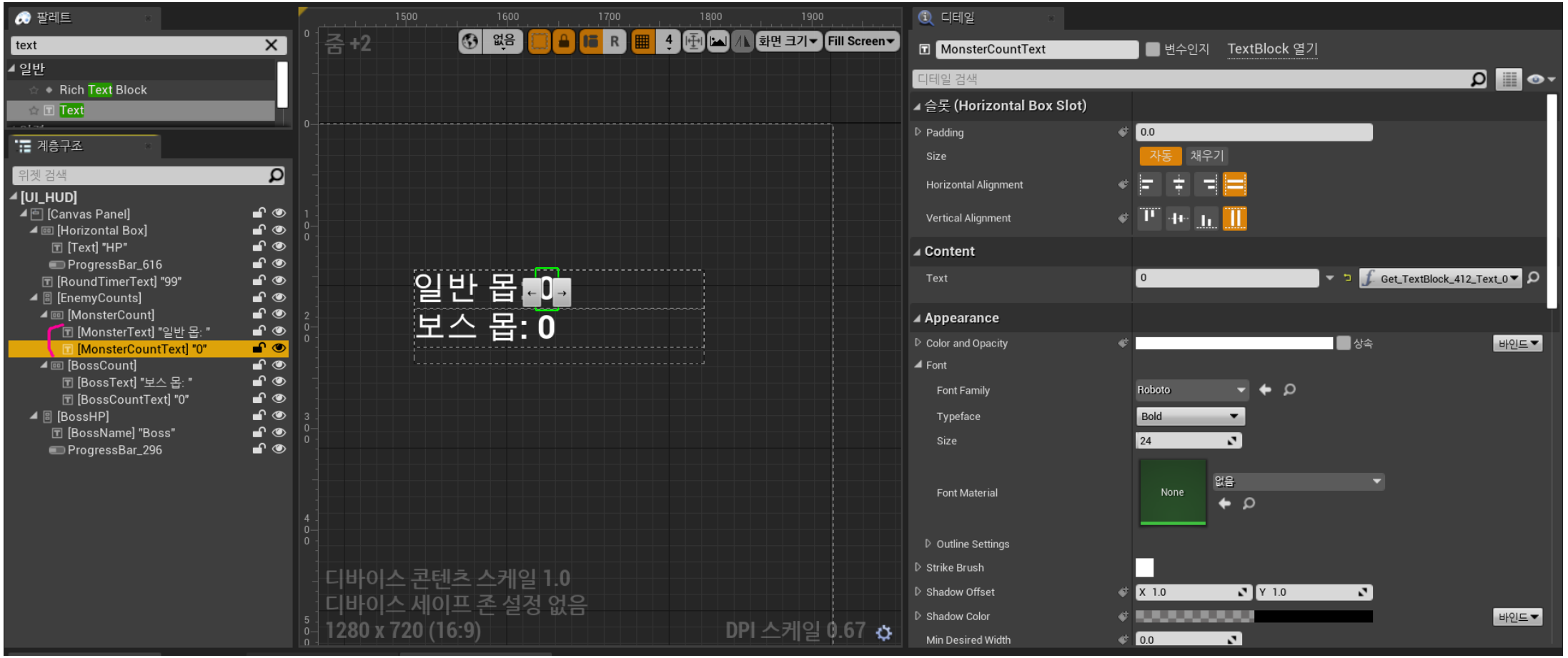
2. UI_HUD에 들어가서 Text를 RoundTimerText로 이름을 정하고 상단 중앙에 배치한다.



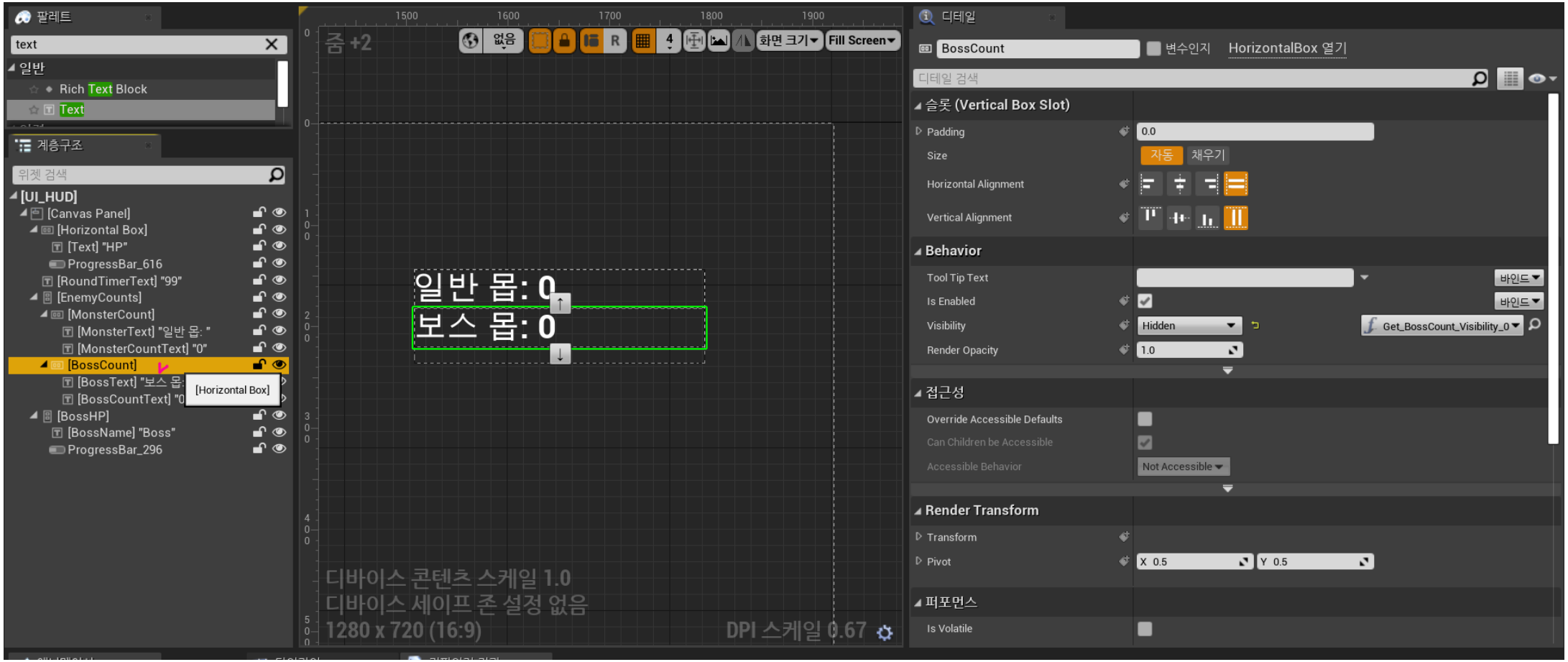
2.1 VerticalBox를 EnemyCounts로 이름을 정하고, 상단 오른쪽 모서리에 배치한다.



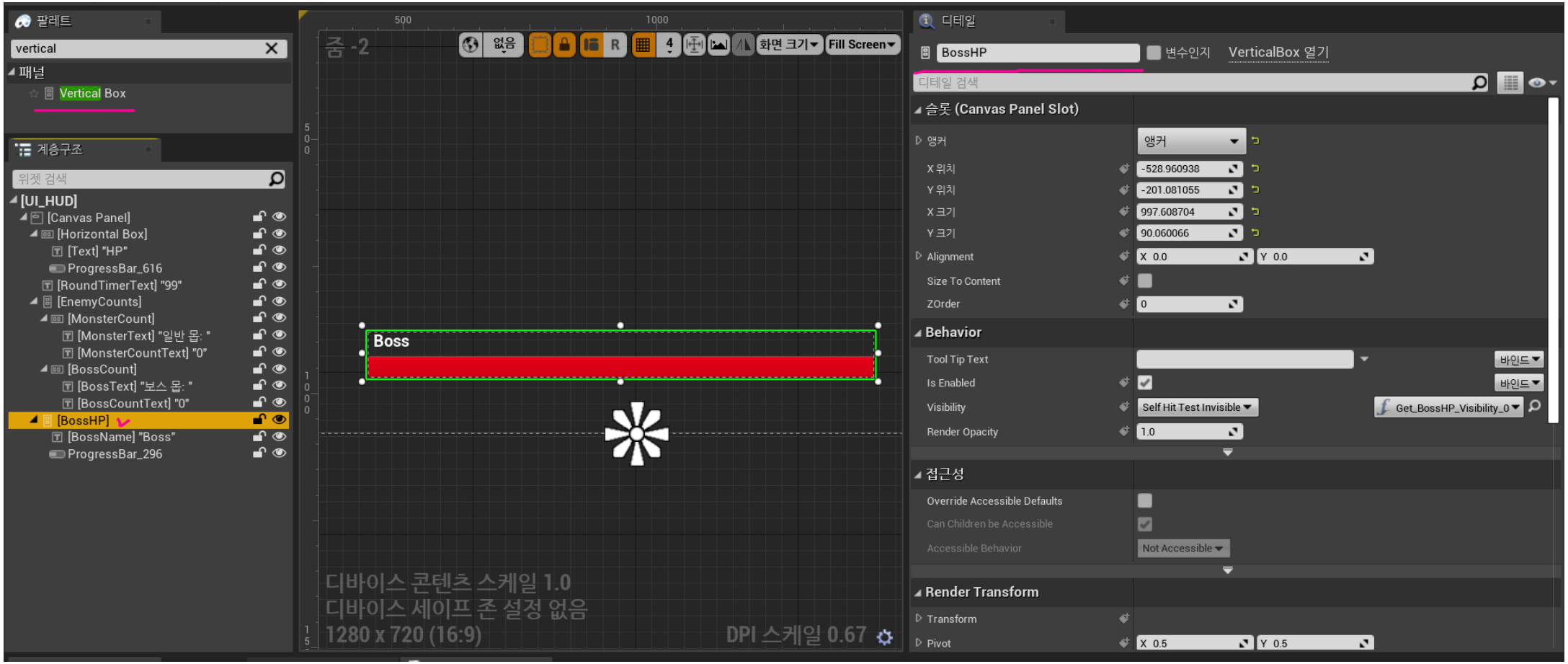
2.1.1 HorizontalBox를 MonsterCount로 이름을 정한다.



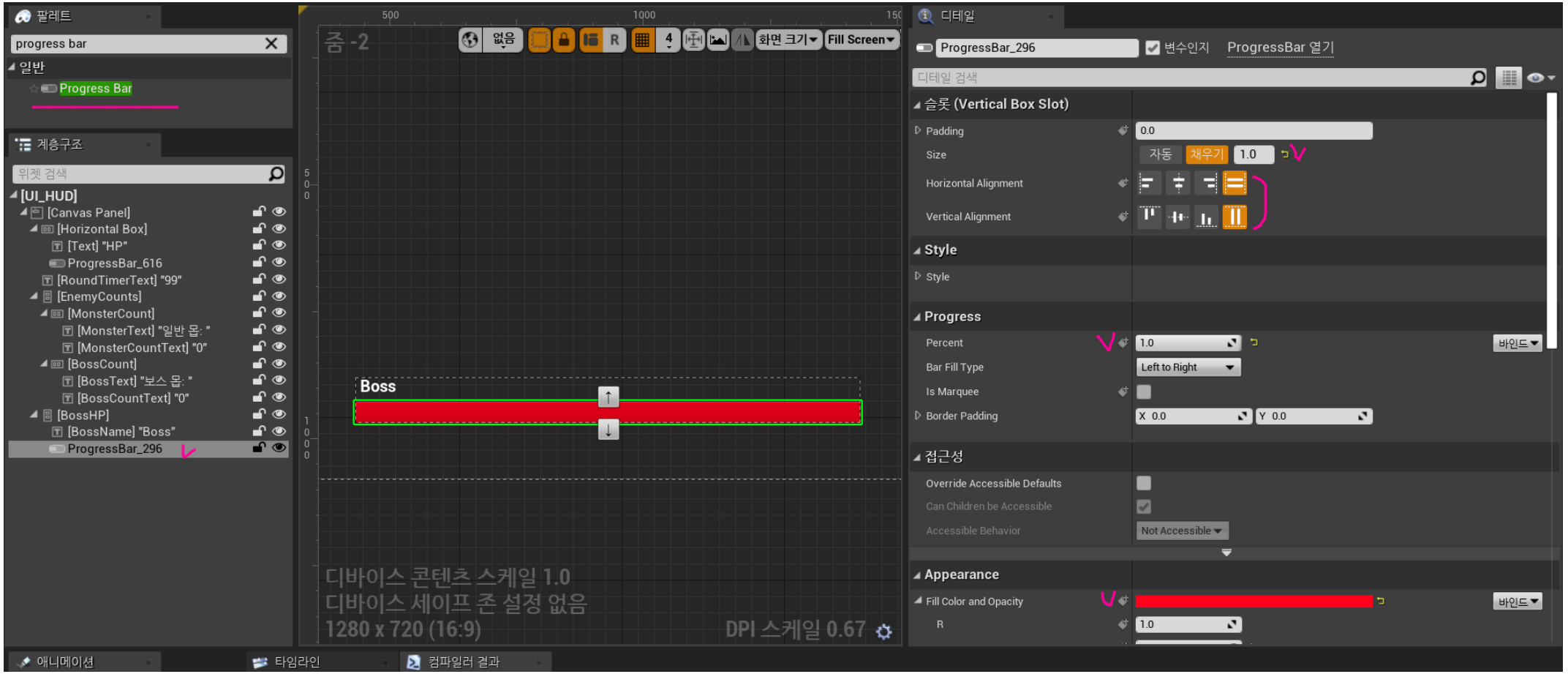
2.1.2 MonsterCount에 MonsterText와 MonsterCountText를 자식으로 둔다.



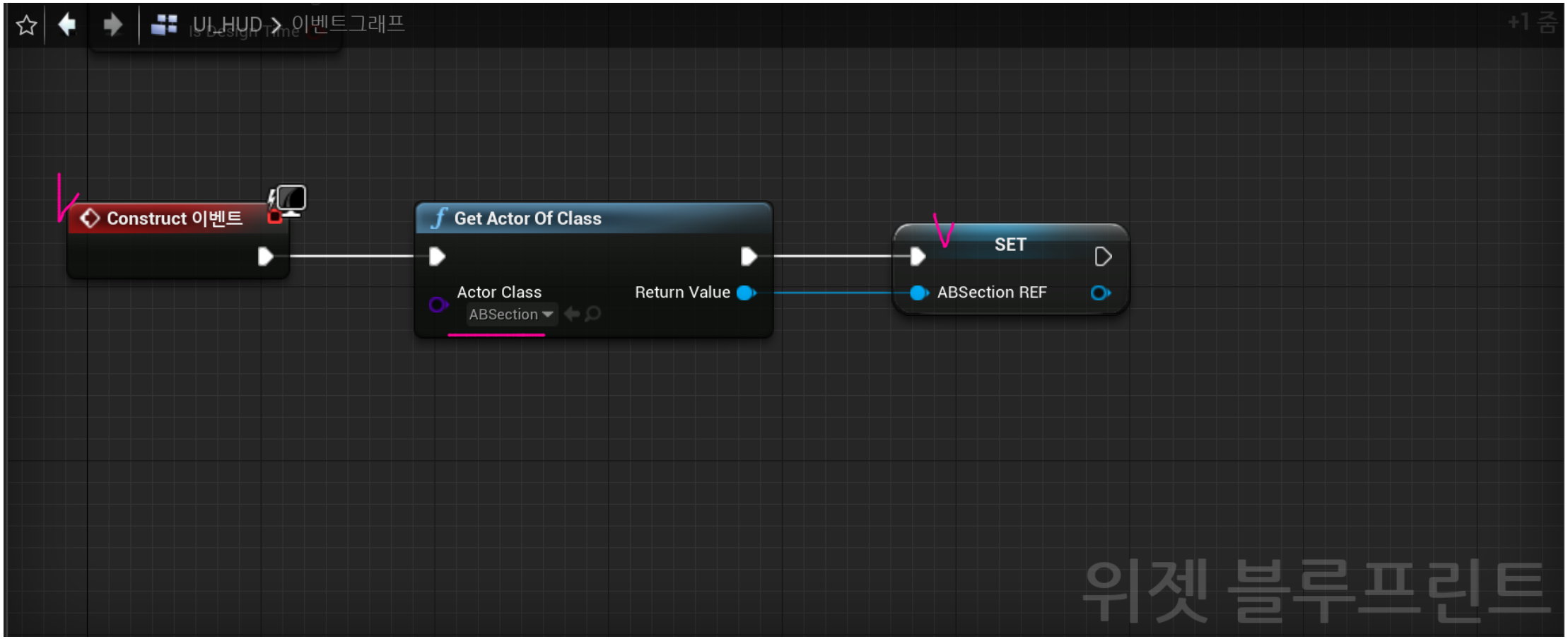
2.1.3 MonsterCount와 동일한 방식으로 배치한다.



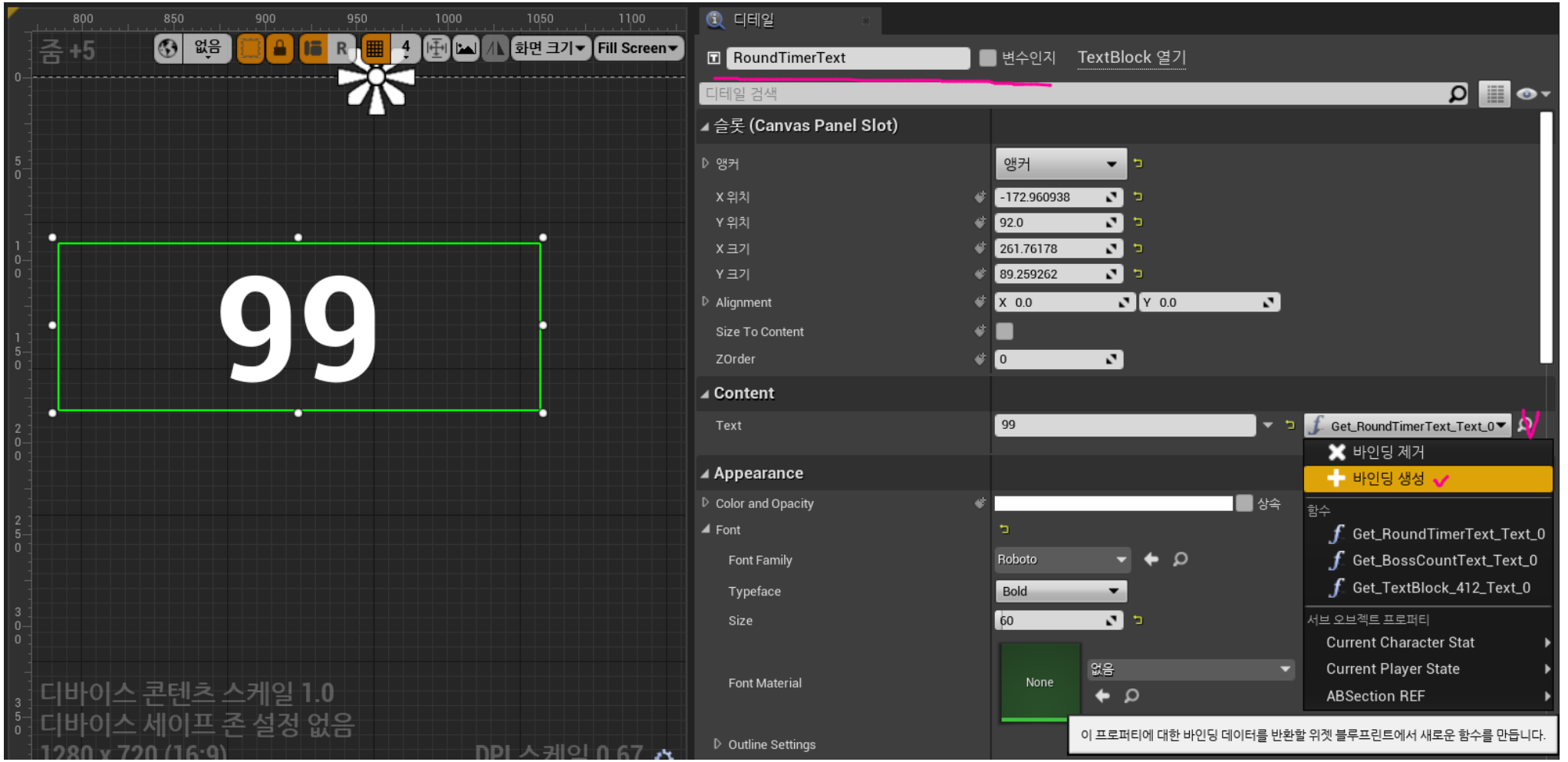
2.2 VerticalBox를 BossHP로 정하고, 하단 중앙으로 배치한다.



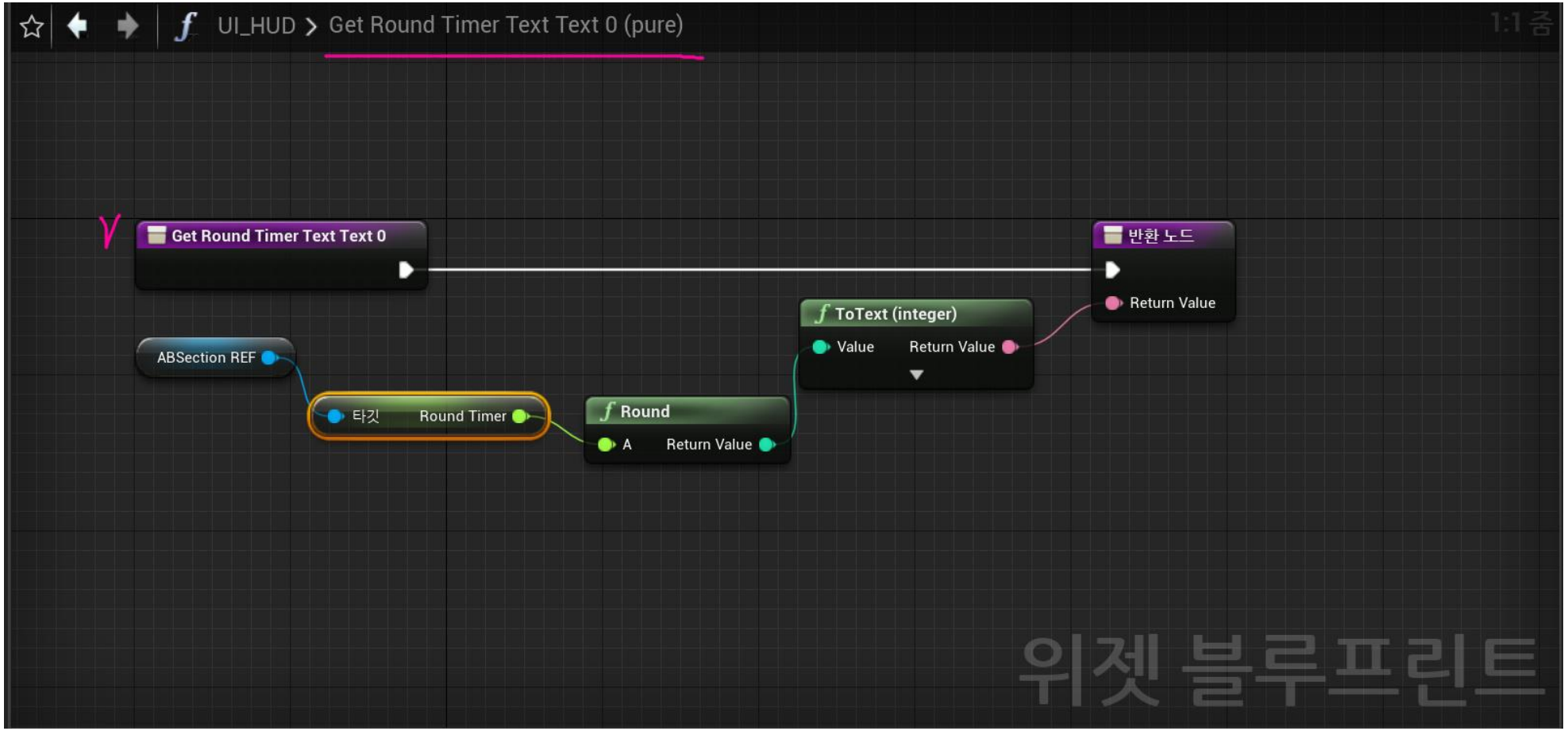
2.2.1 Text를 BossName으로 정하고, ProgressBar를 배치한다.



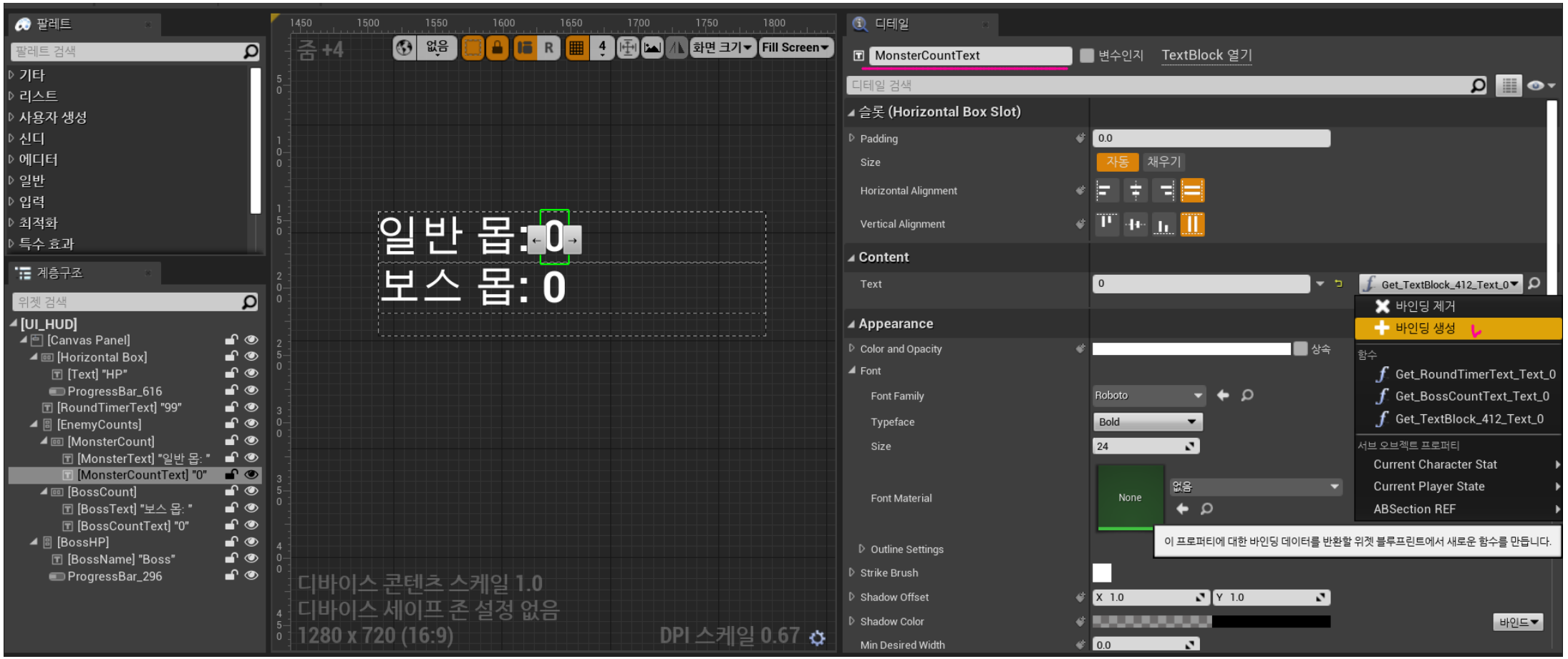
2.3 Construct 이벤트에 들어가서 GetActorOfClass를 사용해서 ABSection을 GET하고, 변수로 승격해서 ABSectionREF를 생성한다.



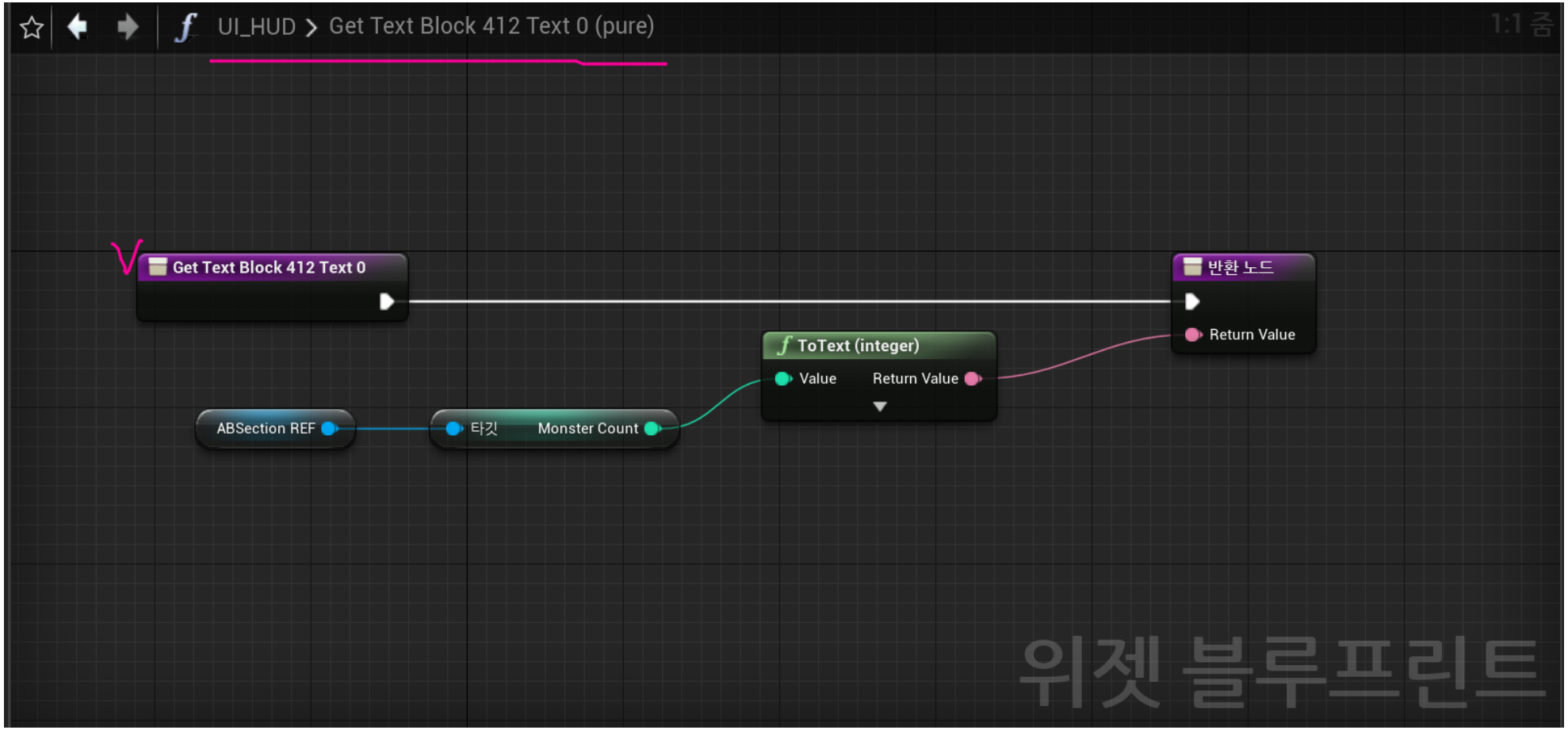
2.4 RoundTimerText의 Text를 바인딩 함수를 생성한다.



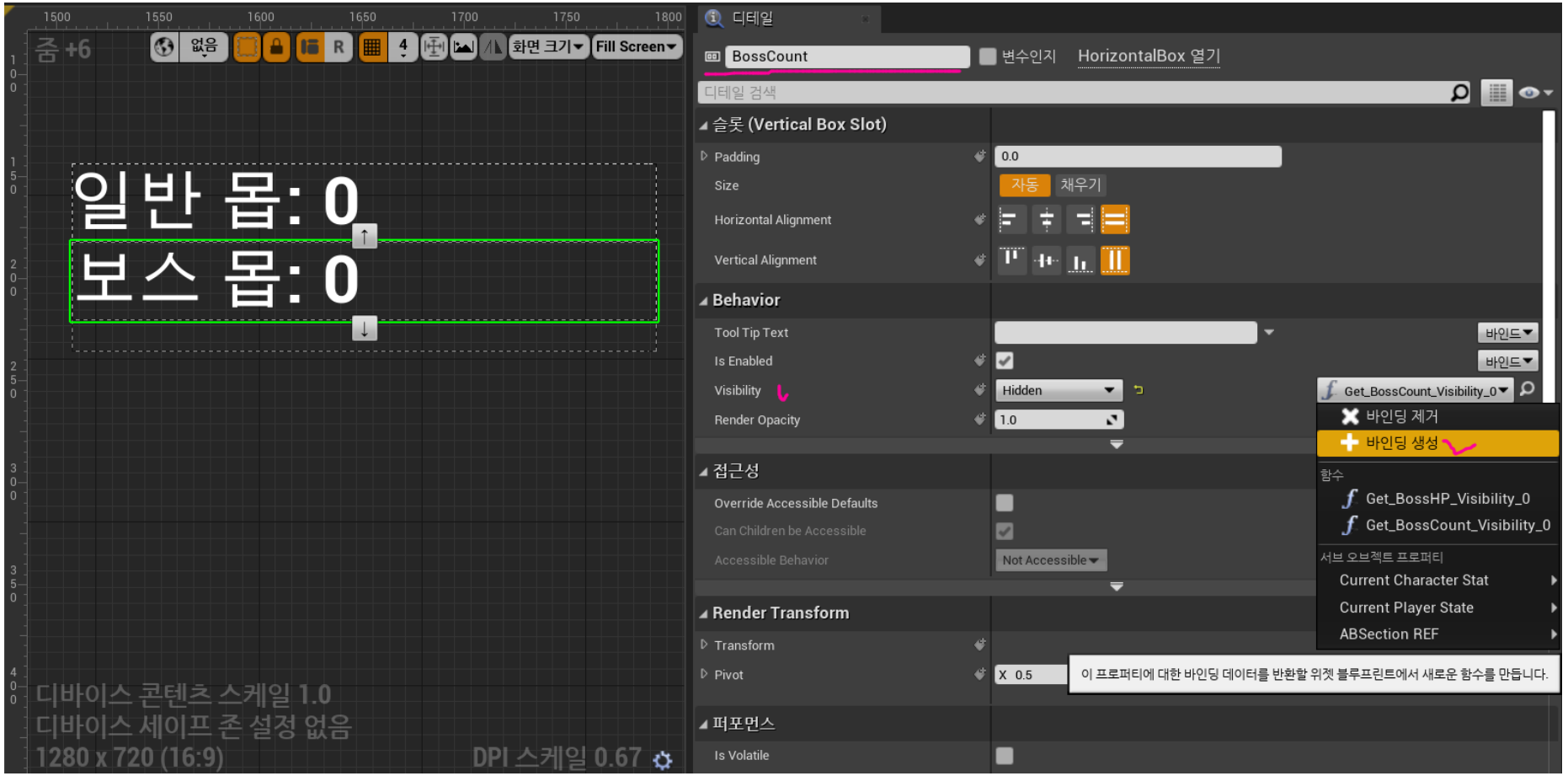
2.4.1 바인딩 함수를 ABSectionREF의 RoundTimer를 반올림하고, Text로 형변환해서 노드에 반환한다.



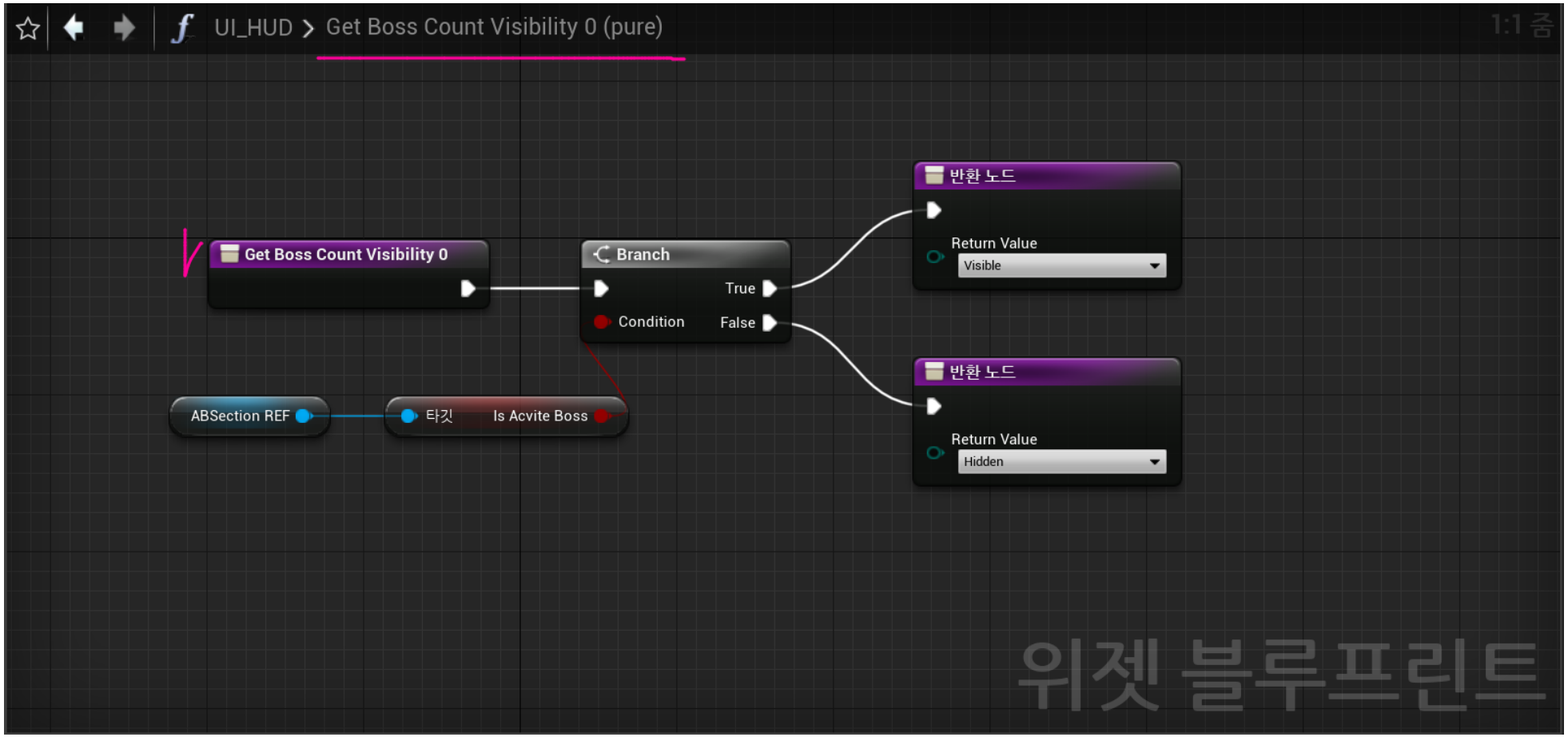
2.5 MonsterCountText의 Text를 바인딩 함수를 생성한다.



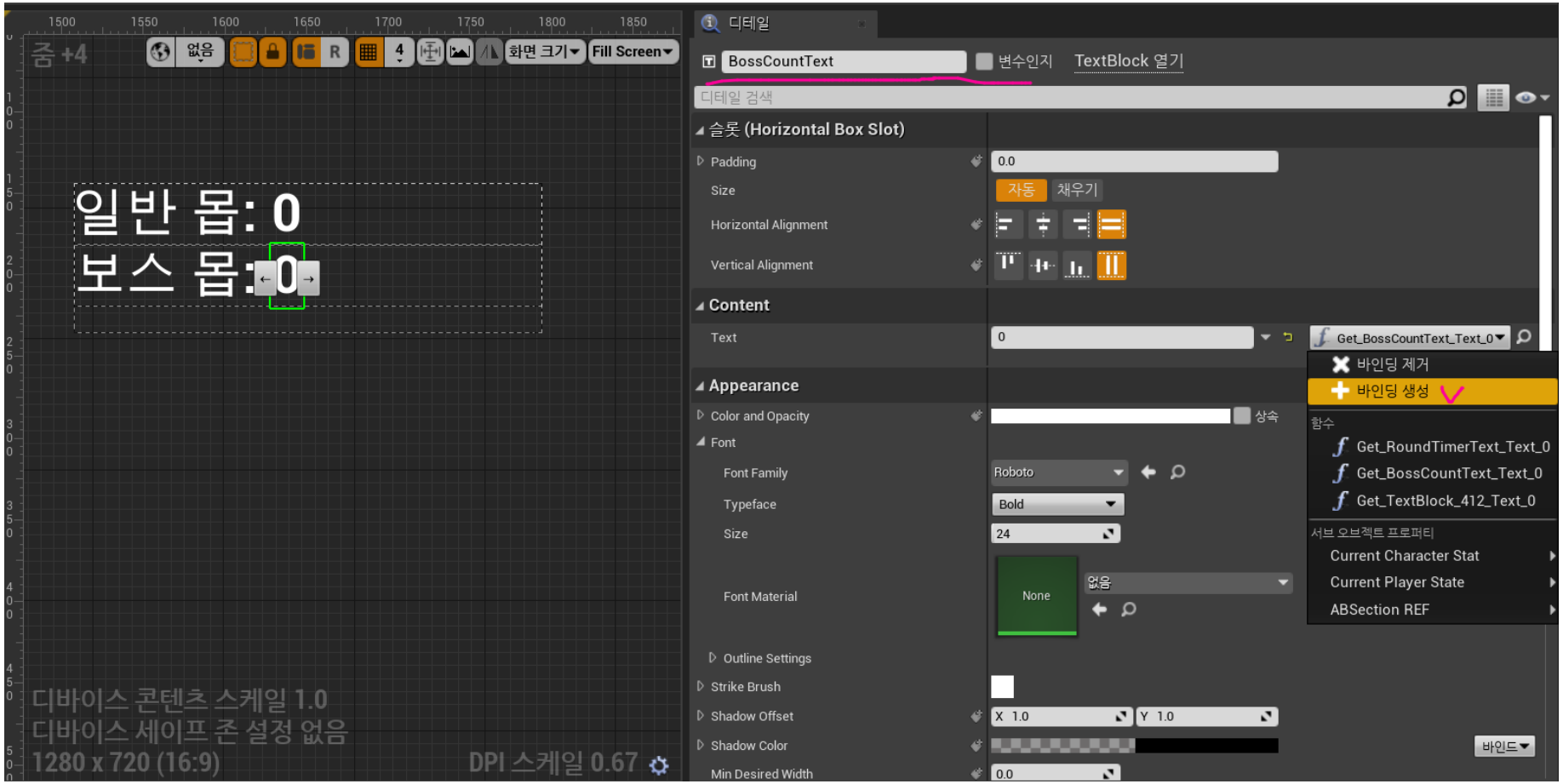
2.5.1 바인딩 함수를 ABSectionREF의 MonsterCount를 Text로 형변환해서 반환한다.



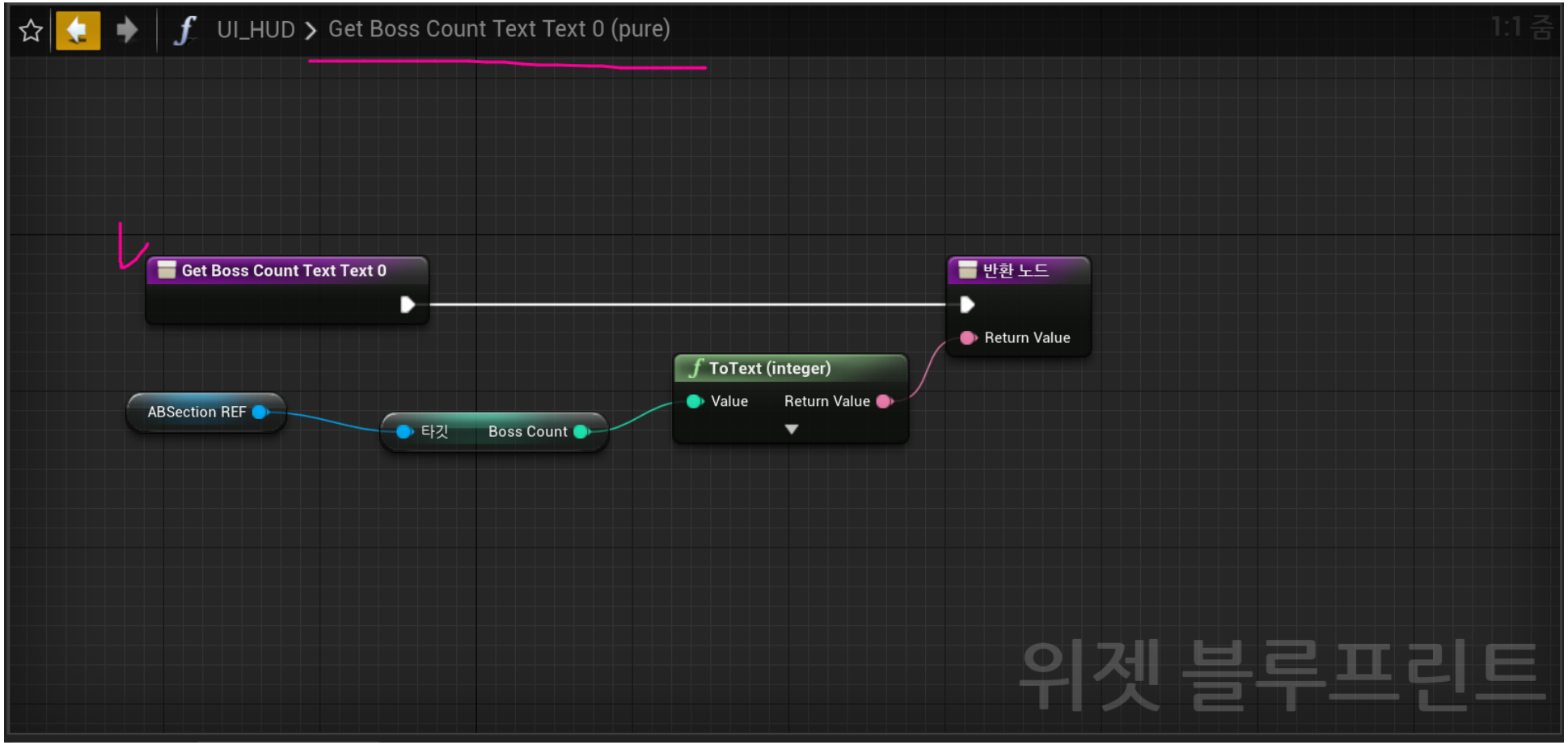
2.6 BossCount의 Visibility를 바인딩 함수를 생성한다.



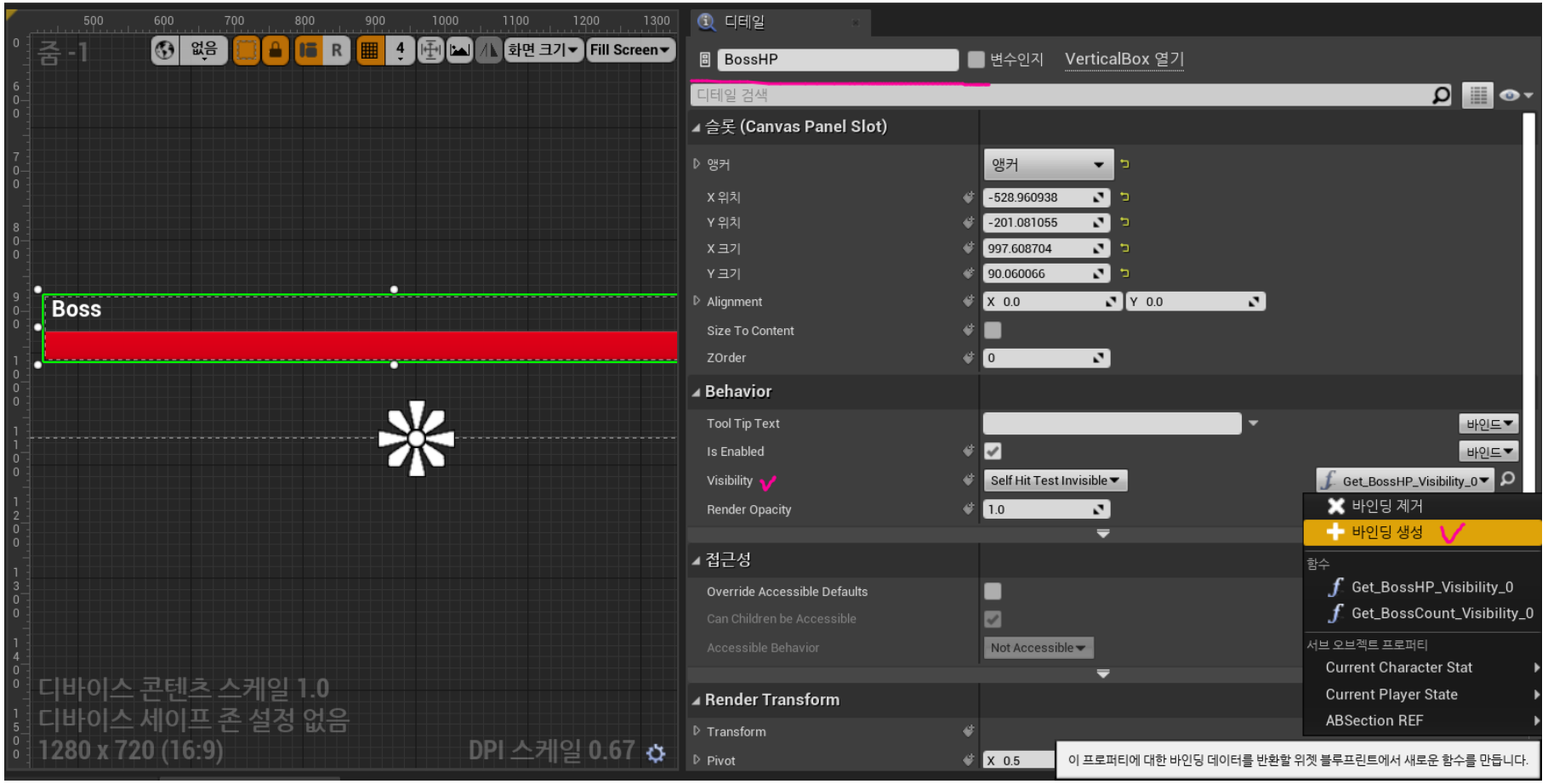
2.6.1 바인딩 함수를 ABSection의 IsActiveBoss가 True이면 Visible, False 이면 Hidden으로 반환 한다.



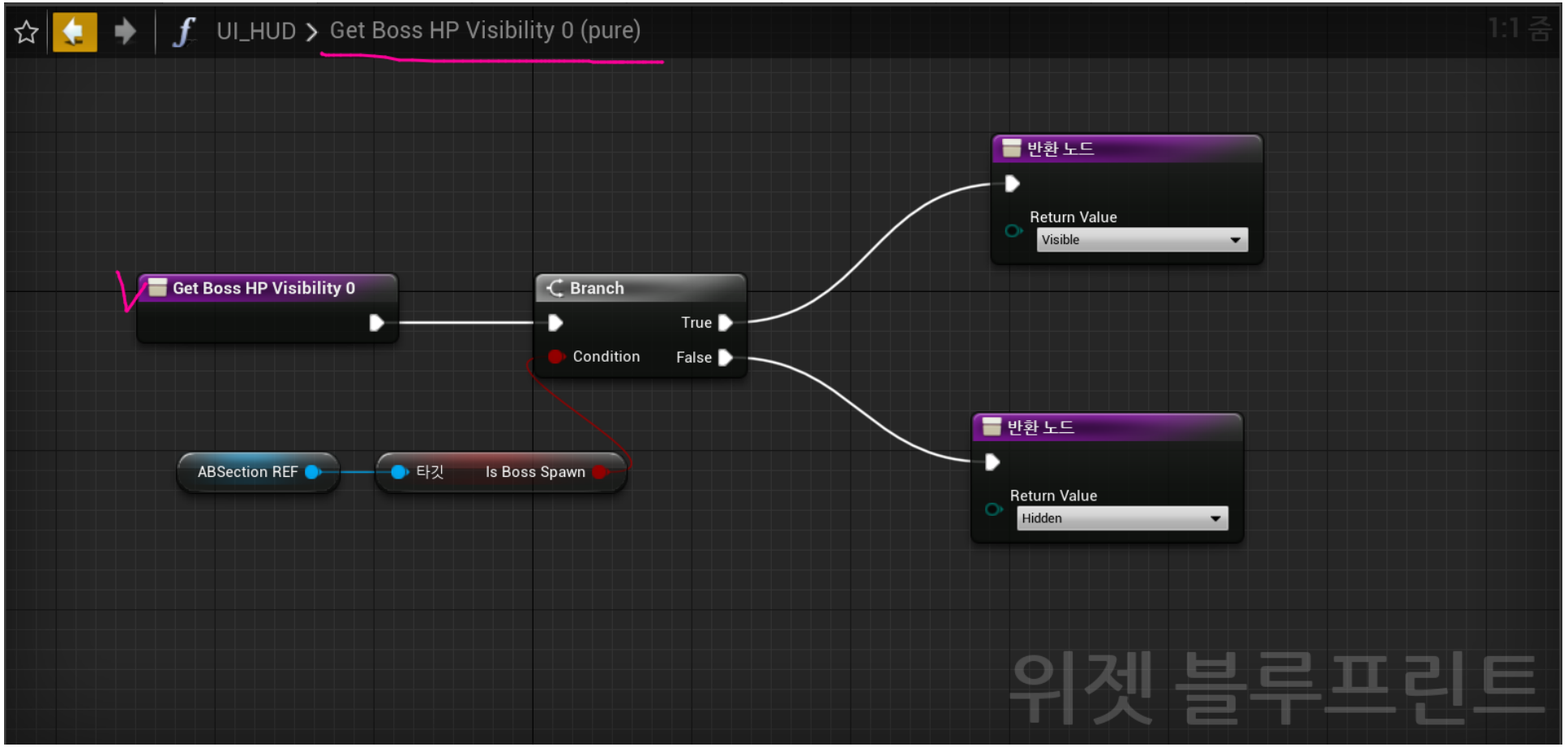
2.6.2 BossCountText의 Text를 바인딩 함수를 생성한다.



2.6.3 바인딩 함수를 ABSection의 BossCount를 Text로 형변환해서 반환한다.



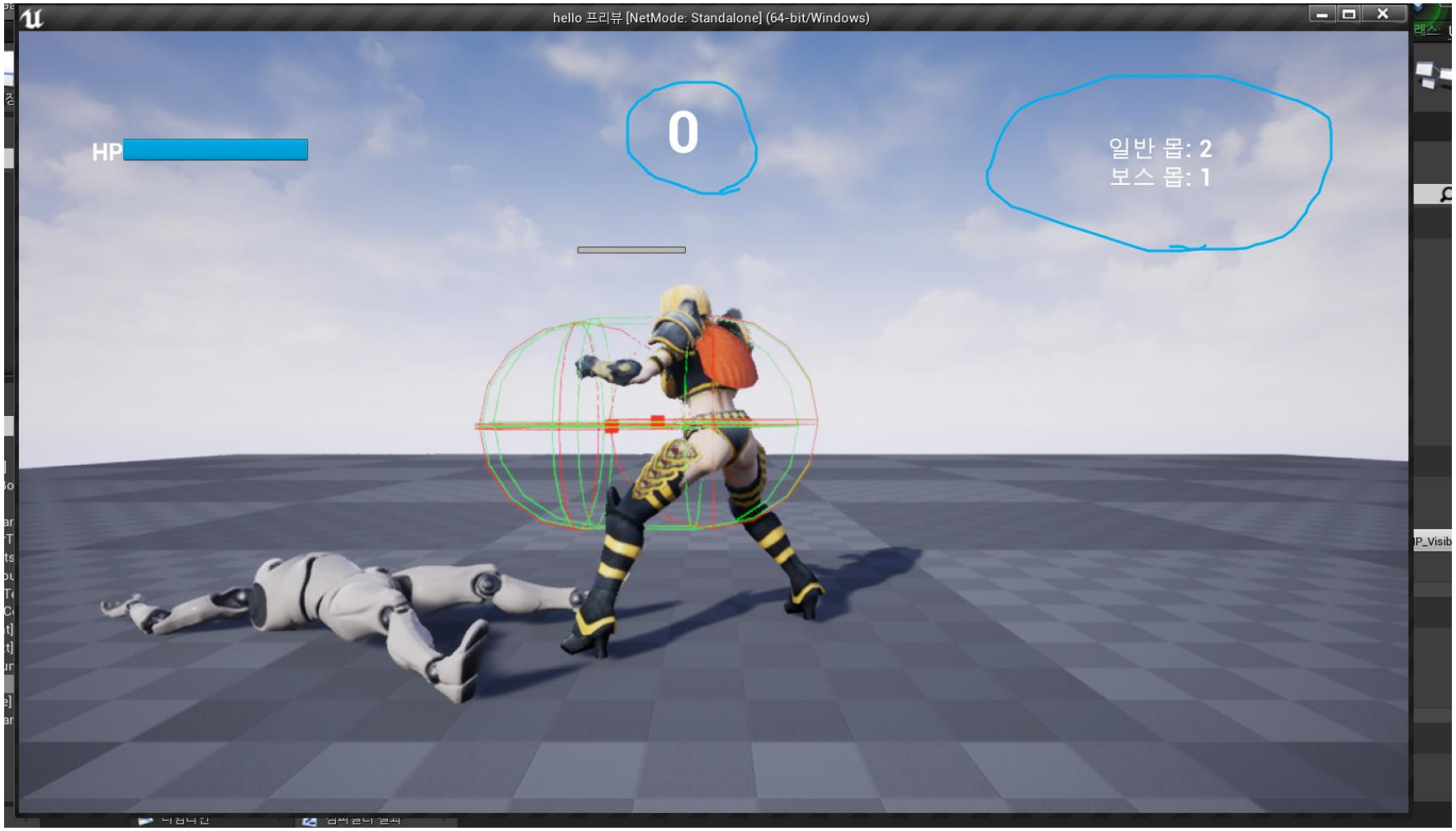
2.7 BossHP의 Visibility를 바인딩 함수를 생성한다.



2.7.1 바인딩 함수를 ABSection의 IsBossSpawn이 True 이면 Visible, False 이면 Hidden으로 반환한다.

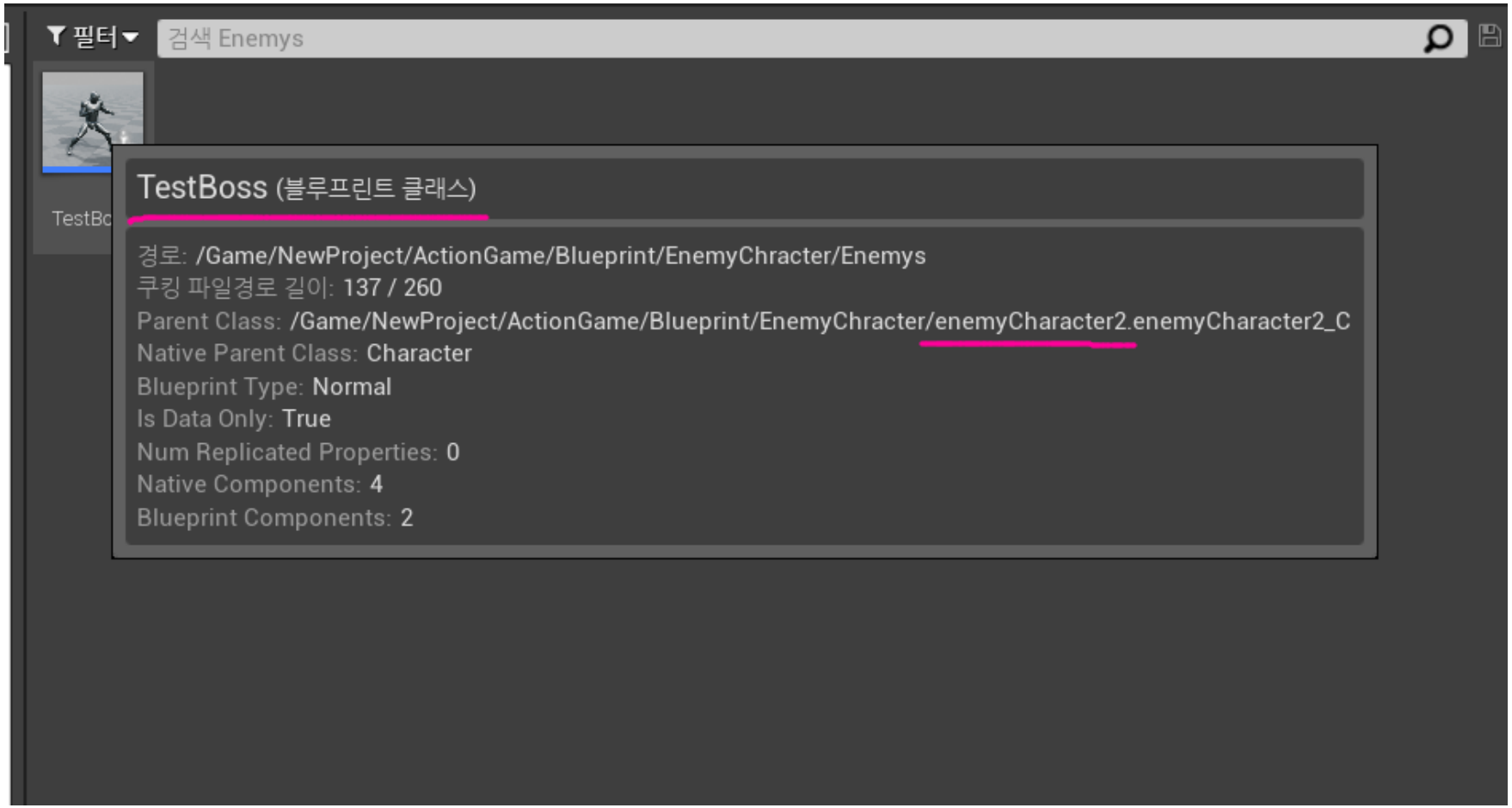
hello 프리뷰 [NetMode: Standalone] (64-bit/Windows)
HP
4
일반 몹: 2
User Widget
그래프
바인드
바인드

2.8 실행 화면1

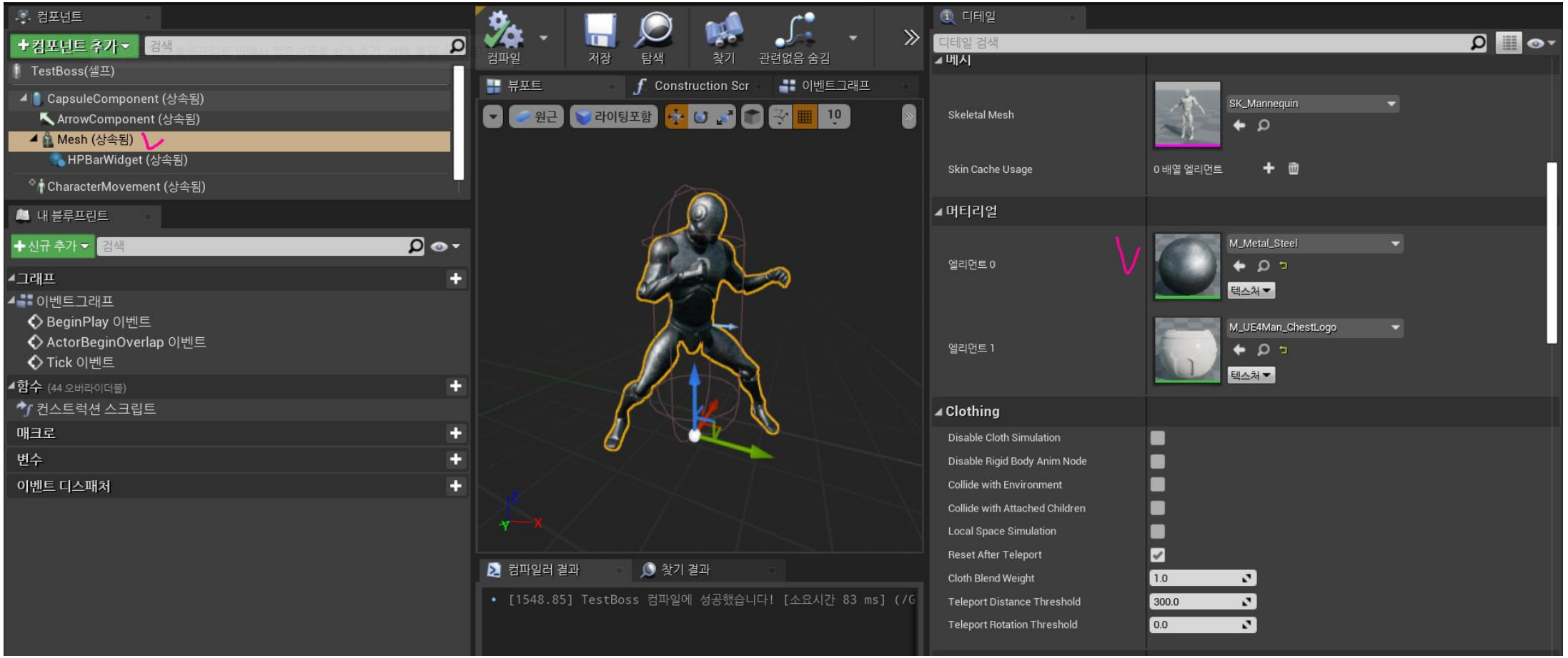


2.8.1 실행 화면2

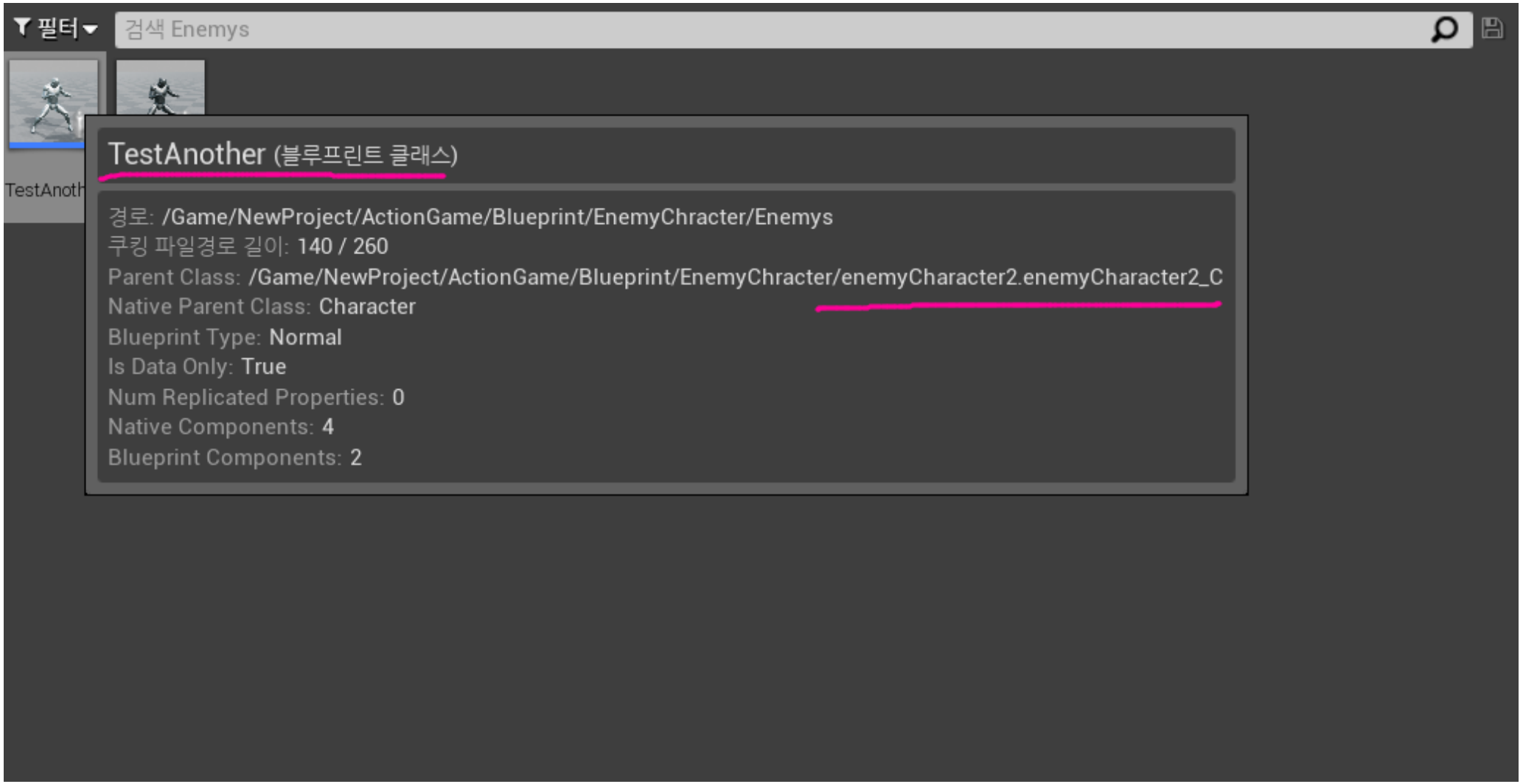
2.8.2 실행 화면3



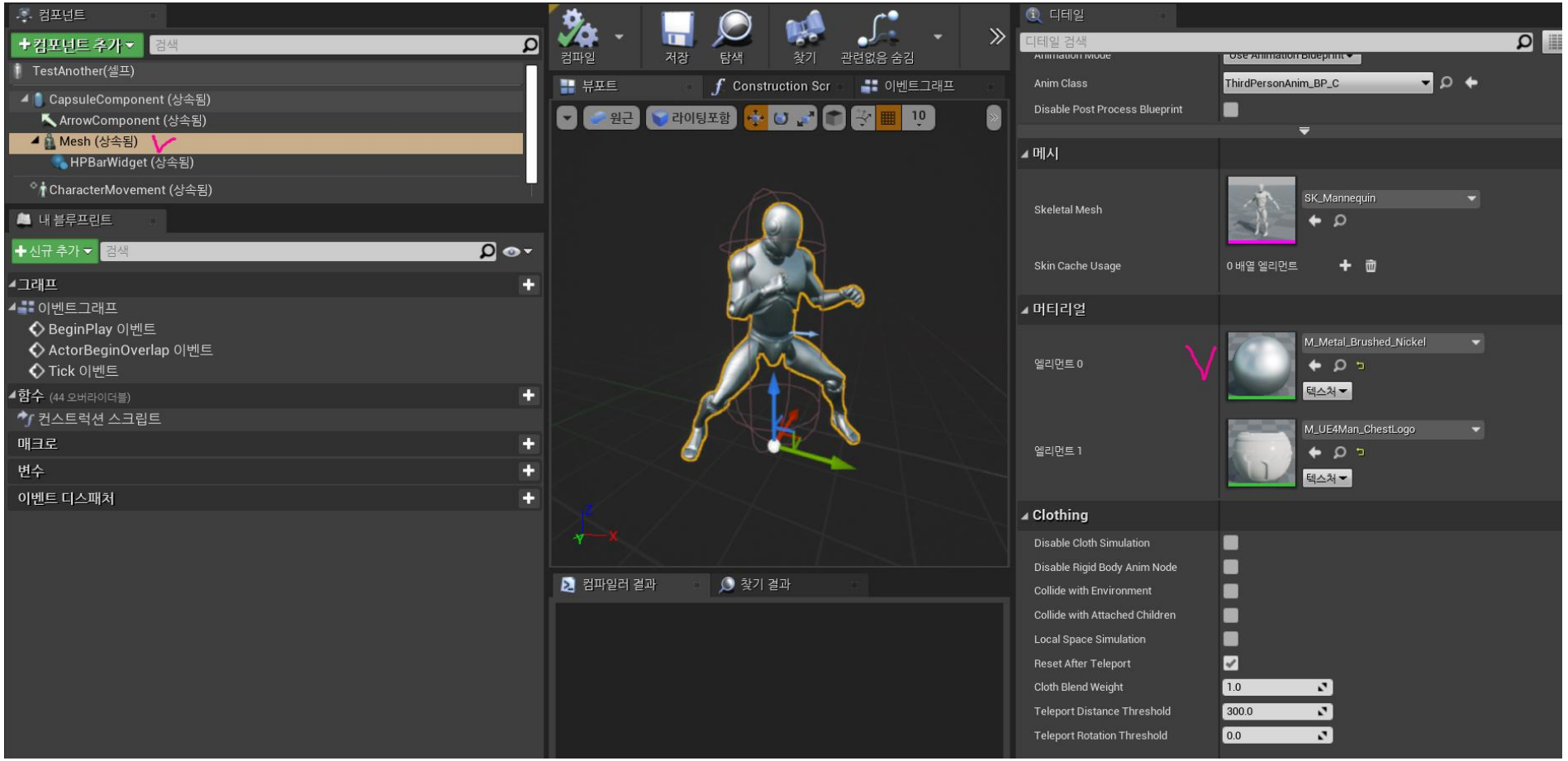
3. enemyCharacter2를 상속받은 TestBoss를 생성한다.



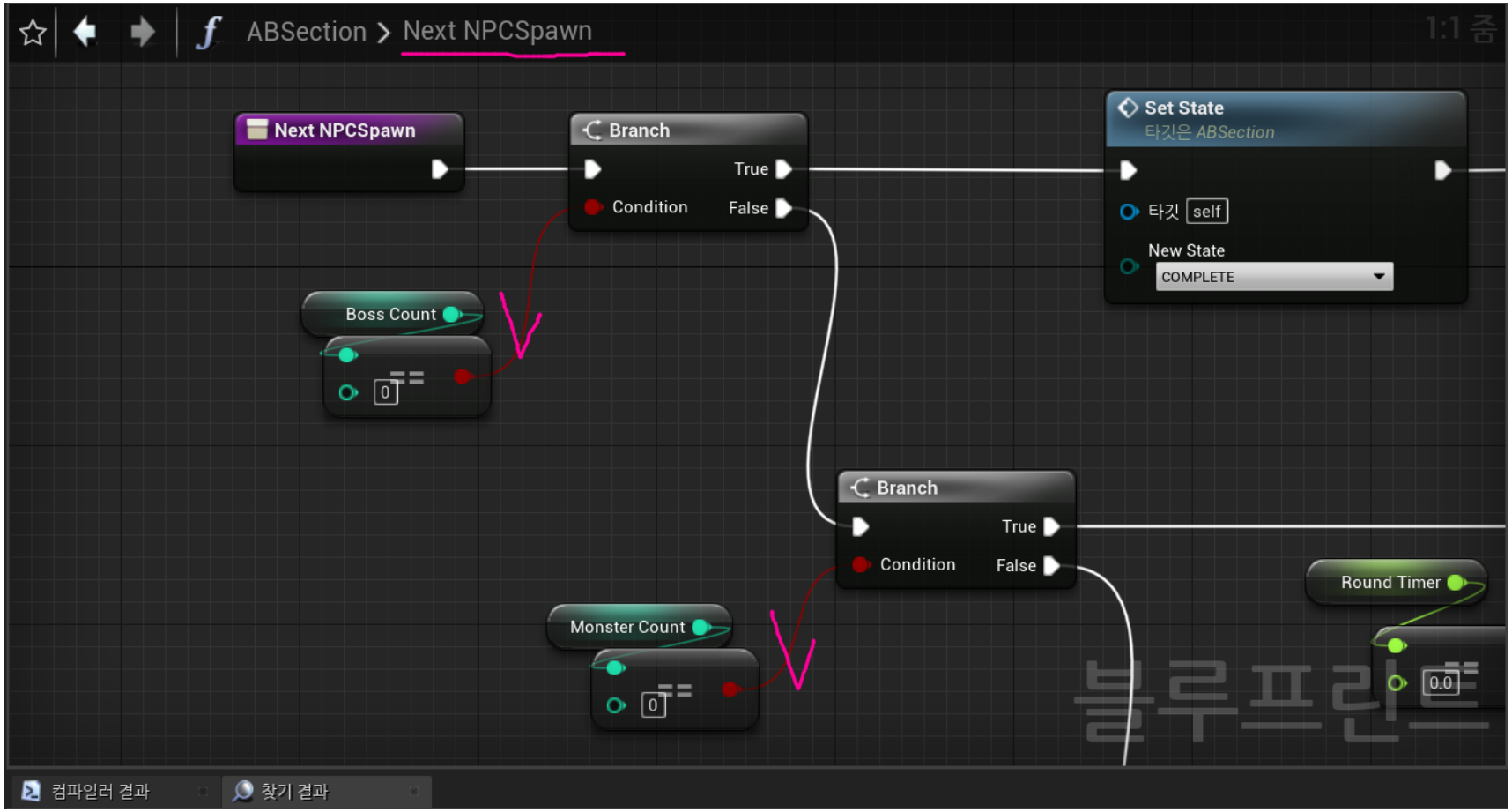
3.1 Mesh의 머테리얼에 들어가서 언리얼에서 제공되는 머테리얼을 넣는다.



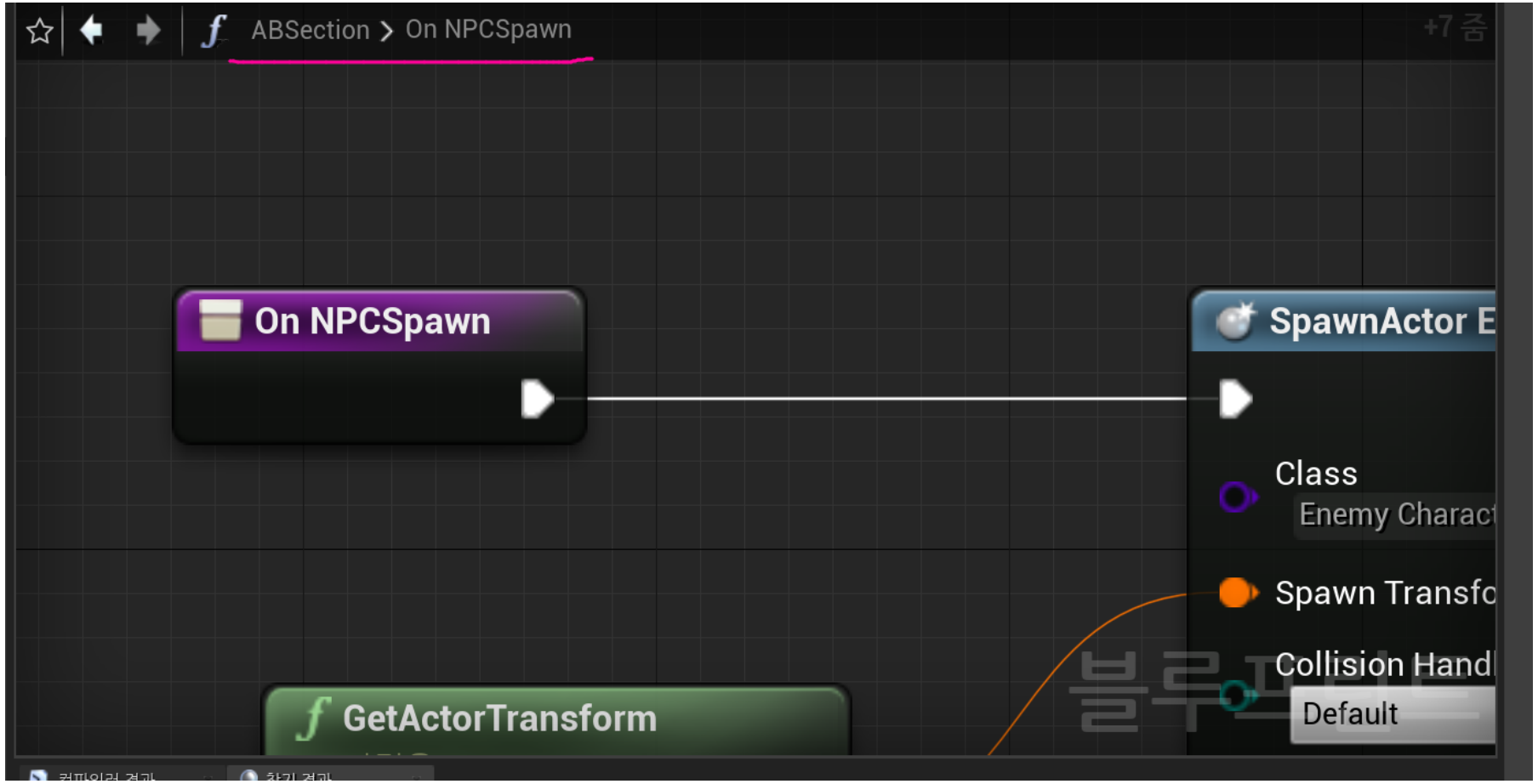
3.2 enmyCharacter2를 상속받은 TestAnother를 생성한다.



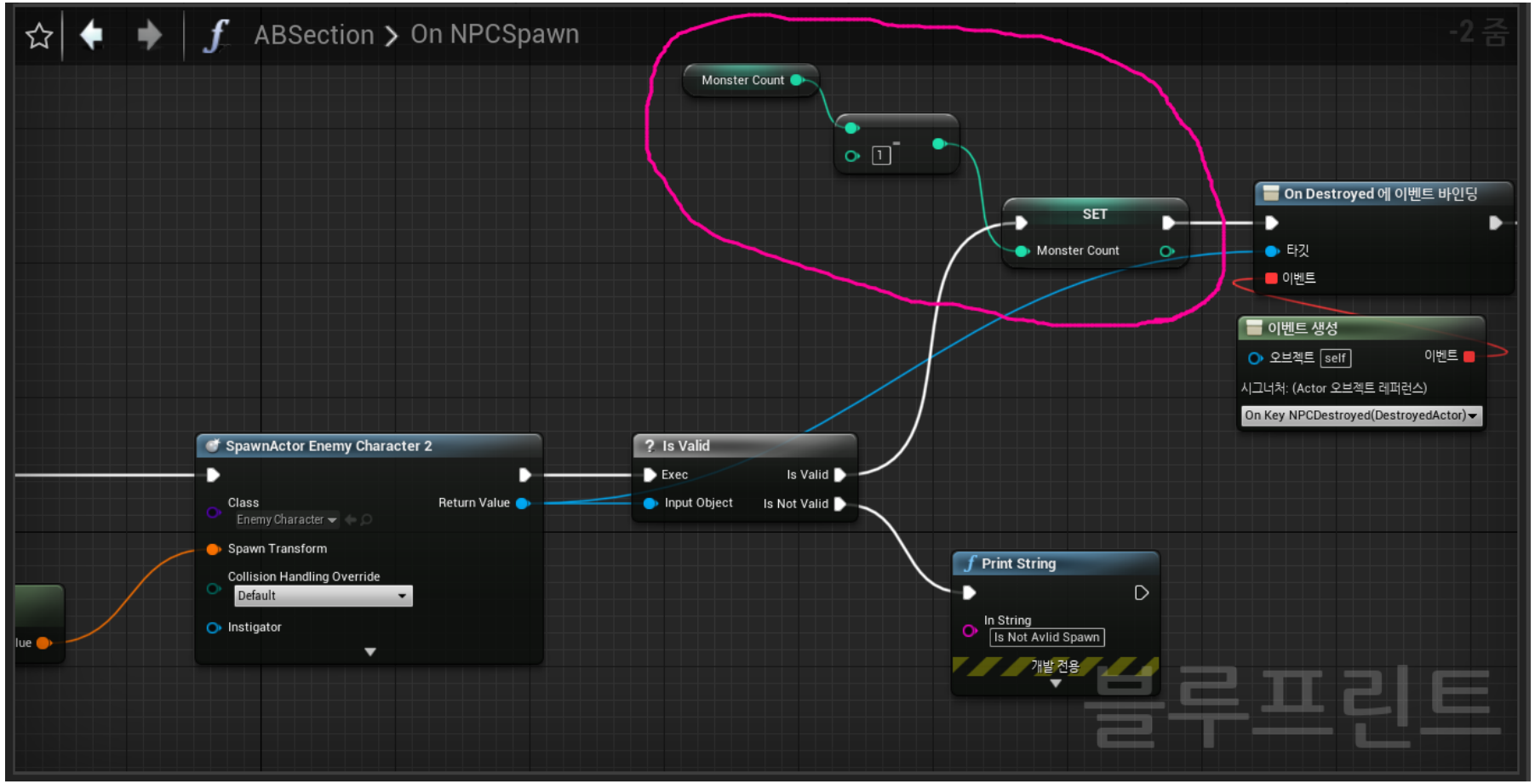
3.2.1 Mesh의 머테리얼에 들어어가서 언리얼에서 제공되는 머테리얼을 넣는다.



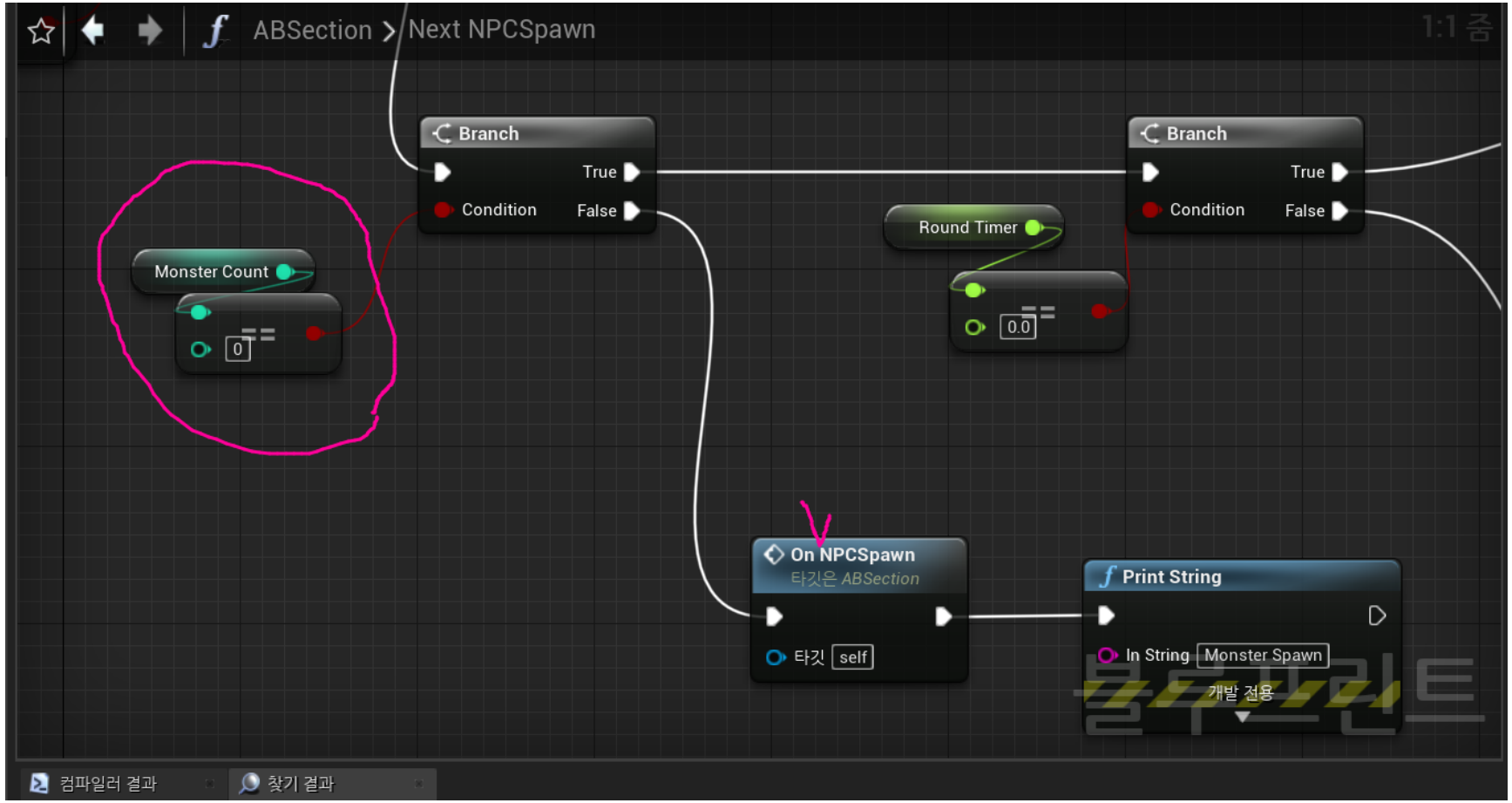
4. ABSection의 NextNPCSpawn에 들어가서 BossCount가 0과 같지 않으면 MonsterCount가 0과 같은지 판단하게 로직을 변경한다.



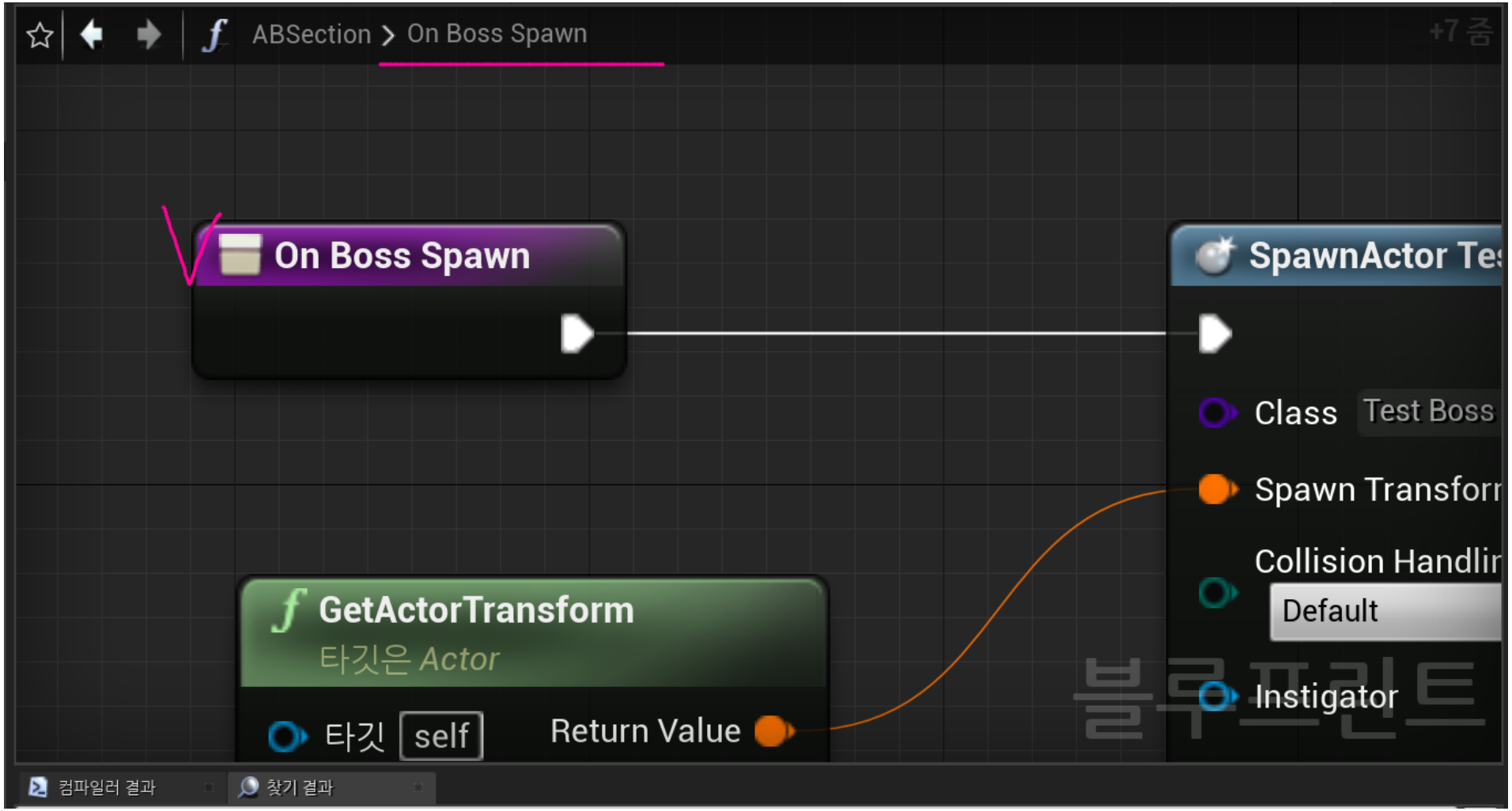
4.1 OnNPCSpawn에 들어간다.



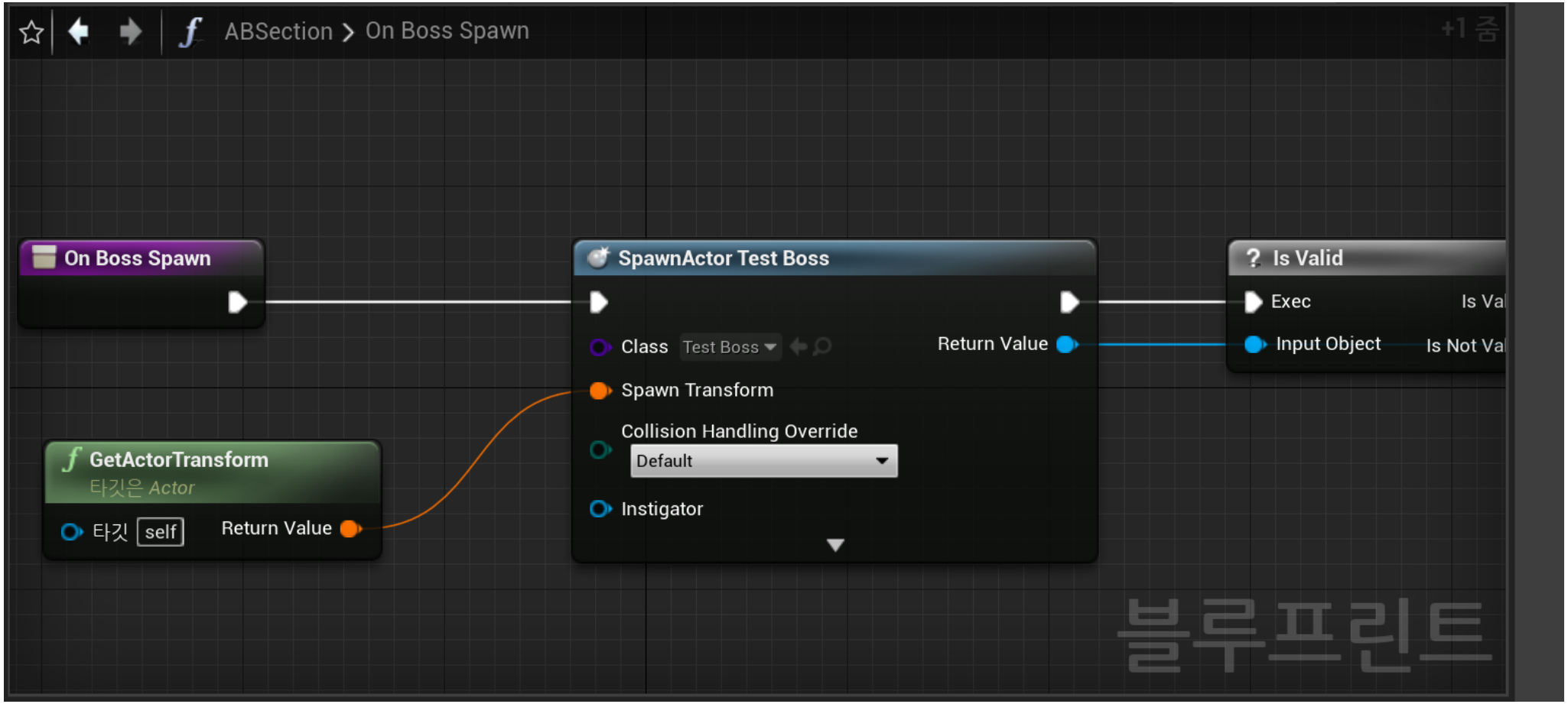
4.1.1 enemyCharacter2를 스폰하면 MonsterCount를 1감소하게 변경한다.



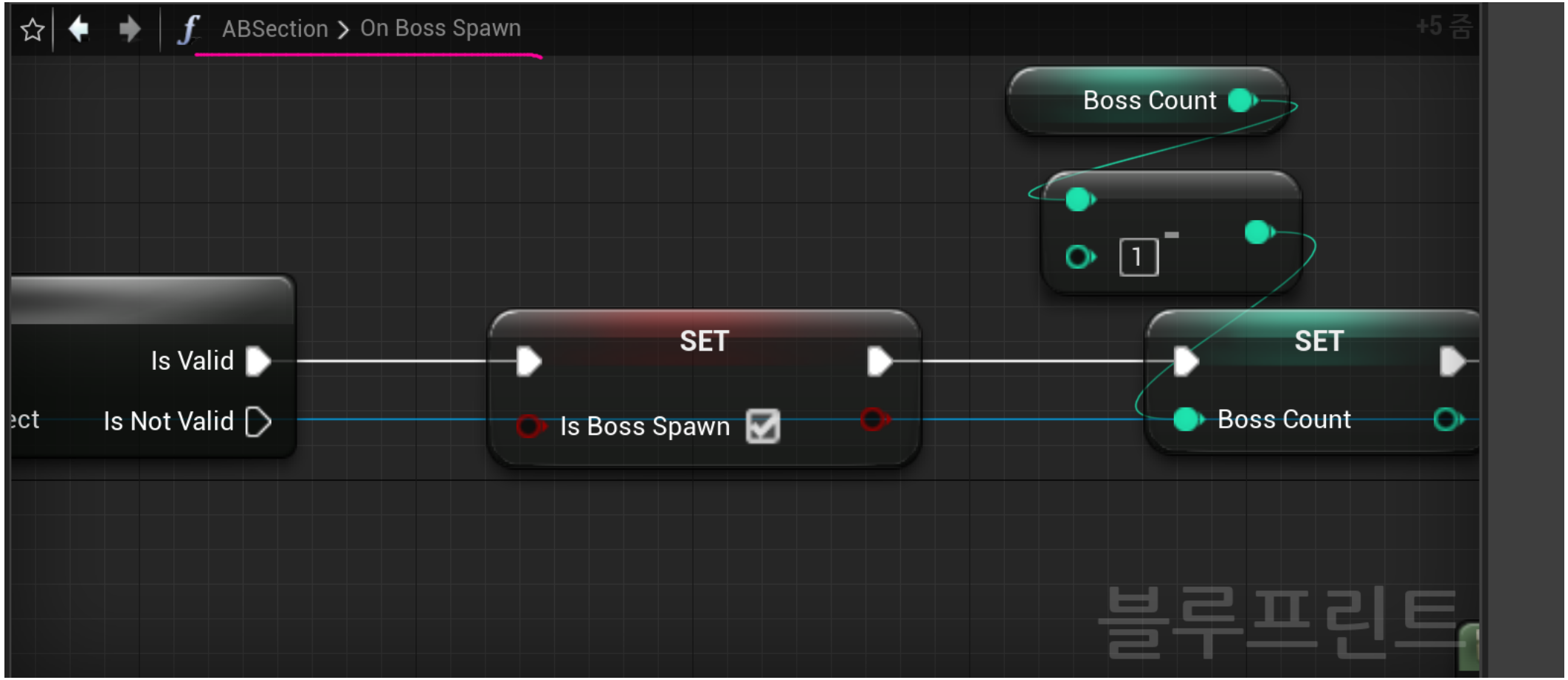
4.1.2 MonsterCount가 0과 같지않으면 OnNPCSpawn을 호출하도록 변경한다.



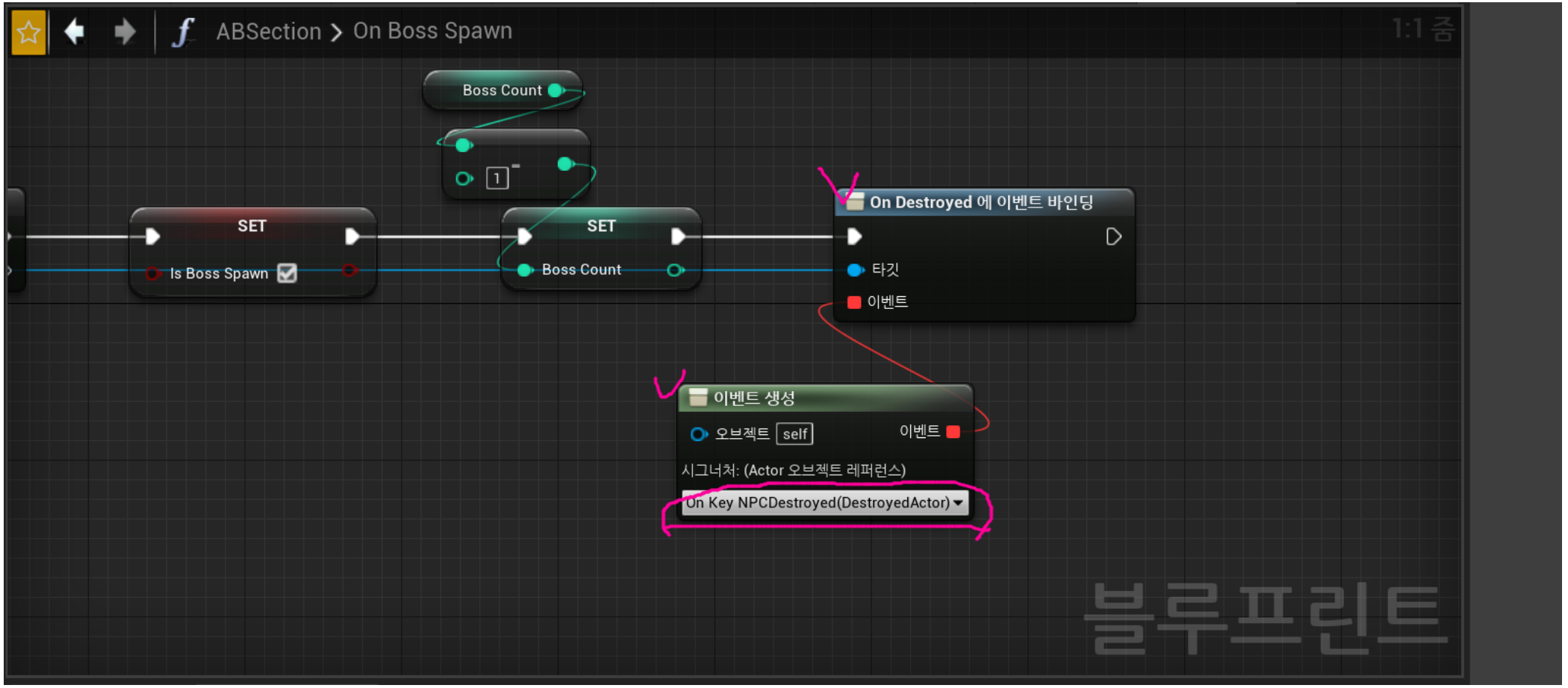
4.2 OnBossSpawn 함수를 생성한다.



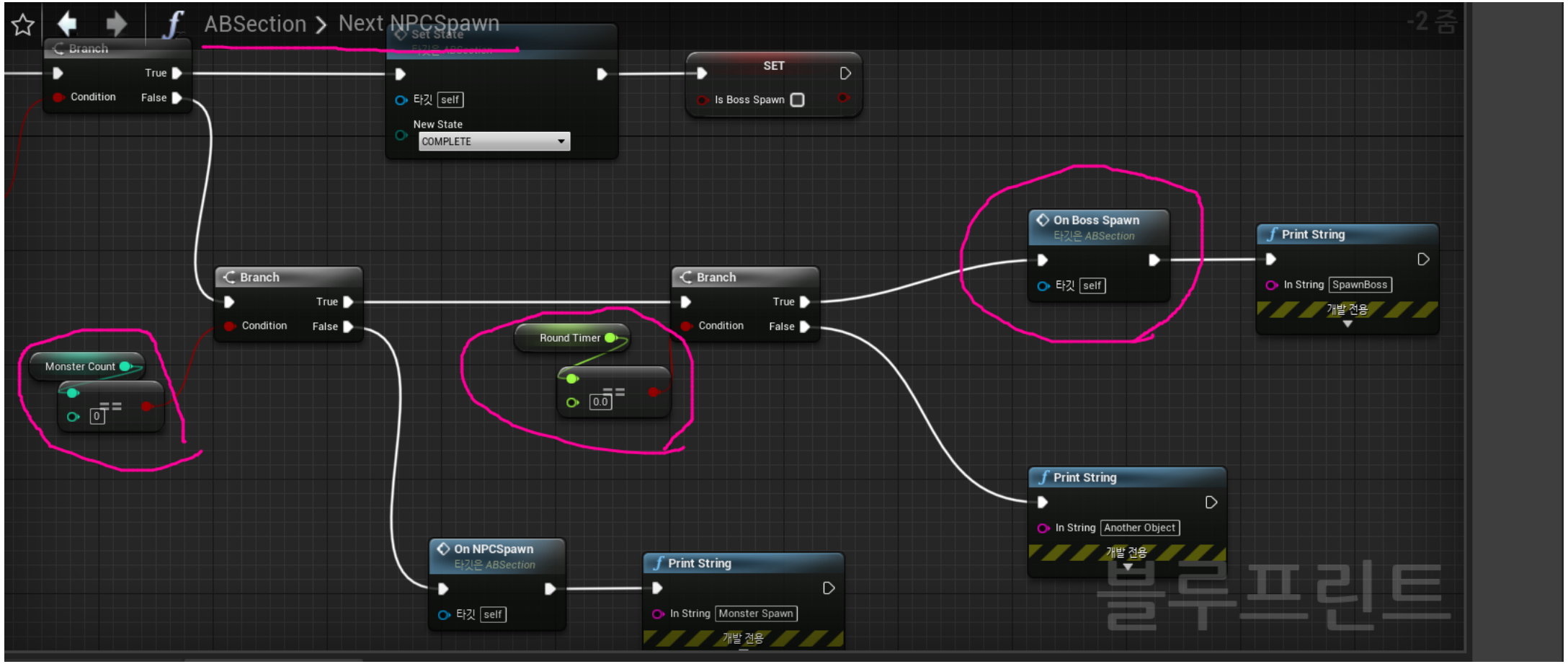
4.2.1 ABSection의 위치에 TestBoss를 Spawn하고, 유효한지 검사한다.



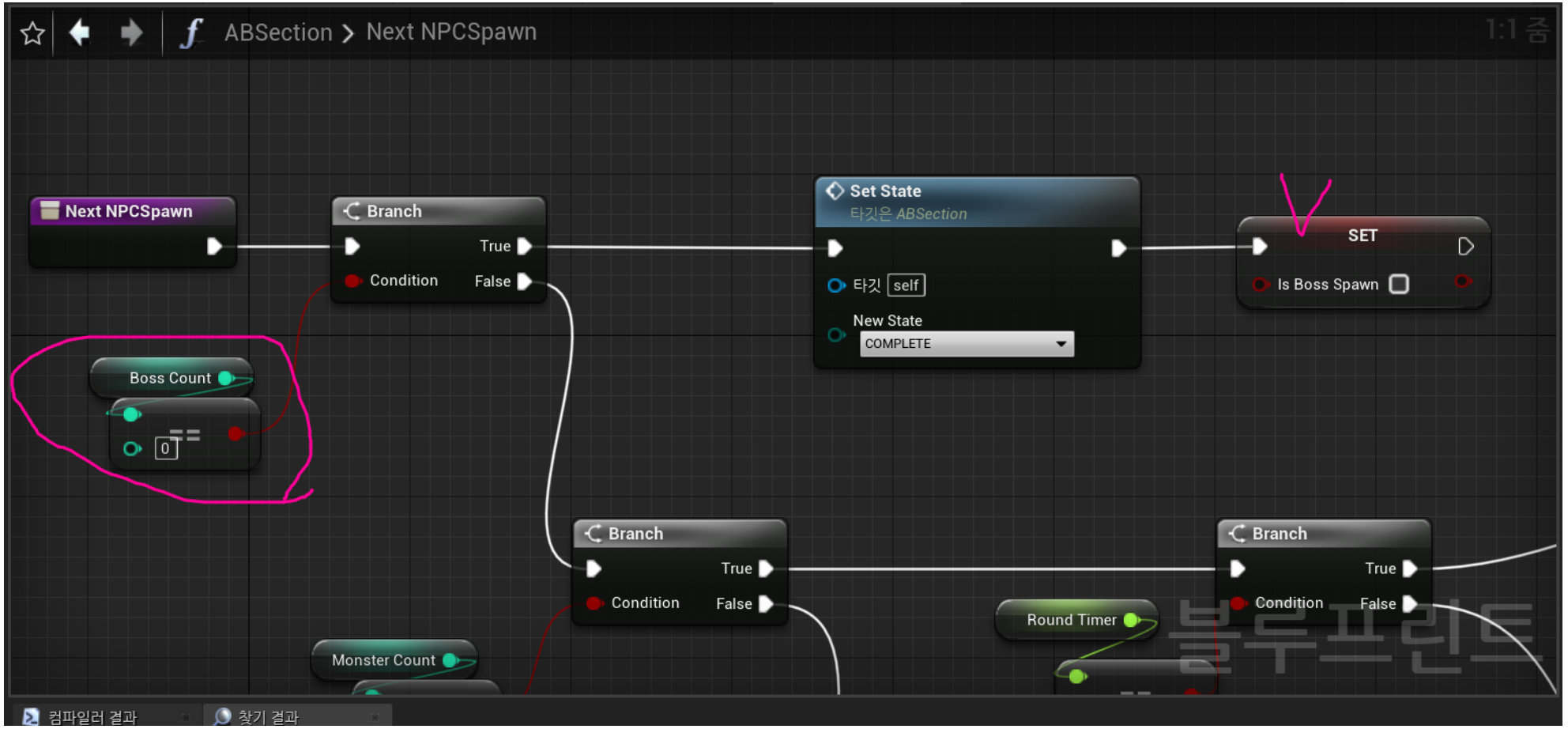
4.2.2 Spawn 한 TestBoss가 유효한면 IsBossSpawn을 True로, BossCount를 1감소 시킨다.



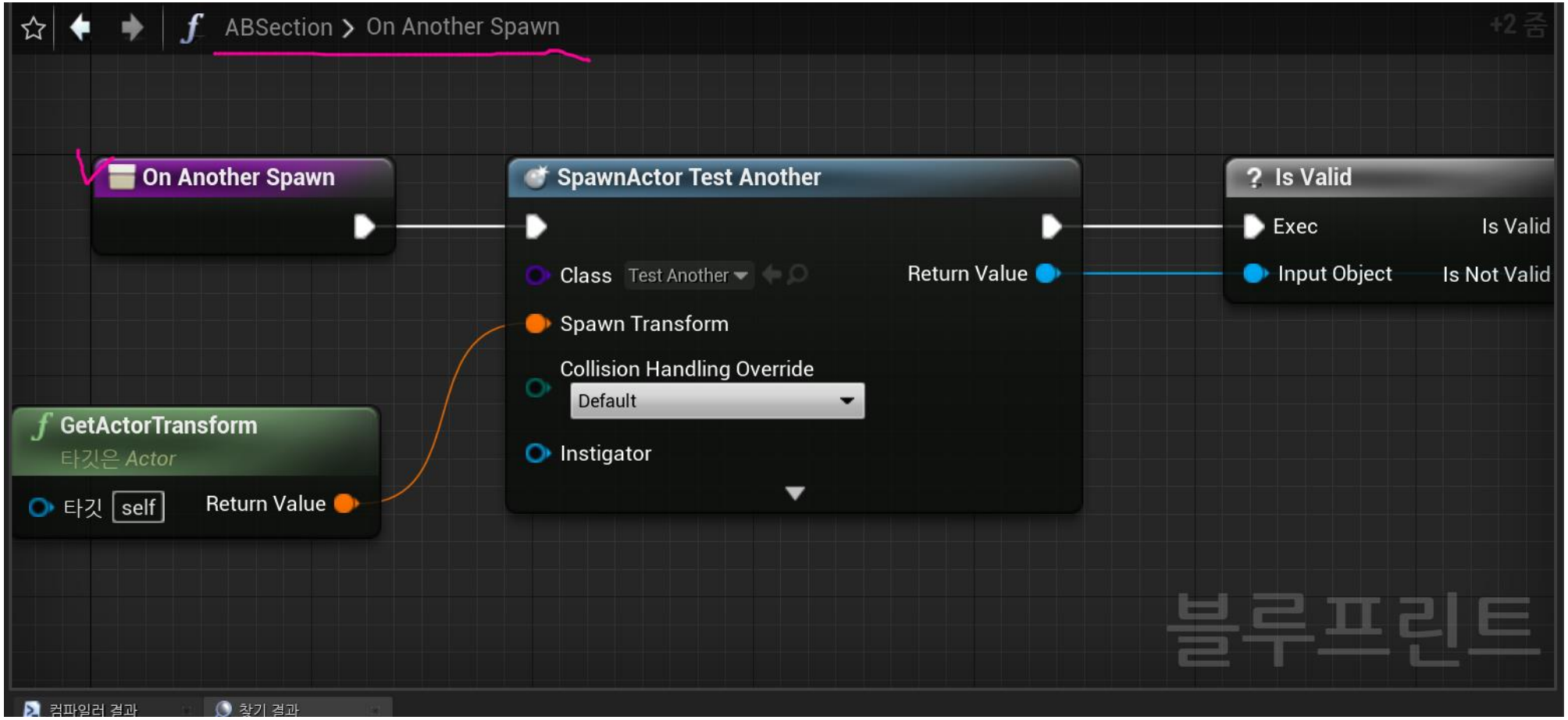
4.2.3 OnDestroyed 이벤트 바인딩하고, OnKeyNPCDestroyed를 연결한다.



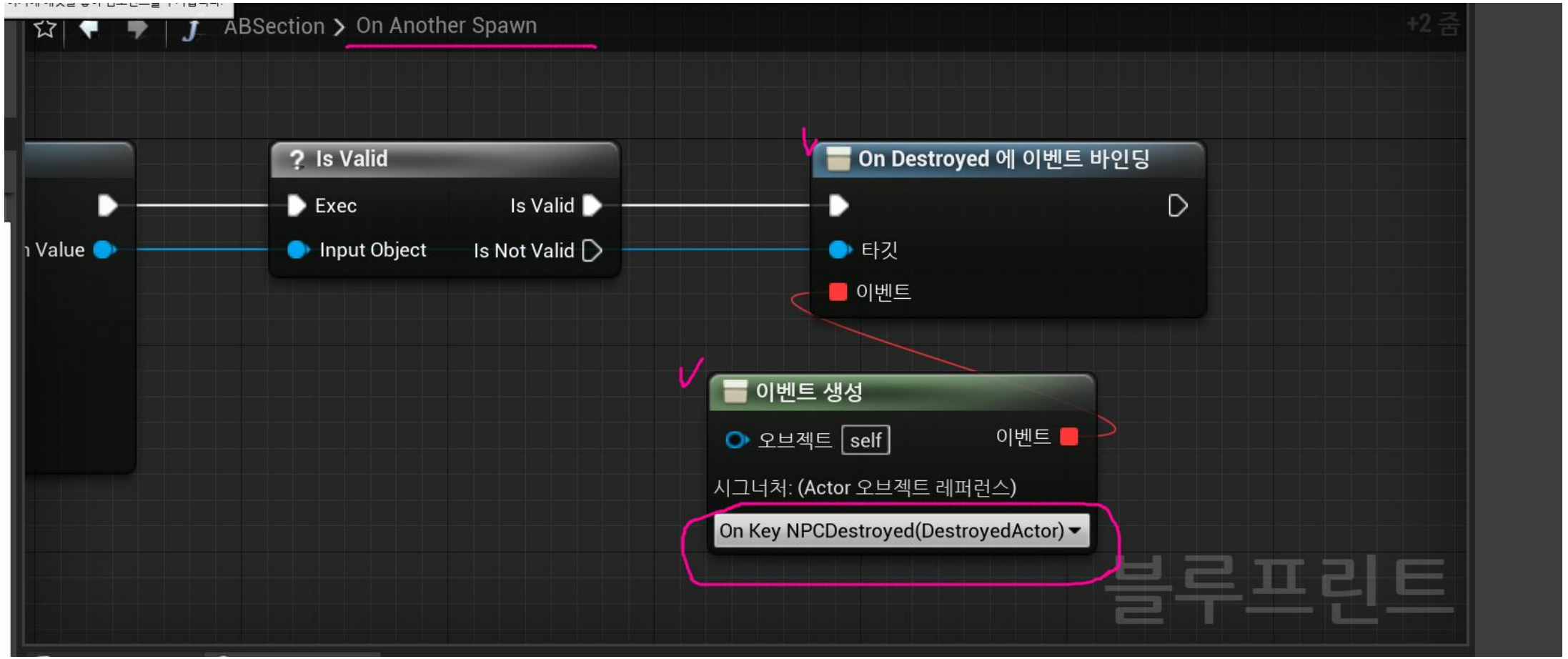
4.2.4 NextNPCSpawn에 들어가서 MonsterCount가 0과 같고, RoundTImer가 0.0과 같으면 OnBossSpawn을 호출하는 걸고 변경한다.



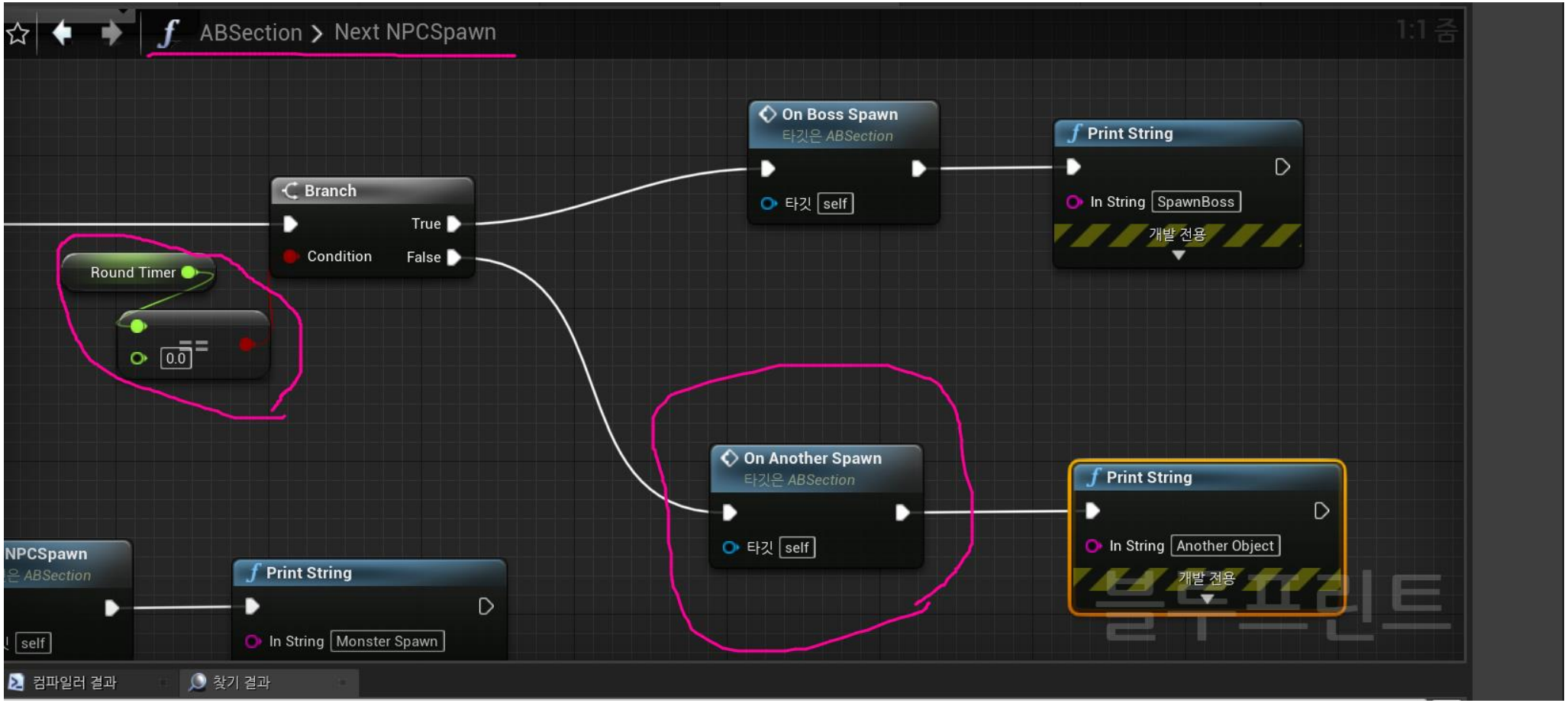
4.2.5 BossCount가 0과 같으면 SetState를 COMPLETE로 호출하고, IsBossSpawn을 False로 SET 한다.



4.3 OnAnotherSpawn 함수를 생성하고, TestAnother를 Spawn하고 유효한지 검사한다.

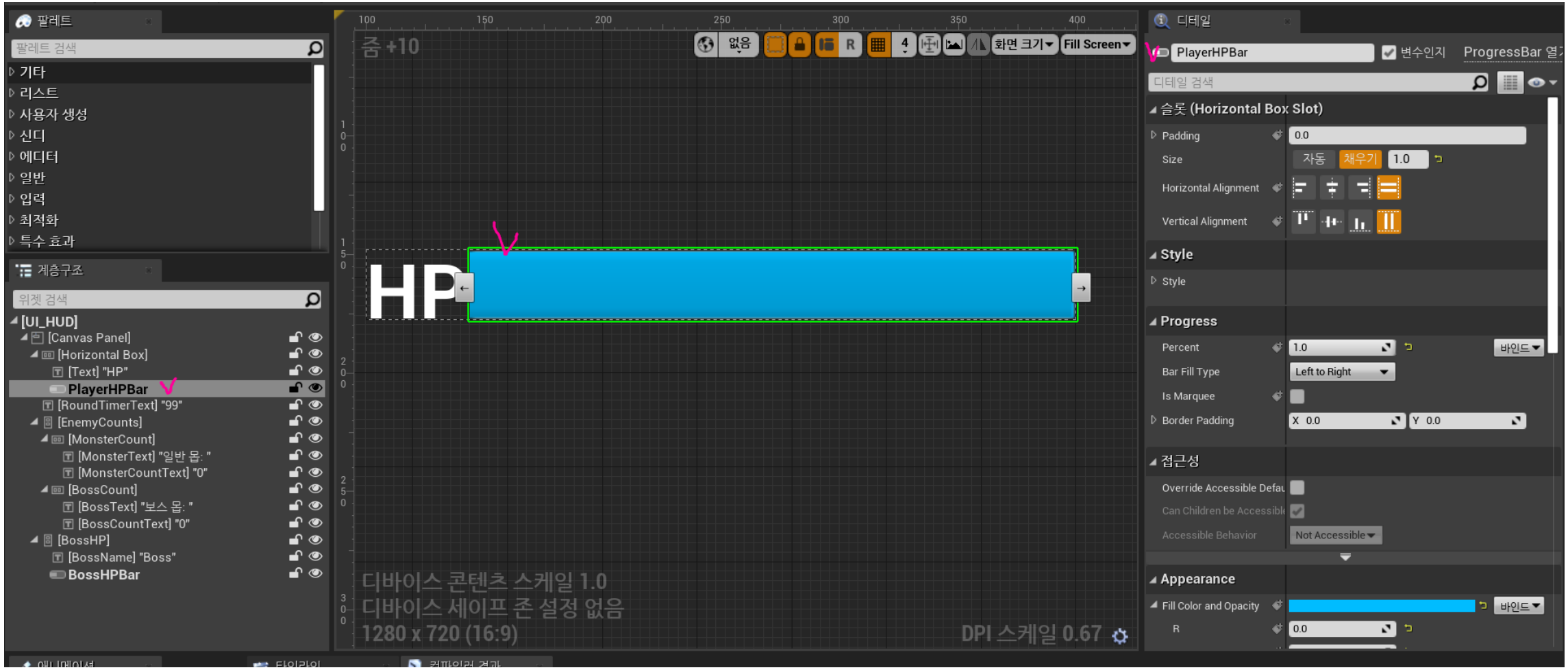


4.3.1 Spawn 한 TestAnother가 유효하면 OnDestroyed 이벤트 바인딩하고, OnKeyNPCDestroyed를 연결한다.

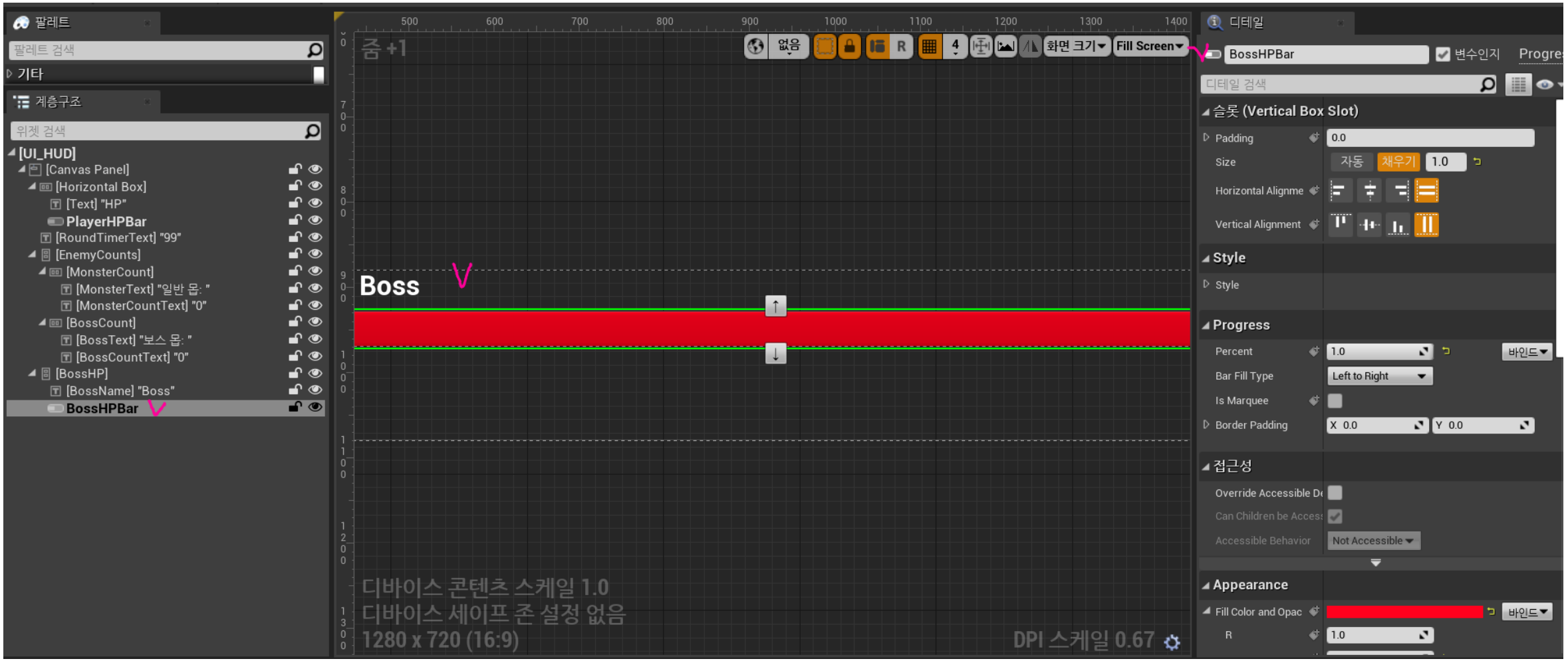


4.3.2 NestNPCSpawn에 들어가서 RoundTimer가 0.0과 같지 않으면 OnAnotherSpawn 함수를 호출하는 것으로 변경한다.

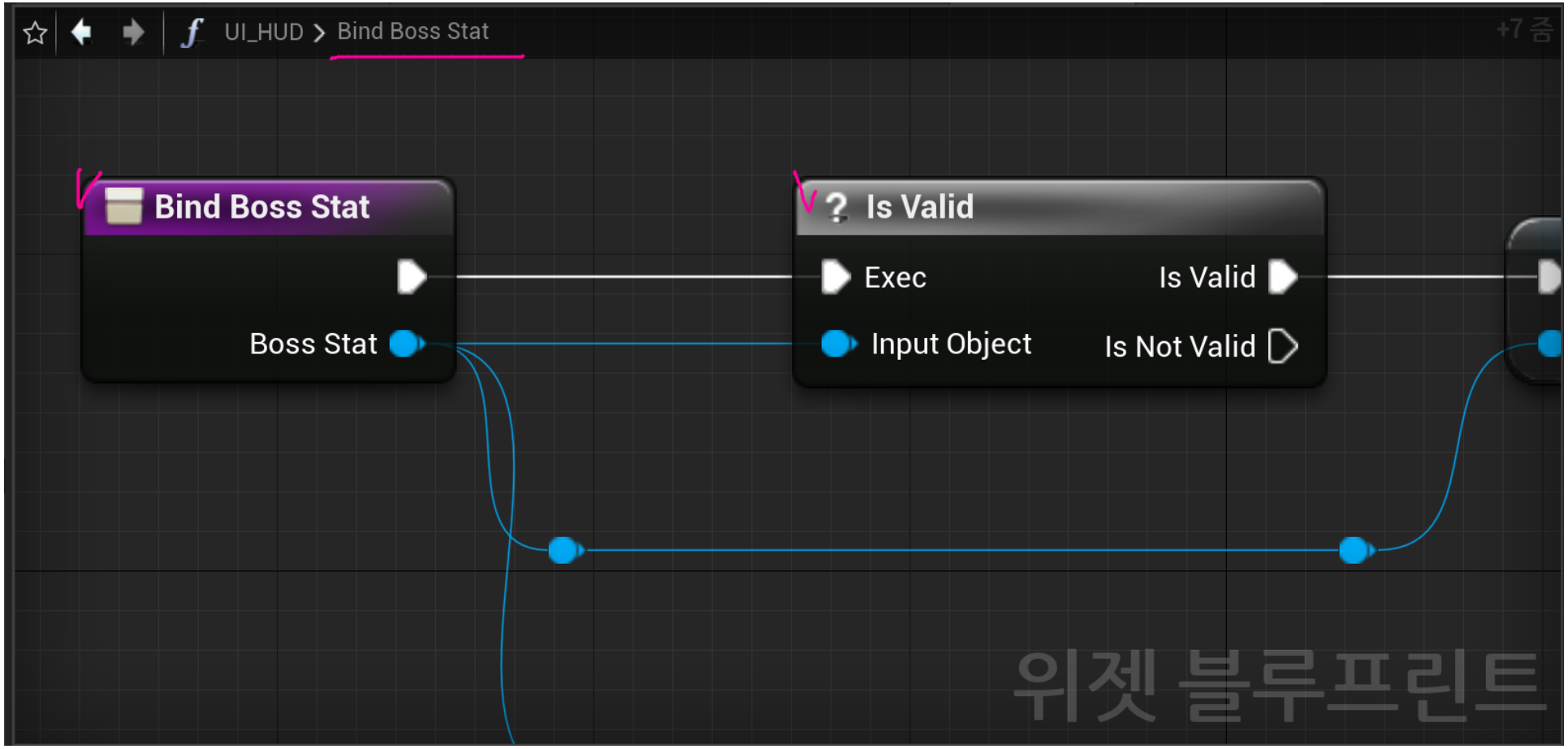
4.3.3 실행 결과 - 라운드 시간이 0이 아닐 때 MonsterCount가 0이면 TestAnother가 Spawn 됨.



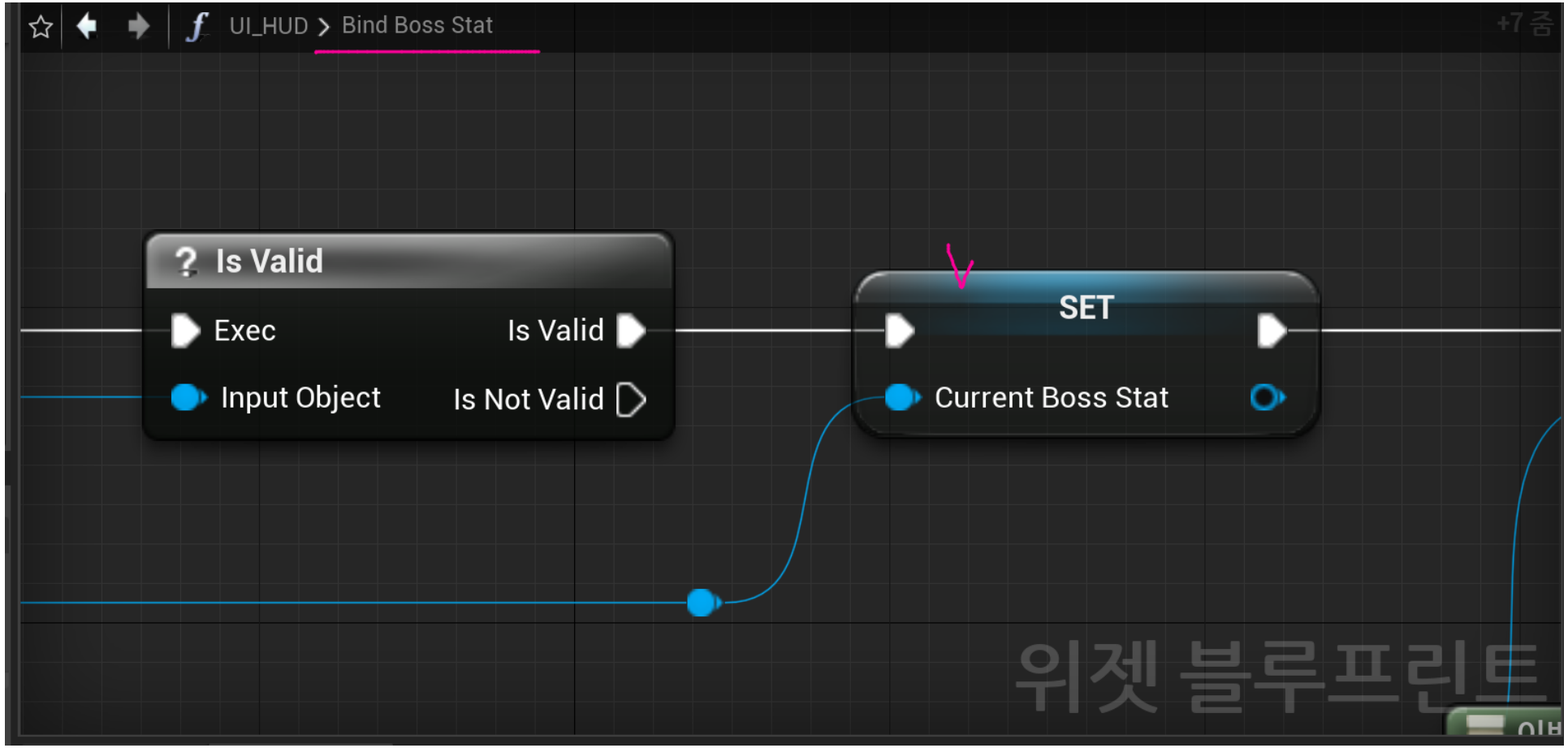
5. UI_HUD에 들어가서 ProgressBar를 PlayerHPBar로 이름을 변경한다.



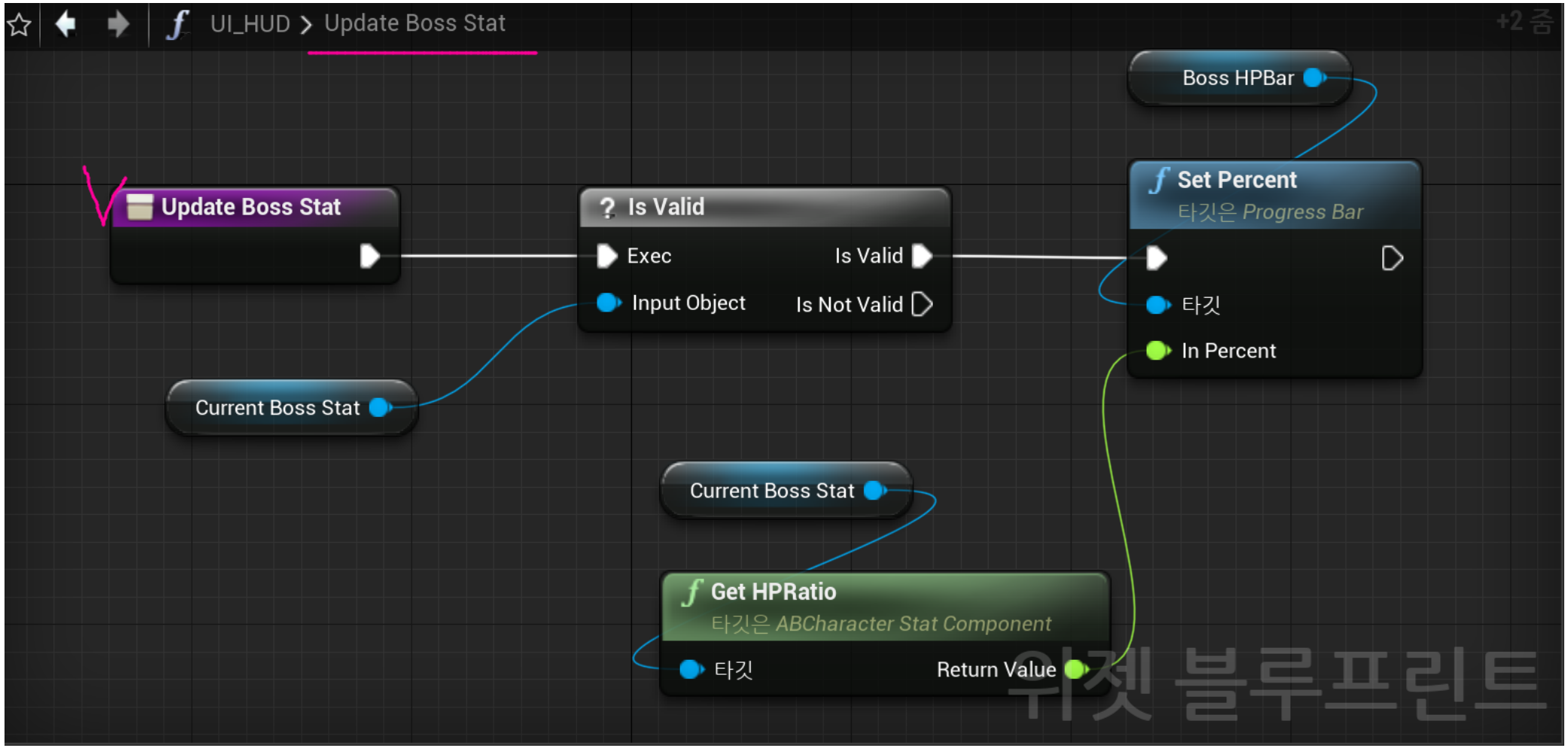
5.1 BossHP의 ProgressBar를 BossHPBar로 이름을 변경한다.



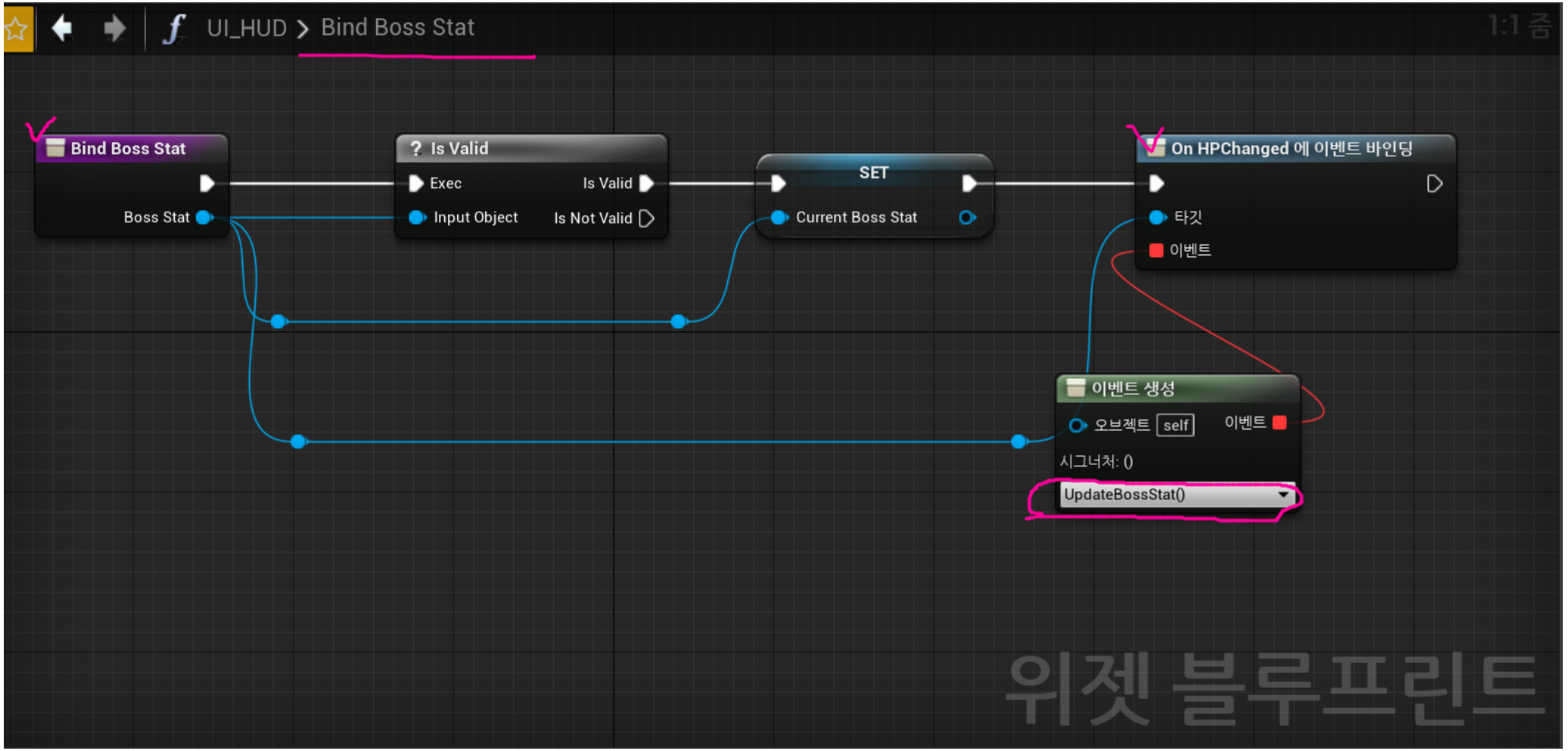
5.2 BindBossStat 함수를 생성하고, BossStat이 유효한지 검사한다.



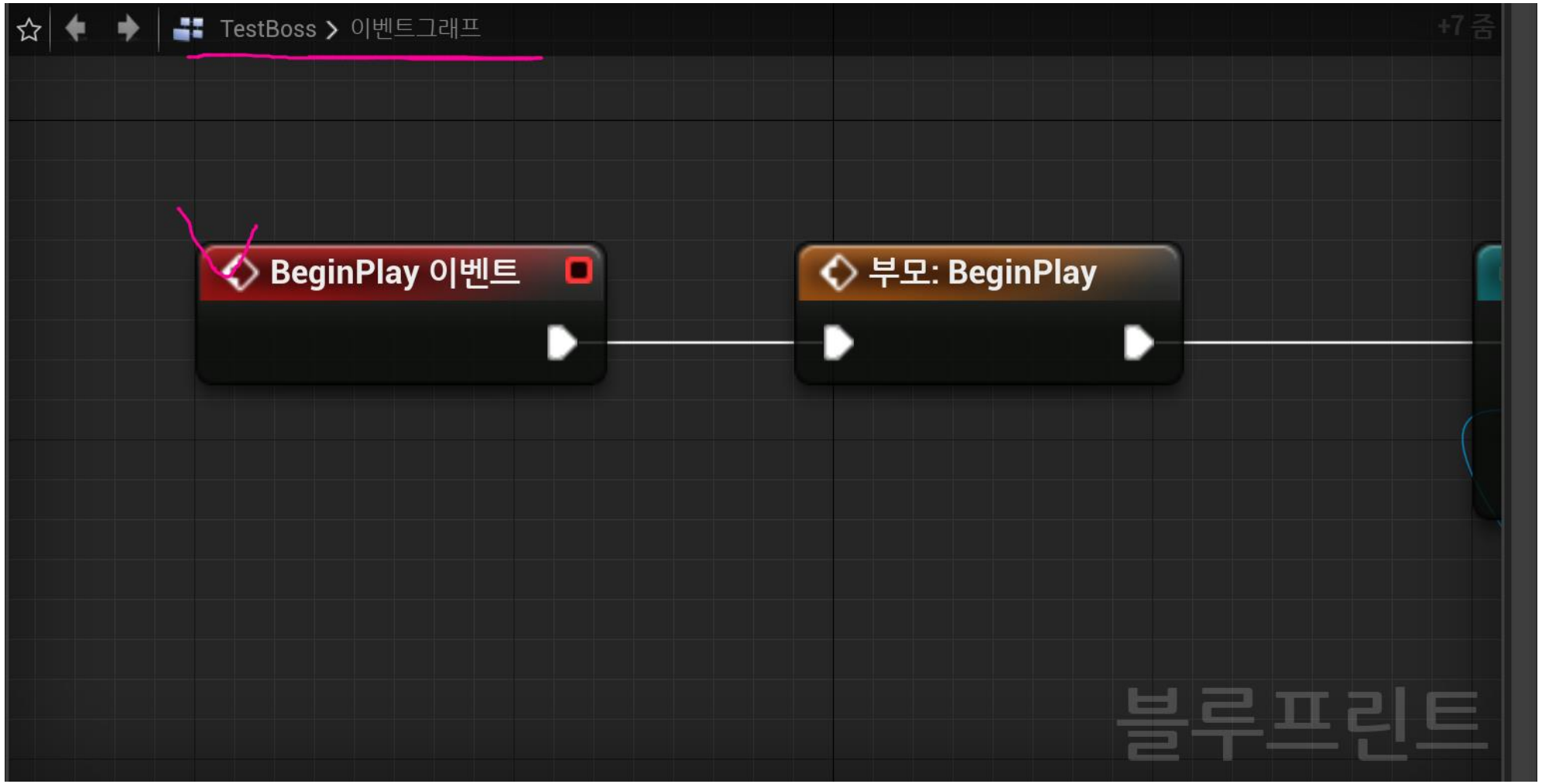
5.2.1 BossStat이 유효하면 BossStat을 변수로 승격해서 CurrentBossStat을 생성한다.



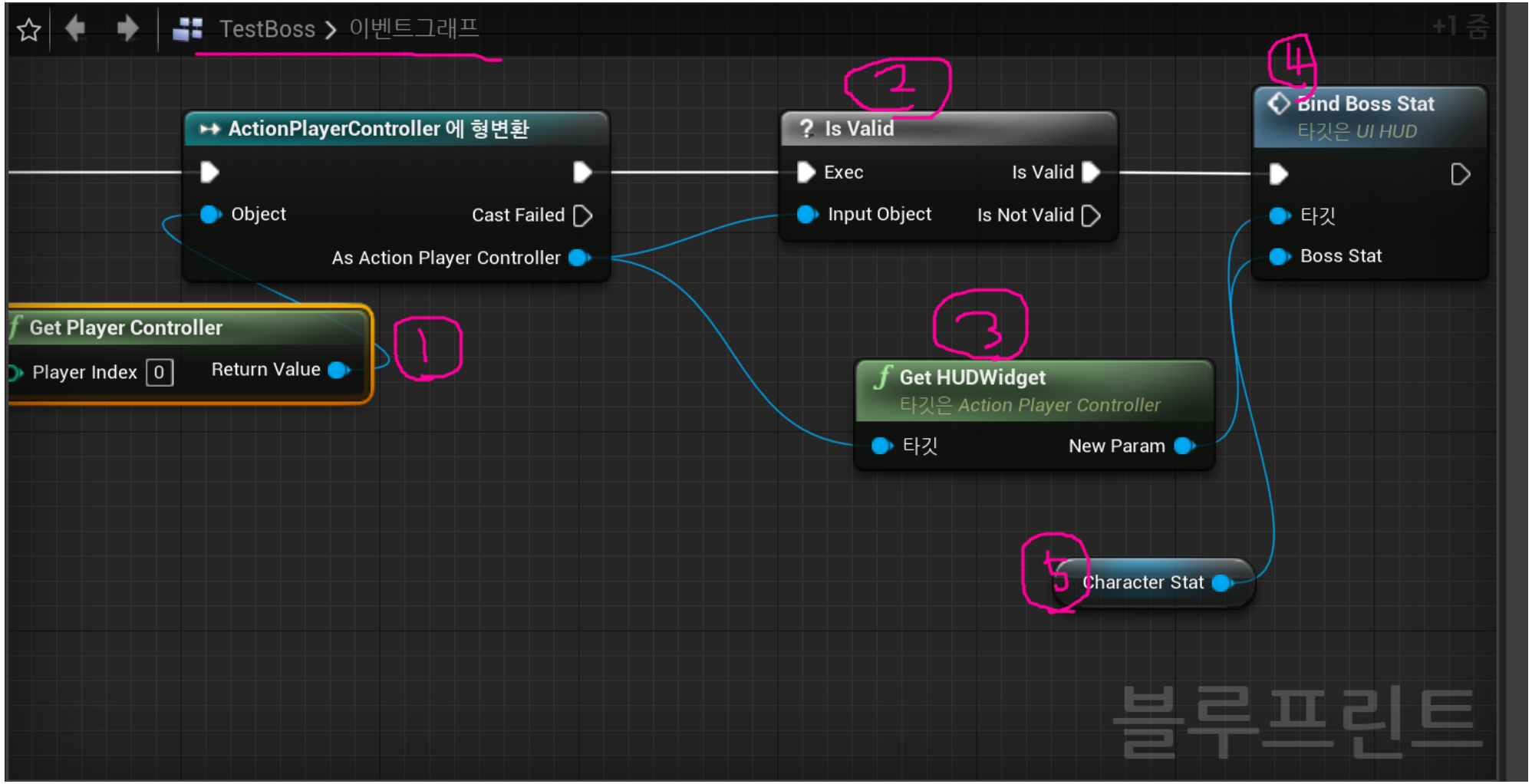
5.3 UpdateBossStat 함수를 생성하고, CurrentBossStat이 유효하면 CurrentBossStat의 GetHPRatio를 BossHPBar의 Percent로 SET한다.



5.3.1 BindBossStat에 들어가서 OnHPChanged 이벤트 바이딩하고, UpdateBossStat을 연결한다.



6. TestBoss의 BeginPlay 이벤트에 들어간다.



6.1 Player어의 Controller를 ActionPlayerController로 형변환 한 다음 유효한지 검사하고, Controller의 GetHUDWidget의 BindBossStat을 호출한고, BossStat에 CharacterStat을 연결한다.

6.2 실행 결과 - 보스의 HP와 HUD의 보스 체력바와 연동된 모습