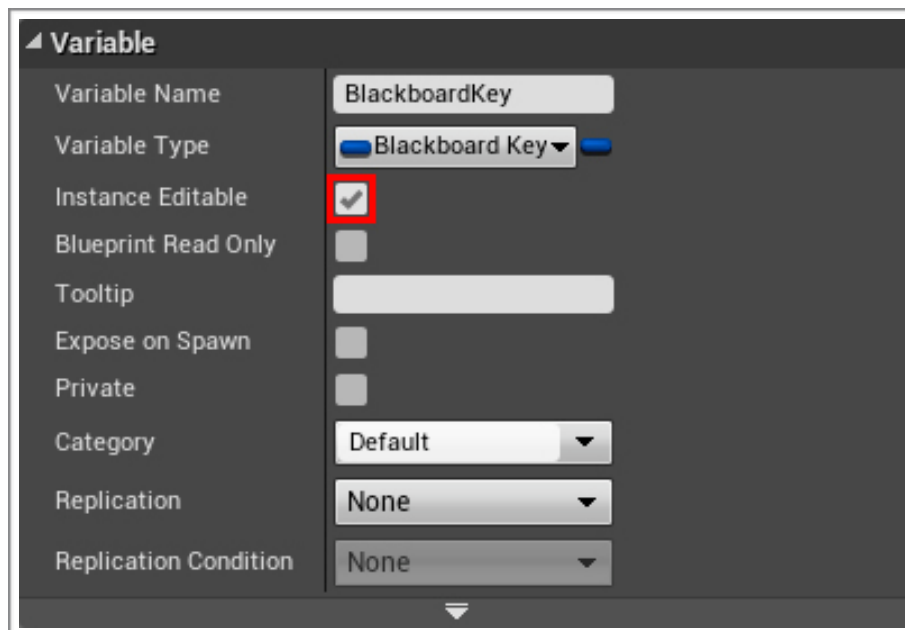


欢迎继续我们的学习。

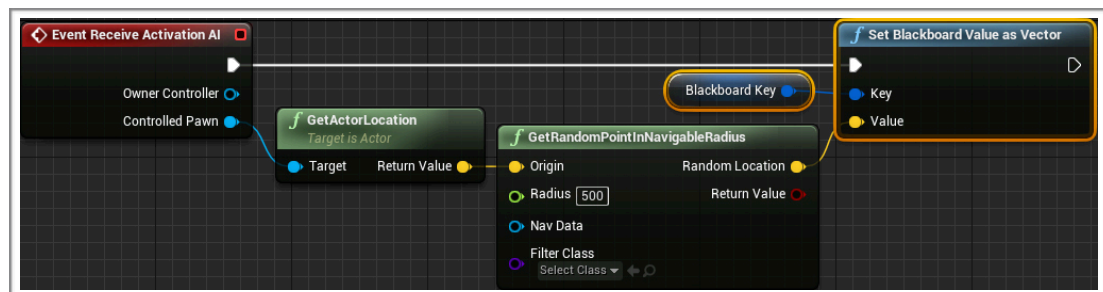
接下来我们将学习如何将Location信息保存到blackboard中。有两种方式可以用来指定要使用的key:

- 1.在Make Literal Name节点中使用其名称来指定key
- 2.将某个变量暴露给行为树，这样就可以从下拉列表选择一个key。

这里我们将使用第二种方法。创建一个类型为Blackboard Key Selector的变量。将其命名为BlackboardKey，并启用Instance Editable。这样，当我们在行为树中选择service时，就会看到该变量。



接下来创建下图中的高亮节点：



小结：

- 1.Event Receive Activation AI节点将在其父节点（这里是MoveTo)激活时执行

2. GetRandomPointInNavigableRadius将返回一个随机的可寻路位置，分布在受控制的松饼的500单位范围内。

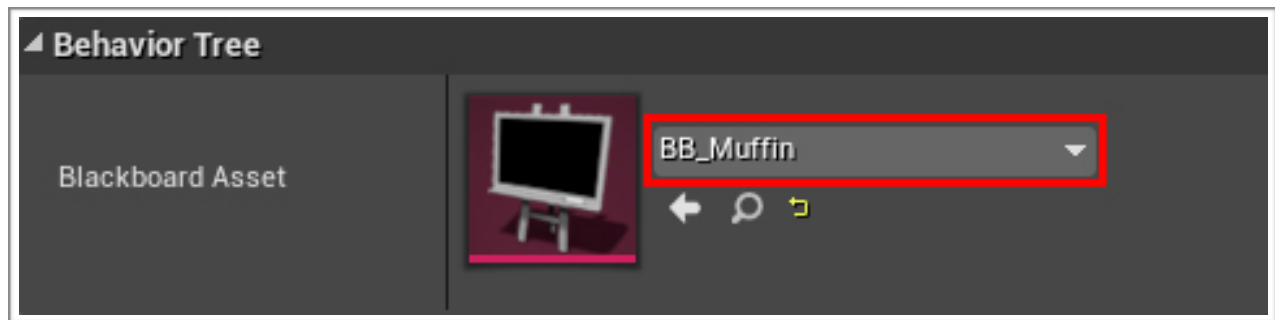
3. Set Blackboard Value as Vector将把blackboard key（由BlackboardKey提供）的值设置为随机位置

点击工具栏上的Compile按钮，然后关闭BTService_SetRandomLocation。

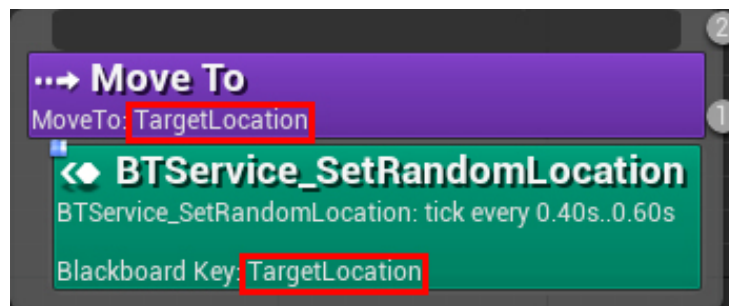
接下来，我们需要通知行为树使用blackboard。

选择Blackboard

打开BT_Muffin，确保不选中任何东西。在Details面板中，在Behavior tree部分将Blackboard Asset设置为BB_Muffin。



接下来，MoveTo节点和BTService_SetRandomLocation节点将会自动使用第一个blackboard key，在这里就是TargetLocation。



最后，我们需要通知AI Controller来使用行为树。

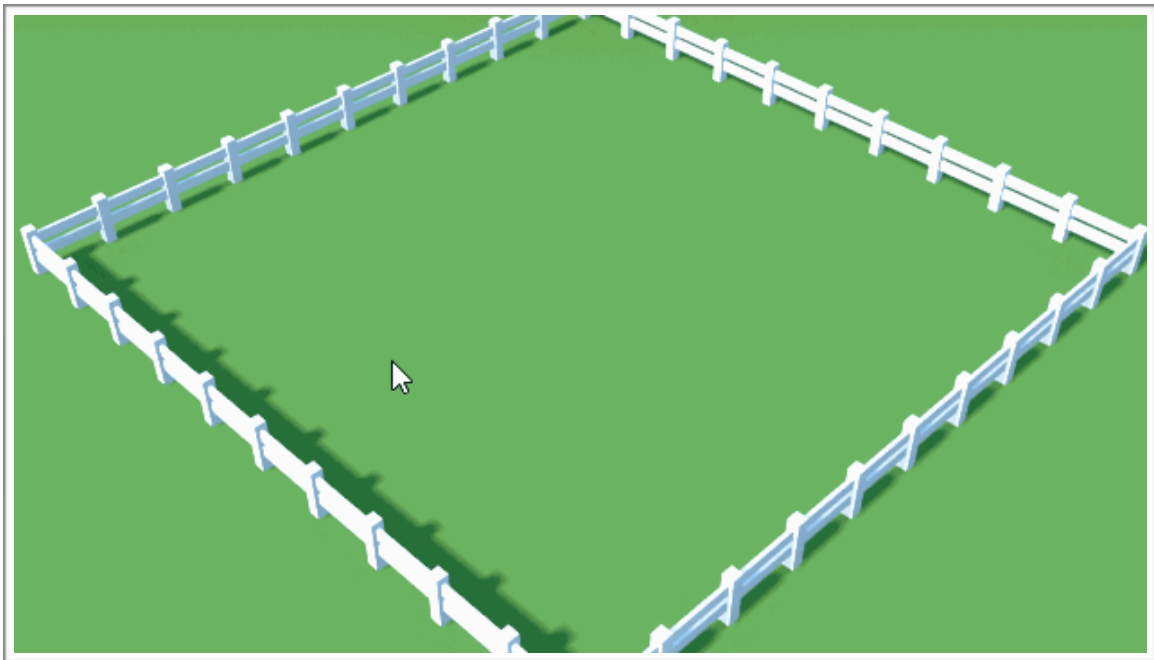
运行行为树

打开AIC_Muffin，将Run Behavior Tree节点连接到Event BeginPlay节点上。将BTAsset设置为BT_Muffin。



这样，当AIC_Controller生成时会运行BT_Muffin。

点击Compile 按钮，返回主编辑器。点击Play,生成一些松饼，然后看它们在场景中自由漫步~



好了，这一课的内容就先到这里了，我们下一课再见。

讨论群-笨猫学编程QQ群：
375143733

答疑论坛：
<http://www.vr910.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=52>

知乎专栏：
<https://zhuanlan.zhihu.com/kidscoding>

新浪博客:

<http://blog.sina.com.cn/eseedo>

Github:

<https://github.com/eseedo>

个人网站:

<http://icode.ai/>