**TextColor – не трогать**

**TextColor – ожидает создания**

**TextColor – под вопросом**

**TriggerLogic** – описывает логику поведения триггеров.

**BP\_TriggerOverlapOnly\_Base** – взаимодействие с триггером если с ним соприкоснулся персонаж.

**BP\_TriggerRayOnly\_Base** – взаимодействие с триггером если с ним соприкоснулся луч персонажа (ray/raycast).

**BP\_TriggerBase**

Базовая логика описания триггеров.

**Методы:**

**Category [Default]:**

* **Interact** – взаимодействие с триггером при нажатии клавиши Е.

**Переменные:**

**Category [Components]:**

* **MovingTimeline** – таймлайн движения анимации SceneRoot.
* **RotatingTimeline** – таймлайн вращения анимации SceneRoot.

**Category [Default]:**

**public:**

* **bIsMovingAnimCycling** – запустить движение SceneRoot в зависимости от заданной **LengthMovingWay** переменной.
* **LengthMovingWay** – длинна движения SceneRoot по определенным осям.
* **PlayMovingRate** – значение скорости анимации для движения SceneRoot.
* **bIsRotatingAnimCycling** - запустить вращение SceneRoot в зависимости от заданной **RotatingAngle** переменной.
* **RotatingAngle** – углы вращения SceneRoot по определенным осям.

**private:**

* **StartPos** – начальная позиция SceneRoot после спавна
* **EndPos** – конечная позиция SceneRoot после задания **LengthMovingWay** переменной (для расчета движения в определенном направлении туда-сюда (эффект Yo-yo))

**BP\_TriggerOverlapOnly\_Base**

Базовая логика описания триггера, который срабатывает если персонаж соприкоснулся с ним.

**Переменные:**

**Category [Components]:**

* **TaskMesh** – меш таски, которая размещается на сцене
* **TriggerTask** – триггер таски, который размещается на сцене

**Процесс создания**

Создать блюпринт на основе этого блюпринта, задать необходимые параметры и создать на сцене через блюпринт **SpawnObjectFromClass**

**BP\_TriggerRayOnly\_Base**

Базовая логика описания триггера, который срабатывает если луч персонажа соприкоснулся с ним.

**Методы:**

**public:**

**Category [Default]:**

* **RayBeginOverlap** – срабатывает, когда луч соприкасается с определенным объектом на сцене 2 раза чтоб определить это новый объект или тот же самый.
* **RayEndOverlap** – срабатывает, когда луч вышел из объекта с которым соприкасался (отприкаснулся).
* **SetInteractionText** – устанавливает текст который появляется по центру экрана и описывает возможность взаимодействия с объектом («E – Interact», «Shift – подобрать» «Е - взаимодействие»)

**private:**

* **AddInteractionText** – добавляет текст, который описывает взаимодействие с объектом, на экран
* **RemoveInteractionText** – удаляет текст, который описывает взаимодействие с объектом, с экрана

**Переменные:**

**Category [Components]:**

* **TaskMesh** – меш таски, которая размещается на сцене
* **TriggerTask** – триггер таски, который размещается на сцене

**Category [Default]:**

* **IsRayOverlapped** – указывает соприкаснулся ли луч с объектом на сцене
* **InteractionText** – текст, который описывает взаимодействие с объектом

**Процесс создания**

Создать блюпринт на основе этого блюпринта, задать необходимые параметры и создать на сцене через блюпринт **SpawnObjectFromClass**